

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia penyalahgunaan zat adiktif(narkoba) telah tersebar di seluruh wilayah terutama di kota-kota besar. Penggunaanya dari berbagai kalangan mulai dari masyarakat yang berekonomi rendah maupun tinggi. Dapat dikatakan tidak ada daerah (Kelurahan, bahkan RT/RW) yang bebas narkoba. Masalah sosial timbul dari kekurangan dalam diri manusia atau kelompok sosial yang bersumber pada faktor-faktor ekonomi, biologi, dan kebudayaan. Permasalahan narkoba di Indonesia ini masih merupakan sesuatu yang sangat kompleks.

Badan Penelitian Data dan Informasi Badan Narkotika Nasional (PUSLIT ATN BNN) mencatat angka prevalensi setahun terakhir penyalahgunaan narkoba meningkat dari 1.80% pada tahun 2019 menjadi 1.95% ditahun 2021. Secara umum terjadi peningkatan keterpaparan narkoba pada kelompok 15-64 tahun, terutama dipedesaan. Penduduk yang mengurus rumah tangga dan tidak bekerja memiliki resiko lebih besar terpapar narkoba, baik dikota maupun didesa(Puslitdatin, 2019). Kasus penyalahgunaan narkoba ini juga telah merambah keberbagai provinsi di Indonesia salah satunya Sumatra Selatan. Angka prevalensi pengguna narkoba di Sumatra Selatan pada tahun 2021 ini didominasi laki-laki dengan persentase 84,70% atau setara 304.380 jiwa. Sementara pengguna perempuan sebesar 15,30% atau sebanyak 54.983 jiwa. Di Sumatra Selatan sendiri ada 3.322 kawasan yang rawan peredaran narkoba. Rincian kategorinya, 14 kawasan bahaya, 733 waspada dan 2.374 siaga. Sementara, sebanyak 203 kawasan masuk kategori aman (Rmolsumsel.id).

Apabila zat adiktif ini digunakan terus-menerus maka dapat menimbulkan ketergantungan. Ketergantungan pada zat adiktif merupakan salah satu dampak akibat penyalahgunaan obat yang tidak sesuai dengan dosis yang diharuskan, sehingga pemakai zat tersebut tidak dapat menghentikan untuk mengonsumsinya dan secara berkala harus terus mendapatkannya. Apabila telah mengkonsumsi zat adiktif terus-menerus maka akan merugikan kesehatan dan menimbulkan dampak sosial yang luas. Hal ini harus dipandang sangat serius lantaran mampu menyebabkan rusaknya moral bangsa. Dampak yang diakibatkan dari

mengonsumsi zat adiktif bagi tubuh yaitu membuat frekuensi denyut jantung meningkat, gangguan pada jantung, otak, dan organ lainnya sedangkan pada kejiwaan dapat menyebabkan depresi mental, anxiety, hilangnya kesadaran, dan lain-lain (dinkes.kalbarprov, 2021). Dampak lain dari penyalahgunaan narkoba terhadap kehidupan sosial penggunaannya adalah semakin rusaknya relasi dengan teman serta keluarga, berubahnya sikap serta kepribadian dalam lingkungan masyarakat, hingga menurunnya sikap tanggung jawab serta kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari (Payakumbuhkota.bnn, 2021).

Kenakalan remaja merupakan salah satu dampak dari penyalahgunaan Narkoba yang sangat mengkhawatirkan. Remaja yang seharusnya serius dan tekun belajar menuntut ilmu teralihkannya konsentrasinya dengan kecanduan terhadap penggunaan Narkoba. Selain itu juga beberapa faktor lain yang dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa krisis identitas dan kontrol diri yang lemah. Sedangkan faktor eksternal berupa kurangnya perhatian dari orang tua, minimnya pemahaman tentang keagamaan, dampak buruk dari penggunaan Narkoba itu sendiri, pengaruh dari lingkungan sekitar dan pengaruh budaya barat serta pergaulan dengan teman sebaya, dan tempat pendidikan. Sehingga berdasarkan uraian masalah di atas peneliti menyarankan kepada pihak BNN Sumatra Selatan berupa media edukasi bahaya narkoba dalam bentuk video animasi motion graphic 2 dimensi. Video motion graphic ini dirancang sebagai media pendukung untuk edukasi bagi masyarakat. Konten video ini berisikan tentang pengertian narkoba, jenis narkoba, efek samping narkoba, dan cara menghindari penyalahgunaannya. Video animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic* ini menggunakan metode perancangan Research and Development dengan model Perancangan, produksi, dan evaluasi (PPE). Media motion graphic ini dipilih karena peneliti menilai media audio visual sebagai media yang efektif dalam menyampaikan informasi khususnya kepada anak-anak, remaja, hingga dewasa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka, rumusan masalah yang akan dibahas yaitu **"Bagaimana proses perancangan video edukasi animasi 2**

dimensi dengan teknik *motion graphic* mengenai bahaya penggunaan zat adiktif sebagai media penyuluhan BNN Sumsel menggunakan metode *Research and development (R&D)*”.

1.3 Batasan masalah

Pada penelitian ini masalah yang akan dikaji terbatas pada:

1. Pembuatan video edukasi animasi 2 dimensi mengenai bahaya zat adiktif mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.
2. Pembuatan video animasi 2 dimensi menggunakan metode R&D dengan model PPA (Perancangan, Produksi, dan Evaluasi) .
3. Proses pembuatan menggunakan *Ibishpaint dan Adobe Photoshop*.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat video animasi 2 dimensi berbasis *motion graphic* yang digunakan sebagai media penyuluhan BNN Sumsel untuk mengedukasi mengenai bahaya zat adiktif .
2. Untuk mengetahui cara pembuatan video edukasi animasi *motion graphic* sebagai media penyuluhan BNN Sumsel

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Video animasi 2 dimensi ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
2. Penyampaian informasi pada video animasi 2 dimensi *motion graphic* yang *efesien* dan mudah dipahami.
3. Menjadikan *motion graphic* sebagai referensi konten visual kreatif bagi creator yang membuat konten edukasi lainnya.