

ABSTRAK

PEMBUATAN SHORT FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA MENGUNAKAN METODE MDLC

(Naupal Yusup Allamsyah: 74)

Penyalahgunaan narkoba di Indonesia terus meningkat, khususnya di kalangan remaja, sehingga dibutuhkan media edukasi yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kesadaran mereka terhadap bahaya narkoba. Penelitian ini bertujuan untuk membuat *short film* animasi 2D yang mengangkat tema pencegahan penyalahgunaan narkoba dengan memanfaatkan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Proses pengembangan animasi terdiri dari enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Teknik animasi yang digunakan adalah *frame-by-frame* dengan penerapan prinsip-prinsip dasar animasi. Cerita yang diangkat dalam animasi berjudul “Pilihan” dirancang untuk menggugah emosi dan meningkatkan pemahaman penonton remaja tentang dampak negatif narkoba. Evaluasi dilakukan melalui alpha testing oleh ahli materi dan media, serta beta testing kepada pengguna dengan skala likert. Hasil pengujian menunjukkan bahwa animasi ini dinilai layak dan efektif sebagai media edukasi. Produk akhir berupa video berdurasi ±13 menit. Penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi 2D dapat menjadi sarana alternatif yang efektif dalam kampanye pencegahan narkoba bagi generasi muda.

Kata kunci : animasi 2D, edukasi narkoba, short film

ABSTRACT

PRODUCTION OF 2D ANIMATED SHORT FILMS AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR DRUG ABUSE PREVENTION USING THE MDLC METHOD

(Naupal Yusup Allamsyah: 74)

Drug abuse in Indonesia continues to increase, especially among teenagers, so effective and interesting educational media are needed to raise their awareness of the dangers of drugs. This study aims to create a 2D animated short film that raises the theme of drug abuse prevention by utilizing the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The animation development process consists of six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The animation technique used is frame-by-frame with the application of basic animation principles. The story featured in the animation, titled “Choices,” is designed to evoke emotions and increase teenage viewers' understanding of the negative effects of drugs. Evaluation was conducted through alpha testing by subject matter and media experts, as well as beta testing with users using a Likert scale. The test results showed that this animation was deemed suitable and effective as an educational medium. The final product is a video with a duration of approximately 13 minutes. This study shows that 2D animation media can be an effective alternative tool in drug prevention campaigns for the younger generation.

Kata kunci : *2D animation, drug education, short film*