

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini istilah Narkoba bukan merupakan kata yang asing ditelinga kita. Narkoba merupakan singkatan dari Narkotika dan Obat/Bahan berbahaya. Narkoba merupakan bahan/zat yang bila masuk ke dalam tubuh akan mempengaruhi tubuh terutama susunan syaraf pusat/otak sehingga bilamana disalahgunakan akan menyebabkan gangguan fisik, psikis/jiwa dan fungsi sosial. Begitu banyak bahaya Narkoba selain kerusakan tubuh dan jiwa bagi penggunanya, mereka para pengguna merupakan sampah bagi masyarakat, yang nantinya berimbas pada penyakit-penyakit masyarakat lainnya (pencurian, perampokan dan tindakan kriminal lainnya).

Banyak remaja bahkan yang bersetatus pelajar sampai mahasiswa menjadi korban dari obat-obatan berbahaya ini. Pengawasan orang tua sangat diperlukan pada masa-masa ini, karena biasanya pada masa ini mereka mulai mencari jatidiri dan pengakuan dari kelompoknya, mereka cenderung meniru dan melakukan hal-hal yang kelompok mereka lakukan. Hal ini tentu akan sangat berbahaya jika mereka salah dalam memilih kelompok atau teman. Usia-usia ini adalah usia yang paling rawan karena banyak pengaruh yang masuk dari lingkungan sekitar yang nantinya menentukan kepribadiannya. Dan biasanya mereka mulai mengenal rokok dan alkohol pada usia ini, dan dari kedua zat tersebut cenderung menjadi pintu masuk penyalahgunaan Narkoba lain yang lebih berbahaya.

Sebenarnya pemerintah sudah membuat program-program untuk mengatasi masalah ini, misalnya membuat undang-undang tentang penyalahgunaan narkoba, Pemerintah memberlakukan Undang-Undang untuk penyalahgunaan narkoba yaitu UU No.22 tahun 1997 dan UU No.5 tahun 1997 tentang Psikotropika, membuat Badan Narkotika Nasional (BNN) yang menangani hal-hal yang menyangkut narkoba, membuat gerakan-gerakan anti narkoba, penyuluhan ke sekolah-sekolah dan kampus dan sudah banyak pula iklan-iklan layanan masyarakat yang menerangkan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Namun pada kenyataannya masalah narkoba tetap saja menjadi berita yang setiap hari dapat kita temui pada berita-berita kriminal di televisi.

Maka dari itu diperlukan sebuah media baru yang efektif yang dapat menjangkau kalangan remaja untuk menyampaikan pesan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba, salah satu media yang bisa dipakai adalah dengan media film. Karena film sekarang bukan hanya sebagai media hiburan namun juga bisa sebagai media pendidikan, penerangan, propaganda, dan masih banyak lagi. Dan salah satu jenis film yang sedang digandrungi oleh anak-anak muda dan bisa dimanfaatkan untuk hal ini adalah **film animasi 3D**.

Dalam pembuatan **film animasi 3D**, penulis berencana menggunakan aplikasi *Blender* yang bentuk grafiknya akan menggunakan pencitraan 3 Dimensi. Secara umum, *Blender* tidak jauh berbeda dari aplikasi pengolahan citra 3 dimensi digital lainnya. Namun *Blender* tidak berbayar dan dapat dimiliki secara mudah dengan mengunduh langsung dari situsnya di www.blender.org. Aplikasi ini juga bersifat

open-source sehingga dapat dikembangkan oleh siapa saja tanpa perlu dengan ijin atau sejenisnya. *Blender* juga dapat digunakan untuk membuat model 3 dimensi, animasi 3 dimensi, sampai *game* 3 dimensi. *Blender* mampu digunakan untuk membuat permainan atau *game*, maka penulis menggunakannya untuk membuat aplikasi yang interaktif.

1.2. Batasan Masalah

Permasalahan tentang narkoba tentu memiliki ruang lingkup yang sangat luas, untuk itu diperlukan sebuah pembatasan masalah. Dalam perancangan film animasi ini permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Menggagas sebuah konsep perancangan yang tepat untuk merancang film animasi 3D dengan tujuan menyampaikan pesan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja.
2. Untuk memberikan penyuluhan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba kepada masyarakat dengan media film animasi 3D.

1.3. Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah tersebut, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1 Bagaimana menggagas sebuah konsep perancangan film animasi 3D yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba bagi remaja ?

2. Bagaimana merancang sebuah film animasi 3D dengan konsep perancangan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba pada remaja ?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah konsep perancangan film animasi 3D yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba bagi remaja.
2. Merancang film animasi 3D yang nantinya dapat dipakai sebagai media penyuluhan tentang bahaya penyalahgunaan narkoba bagi remaja.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Bagi perancang

Bagi perancang, karya film animasi 3D ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan strata satu pada Program Studi Teknik Elektro Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Bagi dunia pendidikan

Pada dunia pendidikan khususnya di Universitas Muhammadiyah Surakarta, penulis berharap agar karya ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk mahasiswa ataupun aktivitas akademik yang berminat pada bidang film animasi 3D.

3. Bagi Masyarakat selaku *audience*

Karya film animasi 3D ini sebagai panduan kepada setiap masyarakat dan sebagai satu solusi untuk masyarakat yang ingin memberikan penyuluhan.

1.6 Metode Perancangan

Laporan film animasi 3D ini dilakukan dengan dua tahap, yaitu:

- a. Studi lapangan, dilakukan dengan mencari referensi dari menonton film – film animasi 3D baik dari dalam negeri maupun luar negeri, dan bertanya dengan orang - orang yang bekerja dalam bidang ini.
- b. Studi referensi, penelitian yang dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari buku maupun sumber – sumber tertulis lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman dalam penulisan Proyek Akhir ini, penulis membagi ke dalam lima sub pokok bahasan yang meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1, penulis memaparkan hal-hal yang melatar belakangi permasalahan yang akan dibahas, kemudian merumuskan masalahnya, mengungkapkan apa tujuan dan manfaat dari pembuatan karya yang telah dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2, dibahas tentang teori yang berisi pembahasan sekilas tentang film animasi, dan pembahasan masalah strategi

perancangan. Pada bab ini masih belum mengerucut pada suatu masalah.

BAB III PERANCANGAN PROGRAM

Pada bab 3, penulis memaparkan tentang konsep karya yang dibuat, yakni dengan menjelaskan kenapa dan bagaimana solusi untuk memecahkan masalah dari bab pertama.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA

Penulis memaparkan tentang perancangan film animasi 3D, dalam bab 4 penulis menguraikan tentang alat, media, proses kreatif dan proses perancangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi tentang penutup kesimpulan dan saran.