



## PERANCANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC ANTI NARKOBA P4GN SUKOHARJO

Risal Shadiq Fauzan

*e-mail: artfau45@gmail.com*

Ahmad Khoirul Anwar

Evelyne Hanny Lukitasari

*Program Studi Desain Komunikasi Visual*

*Universitas Sahid Surakarta*

### **Ringkasan**

*Sudah semakin banyak kasus penyalahgunaan narkoba, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan akan bahaya obat-obatan terlarang di kalangan generasi muda, khususnya anak-anak. Sosialisasi bertujuan agar masa depan anak terselamatkan. P4GN Sukoharjo melakukan sosialisasi kepada anak-anak dan remaja mengenai bahaya narkoba dengan cara yang berbeda dengan yang lain. Sosialisasi yang dilakukan dengan system edutainment yaitu dengan memakai kostum superhero yang disukai banyak anak. P4GN Sukoharjo juga memiliki karakter superhero, namun karakter superhero tersebut belum memiliki video animasi untuk di perkenalkan kepada masyarakat. Selain itu dengan video motion graphic ini diharap dapat mengurangi penyalahgunaan dan peredaran narkoba di masyarakat terutama anak-anak generas muda.*

**Kata Kunci:** *Perancangan, Motion Graphic, Anti Narkoba, P4GN Sukoharjo.*

### **Abstract**

*Children and adults increasingly carry out cases of drug abuse. It is due to a lack of knowledge about the dangers of illegal drugs among the younger generation, especially children. This socialization aims to save the children's future. P4GN Sukoharjo conducts socialization with children and youth about the dangers of drugs in different ways. The socialization was carried out with an edutainment system by wearing superhero costumes that many children liked. P4GN Sukoharjo also has a superhero character, but the superhero character does not yet have an animated video to introduce to the public. In addition, with this motion graphic video, it is hoped that it can reduce the abuse and circulation of drugs in the community, especially among children of the younger generation.*

**Keywords:** *Design, Motion Graphic, Anti-Drugs, P4GN Sukoharjo.*

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Narkoba adalah zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang. Obat-obatan tersebut dapat menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya berlebihan. Peredaran dan dampak narkoba saat ini sudah sangat meresahkan. Mudah-mudahan mendapatkan obat-obatan tersebut membuat penggunaannya semakin meningkat. Kasus yang terjadi tidak hanya di kaum remaja saja, melainkan juga terjadi di kalangan orang dewasa yang ekonominya rendah maupun tinggi. Narkoba jika ditarik dari sejarah merupakan obat penghilang rasa sakit yang sudah dikenal sejak 50.000 tahun yang lalu terbuat dari sari bunaga opium.

Bunga opium ditemukan pada tahun 2000 SM di Samarinda. Bunga ini tumbuh subur di Samarinda pada ketinggian 500 meter di atas permukaan laut. Opium ini kemudian tersebar di wilayah-wilayah asia lainnya. Pada tahun 1680, seorang ahli farmasi bernama Thomas

Sydenham memulai memperkenalkan *Sydenham's Laudanum* yaitu penggunaan morfin dengan di campur herba dan anggur. Ditahun yang sama, Belanda memperkenalkan pipa tembakau untuk meghisap morfin. Penggunaan jarum suntik diperkenalkan oleh Dr. Alexander Wood, penggunaan jarum diyakini lebih mudah dan juga efek biusnya lebih cepat 3 kali lipat karena morfin langsung masuk ke darah. Pada tahun 1874. Peneliti C.R. Wright mulai mengubah struktur molekul morfin dan mengubahnya menjadi obat yang kurang menyebabkan ketagihan yang kini disebut *Sintensi Heroin* (Putaw) dengan cara memasak morfin. Penggunaan opium pada abad 19 sangatlah berkembang di negara Amerika dan Eropa. Opium sudah termasuk jenis obat yang sudah dipatenkan sehingga menjadi legal dan ironisnya para pecandu morfin ini kebanyakan adalah tantara-tentara yang terluka di perang dunia I.

Narkoba di Indonesia sudah masuk pada masa Perang Dunia II di tahun 1927. Belanda membrikan izin legal pada obat opium di undang-undang *Verdovende Middelen*

*Ordonantie*. Kemudian di masa penjajahan Jepang penggunaan obat opium ini sudah dilarang, semua pemadar ditutup oleh pemerintahan Jepang. Pada tahun 1971 Presiden RI akhirnya menginstruksikan untuk membentuk badan koordinasi dengan nama Bakolak Inpres. Bakolak Inpres merupakan sebuah badan koordinator kecil yang beranggotakan wakil-wakil dari Departemen Kesehatan, Departemen Seni, Departemen Luar Negeri, Kejaksaan Agung, dan lain-lain, yang berada dibawah komando dan bertanggung jawab kepada Badan Koordinasi Intelijen Nasional (BAKIN). Tugas Bakolak Inpres adalah untuk melindungi negara dari ancaman seperti narkoba, penyelundupan, pemalsuan uang, dan juga pengawasan terhadap orang asing. Pada masa Orde Baru penyalahgunaan narkoba masih merupakan kecil dan berkeyakinan permasalahan narkoba tidak akan berkembang dikarenakan bangsa Indonesia adalah bangsa yang ber-Pancasila dan agamis. Keyakinan tersebut membuat seluruh bangsa Indonesia lengah terhadap bahaya narkoba, sehingga permasalahan

narkoba akhirnya meledak bersamaan dengan krisis mata uang regional pada tahun 1997.

Pada tahun 1997 Pemerintah dan Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia (DPR-RI) mengesahkan Undang-Undang Nomer 5 Tahun 1997 tentang Psikoterapi dan Undang-Undang Nomer 22 Tahun 1997 tentang Narkotika. Berdasarkan kedua Undang-undang tersebut, Presiden Abdulrahman Wahid membentuk Badan Kordinasi Narkotika Nasional (BKNN). Tahun 2002 BKNN sebagai badan koordinasi dirasakan tidak memadai lagi untuk menangani ancaman bahaya narkoba yang semakin serius. Oleh katena itu BKNN diganti dengan Badan Narkotika Nasional (BNN) oleh Keputusan Presiden Nomer 17 Tahun 2002. BNN, sebagai forum dengan tugas mengoordinasikan 25 instansi pemerintahan terkait dan ditambah dengan kewenangan operasional, mempunyai tugas dan fungsi :

1. mengoordinasikan instansi pemerintah terkait dalam perumusan dan pelaksanaan kebijakan nasional penanggulangan narkoba, dan 2.

mengoordinasikan pelaksanaan kebijakan nasional penanggulangan narkoba.

Penanggulangan narkoba merupakan bentuk pencegahan penyalahgunaan narkoba. Salah satu pencegahan yang dilakukan di masyarakat adalah dengan sosialisasi. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan informasi mengenai berbahayanya obat-obatan terlarang. Agar sosialisasi tidak membosankan P4GN Sukoharjo melakukan sosialisasi dengan cara yang unik. Sosialisasi yang dilakukan P4GN Sukoharjo adalah sosialisasi dengan memakai kostum superhero, dengan menggunakan kostum superhero dapat menarik perhatian masyarakat terutama anak-anak yang menyukai karakter superhero, selain itu P4GN juga bernyanyi dengan memakai baju khas Jawa dan memakai blangkon. Cara sosialisasi dari team vokalis The Blangkon ini juga menggunakan sistem *edutainment* dimana suatu proses pembelajaran di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran

yang menyenangkan. Sutrisno (2005:31).

P4GN Sukoharjo memiliki karakter superhero yang bernama Super Tako dan karakter jahatnya bernama Godar, namun karakter tersebut belum banyak diketahui oleh orang banyak. Untuk memperkenalkan Super Tako dan Godar kepada para generasi muda, khususnya anak-anak dibutuhkan kreasi baru. Maka P4GN memerlukan sebuah media yang menarik dan disukai oleh anak-anak. Salah satu media yang cukup efektif dan dapat menarik perhatian audiens adalah media visual. Menggunakan media visual berupa *motion graphic* dapat dengan mudah memperkenalkan karakter P4GN Sukoharjo, selain itu dengan video *motion graphic* dapat memaksimalkan sosialisasi bagi masyarakat mengenai penyalahgunaan obat-obatan terlarang di tengah pandemi saat ini. Oleh karena itu, dari permasalahan di atas dibutuhkannya Perancangan Video Animasi *Motion Graphic* Anti Narkoba P4GN Sukoharjo. Video *motion graphic* ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi P4GN

Sukoharjo dalam bersosialisasi mengenai obat-obatan terlarang.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan video animasi *motin graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo?
2. Bagaimana merancang video animas *motion graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep perancangan karakter video *motion graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo.
2. Merancang video animasi *motin graphic* anti narkoba P4GN Sukoharjo.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Tinjauan Pustaka**

Penelitian karya ilmiah mengenai video *motion graphic* mengenai narkoba sudah cukup banyak. Penelitian karya yang sudah ada dapat mempermudah dalam penulisan ini. Berikut karya ilmiah yang berkaitan dengan penulisan video *motion graphic* anti narkoba

Karya tugas akhir pertama dari Yusuf Adhi Pratama dari Universitas Sahid Surakarta yang berjudul Perancangan Company Profile CV. Upton Plafon PVC Surakarta. Tugas akhir ini bertujuan untuk menarik dan menambah wawasan masyarakat terhadap platfom berbahan PVC. Upton platfon PVC merupakan distributor resmi dari perusahaan PT. Plaswood Indonesia yang menyediakan produk dengan kualitas tinggi dan harga ekonomis. Company profile merupakan media pengenalan yang dapat digunakan untuk mengenal segmentasi pada perusahaan sehingga dapat memberikan kepercayaan pada produk sekaligus perusahaan. Penggunaan motion grafik dalamcompany profile dapat menciptakan komunikasi yang lebih menarik dan tidak membosankan karena orang tidak hanya terfokus pada objek yang mata visualkan.

Tugas akhir dari Yusuf Adhi Pratama memberi manfaat mengenai metode perancangan yang sama dengan perancangan yang buat. Metode perancangan tersebut untuk merancang pembuatan motion

graphic, mulai dari development sampai distribusi. Meskipun metode perancangan sama, karya Yusuf Adhi Pratama memfokuskan pada perancangan company profile Upton platform PVC, sedangkan perancangan yang akan dibuat memfokuskan pada video animasi motion graphic anti narkoba. (Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta, dilansir pada tahun 2021)

Tugas akhir kedua dari Nonny Aria Shinta dari Universitas Sahid Surakarta yang berjudul Prancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat “Say No To Bullying”, menjelaskan mengenai perancangan untuk mengajak masyarakat dalam mengurangi terjadinya bullying. Perancangan dengan menggunakan media visual berupa motion graphic yang cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada generasi muda, khususnya anak-anak. Menggunakan iklan layanan masyarakat menjadi sebuah solusi untuk mengajak masyarakat dalam pencegahan bullying.

Tugas akhir dari Nonny Aria Shinta memberi manfaat mengenai perancangan pencegahan kasus

bullying di lingkungan masyarakat dengan menggunakan media interaktif berupa video iklan layanan masyarakat motion graphic. Tugas akhir ini memiliki persamaan yaitu sama-sama berbentuk sosialisasi mengenai iklan layanan masyarakat, tetapi yang membedakan adalah tema video yang dibuat tugas akhir dari Nonny Aria Shinta membahas tentang pencegahan kasus bullying, sedangkan pada konsep ini akan dibuat video sosialisasi mengenai pencegahan obat-obatan narkotika. Sehingga dapat menjadi referensi dalam perancangan tugas akhir. (Perpustakaan Universitas Sahid Surakarta, dilansir pada tahun 2019)

Jurnal pertama dari Tesya Siati Medina yang berjudul Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penyalahgunaan Narkotika melalui Motion Graphic di Kota Padang. Karya tersebut membahas tentang perancangan ILM (iklan layanan masyarakat) video motion graphic penyalahgunaan narkoba khususnya pada remaja usia 15 hingga 25 tahun. Tujuan dari perancangan tersebut agar masyarakat menyadari akan bahayanya narkoba dan dapat

mengakibatkan pemakai menjadi kecanduan yang akan mengakibatkan pemakai berujung kematian.

Jurnal dari Tesya Siati Medina memberi manfaat mengenai media pendukung yang digunakan seperti seperti poster, x banner, t-shirt, pin, mug, totebag, gantungan kunci sebagai penunjang media utamanya, sedangkan media pendukung yang akan saya gunakan yaitu poster, roll benner, pin, t-shirt, gantungan kunci boneka, dan stiker. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9129>)

Jurnal yang berjudul Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Meningkatkan Pemahaman Siswa Tantang Bahayanya Narkoba Pada Siswa Kelas VIII-D SMP Negri 2 Ngoro. Jurnal ini di tulis oleh Yulia Prasetyo Rahayu menjelaskan bahwa cara untuk emciptakan suasana nyaman, tidak membosankan dan menyenangkan dalam bimbingan adalah dengan memanfaatkan media dalam bimbingan kelompok. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa. Diantara media itu dalah media video atau

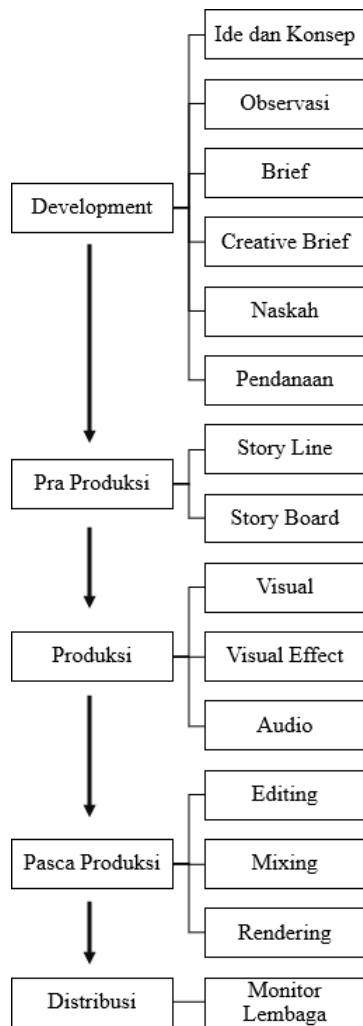
audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan bimbingan kelompok dengan media video untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba pada siswa VIII-D SMP Negri Ngoro.

Jurnal dari Yulia Prasetyo Rahayu memberi manfaat mengenai pentingnya menciptakan suasana nyaman agar meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan yang disampaikan. (<https://www.neliti.com/id/publications/249154/penerapan-bimbingan-kelompok-dengan-media-video-untuk-meningkatkan-pemahaman-sis>)

## 2. Metode

Metode perancangan adalah pemjabaran dari serangkaian proses sebuah perancangan, metode ini dibutuhkan untuk mempermudah dalam mengembangkan ide rancangan. Metode perancangan ini dimulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Serangkaian metode perancangan untuk mendapatkan data dan informasi dirangkai ke dalam sebuah bagan sebgai berikut:



### 3. Perancangan Analisa Data

#### 1. Segmentasi

##### a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 7 - 18 Tahun, pendidikan Sekolah Dasar - Sekolah Menengah Atas, tingkat ekonomi atau pendapatan menengah ke bawah, dan agama semua Agama.

##### b. Psikografi

Anak-anak yang menyukai informasi visual dalam bentuk animasi bergerak dan mudah untuk dipahami.

##### c. Geografis

Seluruh masyarakat Indonesia khususnya wilayah kabupaten Sukoharjo.

##### d. Behavior

Anak-anak yang mudah memahami apa saja yang baru saja mereka lihat. Seperti memahami cerita pada animasi yang mereka gemari.

#### 2. *Unique Selling Point (USP)*

Keunikan dari P4GN Sukoharjo memiliki karakter chibi superhero yang bernama Super Tako dan karakter jahatnya Godar. Sosialisasi yang dilakukan P4GN dengan menggunakan sistem *edutainment* dalam pecegahan dan pemberantasan penyalahgunaan peredaran gelap narkoba. Penyuluhan yang dilakukan P4GN Sukoharjo adalah dengan memakai pakaian superhero, dengan tujuan untuk menarik perhatian masyarakat yang melihatnya.



### 3. *Emotional Selling Proposition* (ESP)

Anak-anak usia 7-18 tahun cenderung menyukai animasi, sehingga cara menarik emosi target *audience* adalah dengan merancang cerita yang mudah dipahami dan dengan visual yang disukai oleh anak-anak, dengan begitu mereka dapat mudah menerima informasi serta anak-anak dapat meniru apa yang mereka lihat pada animasi.

### 4. Positioning

Positioning adalah tindakan merancang penawaran dan citra perusahaan agar mendapatkan tempat khusus dalam pikiran pasar sasaran (Kotler & Keller, 2009 : 225). Perancangan ini bertujuan untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan dan peredaran obat-obatan terlarang. Visual yang digunakan pada video motion graphic P4GN adalah flat desain. Flat desain adalah gaya desain yang menggunakan pendekatan minimalis tanpa menyertakan atribut tiga dimensi. Teknik visual minimalis yang berfokus pada warna pastel, tipografi, layout sederhana dan ilustrasi dua dimensi. Dengan visual yang sederhana dapat dengan mudah

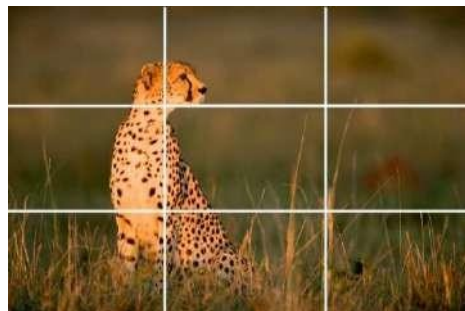
menyampaikan pesan serta mudah diingat. Sesuai dengan target audien yang berusia 7 – 18 tahun sehingga karakter superhero P4GN Sukoharjo dapat diterima dan disukai masyarakat.

### Strategi Kreatif

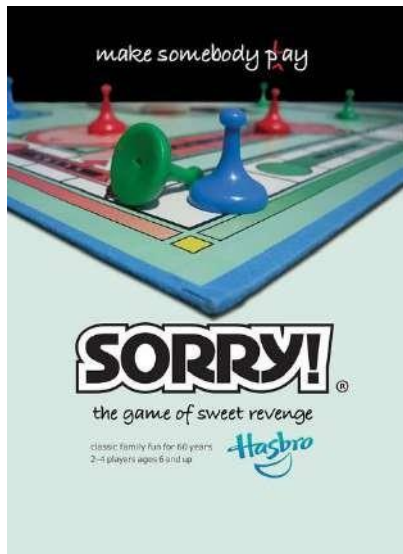
#### a. Konsep Estetik

##### 1) Layout

Layout yang akan di gunakan dalam perancangan motion graphic ini yaitu menggunakan *rule of thirds*. *Rule of thirds* merupakan patokan untuk menempatkan objek dalam gambar agar menarik untuk dilihat. Ratio yang digunakan yaitu 16:9 windescreen.

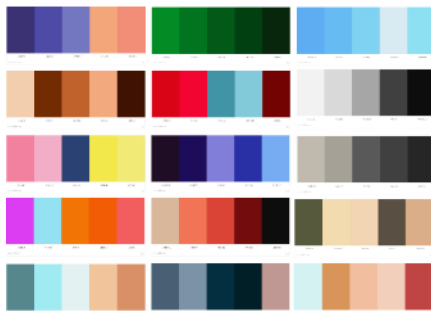


Layout kedua menggunakan jenis Picture window layout. Layout ini memiliki tampilan yang kuat di ilustrasi dengan teks di bawahnya. Layout ini digunakan untuk media plan, seperti poster, banner, cover, dan lain-lain.



## 2) Warna

Warna yang digunakan pada motion graphic ini menggunakan warna pastel flat desain. Warna pastel flat desain memberikan kesan santai, nyaman, dan sejuk.



## 3) Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyabaran pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menarik secara visual. Tipografi pada motion

graphic ini berfungsi untuk memberi keterangan dan subtitle.

Font pertama yang digunakan untuk subtitle adalah font jenis sans serif yaitu Museo Sans. Font museo sans dipilih karena lebih dinamis dan saat membaca tidak cepat lelah.

**A B C D E F G H I J K L M N O P**  
**Q R S T U V W X Y Z À Å Ê Ë Ì Ï Ñ Ò**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890(\$£€.,!?)**

Font kedua untuk headline menggunakan SF Comic Script Extended. Font ini memiliki kesan fantasi, simpel dan jelas. Sedangkan untuk Subheadline menggunakan font Comic Panels. Adapun font lain yaitu font Bebas Neue Pro.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	:	;	!	@	#	’	”	/	?	(	)	
%	&	*	(	)	\$							

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)	\$							

ABCDEFGHIJKLMNOPQRST  
 UVWXYZÀÁÂÃÄÅËÌÍÎÏÐ  
 abcdefgh  
 ijklmnopqrstuvwxyzàáâã  
 äåêëìíîïðñ  
 òóôõö÷øùúûüýþÿ  
 01234567890(\$£€.,!?)

4) Sinopsis

Rudi dan Maman berjalan pulang sekolah. Tampak godar memanggil mereka berdua. Godar memberi tawaran untuk mengantar obat. Rudi dan Maman pun pergi melaporkan Godar ke Super Tako. Rudi dan Maman kembali ke Godar. Godar pun akhirnya tertangkap oleh Super Tako.

5) Naskah

“Super Tako”

“Peredaran Narkoba melalui Anak”

1. ext. Sekolah – siang  
Tampak Rudi dan Maman keluar dari sekolah

Maman

Entar sore mau kemana?

Rudi

Ga kemana-mana, kenapa emang?

Maman

Bagus, ikut aku aja, main bola bareng temen-temen.

Rudi

Boleh tuh.

cut to.

2. Ext. jalanan – siang  
Tampak Rudi dan Maman berjalan pulang  
Terlihat godar mencoba memanggil anak-anak.

Godar

Ssttt!!!, dek, sini sebentar

Rudi

Ada apa om?

Godar

Mau bantu om ga? Nanti om kasih duit!

Maman

Beneran nih om? Bantu apa? (semangat)

Godar

Bener. Cuma bantu nganter obat aja

Maman

Gampang, kalua cuma nganter doang

Godar  
Bagus!, ini obatnya.  
Godar  
Simpan baik-baik ya, Jangan  
sampai ketahuan orang, klau  
sampai ketahun, ku hajar kalian!

Maman  
Si.. siap om! (takut)  
Rudi dan Maman meninggalkan  
Godar.

Cut to.

3. Ext. Jalanan – Siang  
Rudi dan Maman berjalan  
mengantar obat.  
Rudi tiba-tiba berhenti.

Rudi  
Berhenti dulu, Man! Coba lihat  
obatnya tadi!

Maman  
Nih... Kenapa emang?

Rudi  
Sudah kuduga ini narkoba!

Maman  
Narkoba?! Kamu tahu dari mana  
ini narkoba?

Rudi  
Dulu aku pernah ikut sosialisasi  
soal narkoba, dan bentuknya juga  
kayak gini.

Maman  
Waduh, terus gimana nih?

Rudi  
Kita harus laporin ke pihak  
berwajib.

Maman  
Klau kita dihajar om tadi gimana  
nanti?

Rudi  
Tenang, pasti kita dilindungi kok.  
Ayo cepat kita laporin.  
Rudi dan Maman berjalan menuju  
Kantor P4GN

Cut to.

4. Ext. Kantor P4GN – Siang  
Rudi dan maman sampai di kantor  
P4GN berjalan masuk ke kantor  
P4GN

Maman  
Ini kantornya?

Rudi  
Iya, ayo cepat masuk masuk.  
Rudi dan maman berjalan masuk  
ke kantor P4GN

Cut to.

5. Int. Ruang P4GN - Siang  
Rudi dan Maman bertemu Super Tako

Rudi  
Selamat Siang Super Tako!  
Super Tako  
Selamat siang, Ada yang bisa di  
bantu dek?

Rudi

Begini. Kami mendapati transaksi narkoba, dan kami membawa barang buktinya

Super Tako

Bisa perlihatkan barang buktinya

Maman

Ini, Sueper Tako

Super Tako

Ok. Sebentar ya, saya cek dulu

Beberapa menit kemudian.

Super Tako

Ini benar Narkoba. Bisakah kalian antar Super Tako ke orang yang membertikan ini. Kalian tidak usah takut. Kalian pasti akan Super Tako lindungi.

Rudi

Baik Super Tako. Saya tunjukkan jalannya.

Cut to.

6. Ext. Jalanan – Sore.

Terlihat Godar sedang bersantai Rudi dan Maman datang dengan Super Tako

Super Tako

Perjalananmu cukup sampai disini Godar. Kau ditahan atas tuduhan peredaran narkoba.

Godar

APA!! Bagaimana kau... cih.. ternyata kalian berdua anak kurang ajar!!

Super tako

Diam godar! cepat! Masuk ke mobil.

Goder pun masuk mobil dan dibawa pergi.

Super tako

Terima kasih anak-anak, Saya salut dengan kalian, berani melaporkan tindakan peredaran narkoba.

Rudi

Sama-sama Pak. Sebenarnya saya takut sih, Cuma karena ada teman saya, saya jadi berani dan ini harus. Untuk Indonesia tanpa narkoba.

Super Tako

Bagus! saya suka dengan anak yang pemberani seperti kalian. Mari lawan narkoba untuk generasi bangsa yang sehat tanpa narkoba!

Rudi dan maman

Siap Pak!

Super tako




Ngomong-ngomong, kalian sudah makan? Kalau belum, super tako taktirs.  
Maman  
Boleh nih pak? Mau banget  
Super tako  
Kalau begitu, ayo jalan  
Rudi, maman, dan Super tako pun meninggalkan lokasi  
End





6) Story line


- a. Rudi dan Maman pulang sekolah
- b. Rudi dan Maman dipanggil Godar untuk mengantarkan obat
- c. Rudi memberitahu Maman bahwa obat tersebut adalah narkoba
- d. Rudi dan Maman melaporkan kejadian tersebut ke Super Tako
- e. Rudi, Maman dan Super Tako dating, lalu menangkap Goder yang sedang bersantai.

7) Storyboard

Judul : Peredaran Narkoba Melalui Anak  
Durasi : 05.00

Scane	Visual	Naskah
1		<b>Deskripsi :</b> Menampilk an sekolah. Muncul tulisan Super Tako, Logo, dan Narkoba Melalui Anak <b>Durasi :</b> 00.05
2		<b>Deskripsi :</b> Ext. Sekolahan – Siang. Terlihat Rudi dan Maman keluar dari sekolahan. <b>Camera :</b> Crab laft <b>Durasi :</b> 00.20
3		<b>Deskripsi :</b> Ext. Jalanan – siang. Tampak Rudi dan Maman berjalan pualng.

		<p>Terlihat Godar mencoba memanggil mereka berdua.</p> <p><b>Camera :</b> Crab laft</p> <p><b>Durasi :</b> 01.00</p>			<p>kantor P4GN, lalu mereka masuk.</p> <p><b>Camera :</b> Diam.</p> <p><b>Durasi :</b> 00.20</p>
4		<p><b>Deskripsi :</b> Ext. Jalanan – Siang. Rudi dan Maman Berjalan mengantar obat, lalu rudi tiba tiba berhenti, dan menjelakasn tentang obat tersebut.</p> <p><b>Camera :</b> Crab laft</p> <p><b>Durasi :</b> 01.00</p>	6		<p><b>Deskripsi :</b> Int. Ruang P4GN – Siang. Rudi dan Maman bertemu Super Tako dan menjelaskan kejadian tersebut.</p> <p><b>Camera :</b> Diam.</p> <p><b>Durasi :</b> 01.30</p>
5		<p><b>Deskripsi :</b> Ext. Kantor P4GN – Siang. Rudi dan Maman sampai di</p>	7		<p><b>Deskripsi :</b> Ext. Jalanan – Siang. Rudi, Maman, dan Super Tako dating, lalu menangkap godar yang</p>

		sedang bersantai. <b>Camera :</b> Crab right. <b>Durasi :</b> 02.00
8		<b>Deskripsi :</b> Ext. Langit – Siang. Menampilkan ucapan terima kasih. <b>Camera :</b> Diam. <b>Durasi :</b> 00.15

## b. Konsep Verbal

### 1. *Headline*

*Headline* digunakan sebagai judul pada suatu paparan, selain itu juga menjadi *point of view* dan daya tarik bagi pembaca untuk mencari tahu lebih jauh mengenai isi paparan. Berdasarkan analisa karakter yang telah dilakukan maka *headline* pada perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menarik minat target audien untuk mengenal lebih jauh karakter *superhero* yang diciptakan yaitu sebagai berikut:

*Headline :*

### **SUPER TAKO** (Karakter Utama)

Dalam KBBI kata Super memiliki arti lebih dari yang lain; luar biasa, dan istimewa. Sedangkan TAKO adalah singkatan dari Tanggap Narkoba. Maksud dari arti nama Super Tako adalah seorang luar biasa yang memperhatikan sungguh-sungguh dan peduli terhadap kasus narkoba saat ini khususnya Kabupaten Sukoharjo.

### 2. *Subheadline*

*Subheadline* digunakan untuk memperjelas maksud dari *Headline* yang telah dipaparkan, biasanya berada di bawah *Headline*.

*Subheadline* : PEREDARAN NARKOBA MELALUI ANAK

### 3. Slogan

Slogan digunakan untuk memasarkan suatu produk dari sebuah brand. Oleh karena itu, slogan menggunakan frasa yang mengandung ajakan, deskripsi produk bahkan sesuatu mengenai target audiens.

Slogan : KATAKAN TIDAK PADA NARKOBA

### 4. *Baseline*

*Baseline* adalah sebuah data informasi penyelenggara/ alamat perusahaan/ distributor/ produsen. ...



Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah  
57511

## Perancangan Karya

### a. Desain Karakter

#### 1. Desain karakter

Desain karakter yang digunakan pada perancangan ini sebelumnya sudah di desain, akan tetapi untuk di gerakkan menjadi animasi motion graphic perlu di buat ulang bentuk karakter agar dapat mudah digerakan di After Effects. Pada perancangan motion graphic ini memiliki 4 karakter Super Tako sebagai hero, Godar sebagai pelaku peredaran narkoba, Rudi dan Maman sebagai target Godar untuk mengedarkan narkoba.

#### a) Super Tako dan Godar



Gambar diatas merupakan desain karakter asli Super Tako dan Godar yang kemudian di buat ulang agar dapat mudah digerakkan menejadi animasi motion graphic.



#### b) Rudi dan Maman

Melihat dari analisa data pada bab sebelumnya, target *audience* adalah anak berusia 7-18 Tahun. Maka karakter tambahan yang akan digunakan pada animasi motion graphic ini adalah anak SD. Menggunakan anak SD karena sangat mudah menjadi sasaran empuk untuk jadi terget dalam melancarkan peredaran narkoba. Anak SD yang akan digunakan

pada animasi motion graphic ini bernama Rudi dan Maman.

Rudi	
Sifat	Fisik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rudi merupakan karakter yang pintar, baik hati, dan bertanggung jawab.</li> <li>Suka membaca dan rajin belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak berusia 10 th merupakan ketua kelas SD Mulia.</li> <li>Memakai seragam sekolah dan sepatu hitam</li> <li>Rambut lurus berwarna hitam</li> <li>Memiliki kulit cerah</li> </ul>
Denotatif	

<p>dalam masalah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rudi merupakan anak yang pemberani, karena ayahnya mengajarkan untuk tidak takut pada apapun.</li> </ul>	<p>rumah sakit dan ibunya adalah dosen di sebuah universitas</p>
Konotatif	



Rudi	
Sifat	Fisik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rudi sering membantu Maman dan yang lainnya ketika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rudi berpenampilan bersih dan rapi, ayahnya merupakan seorang dokter di</li> </ul>

Maman	
Sifat	Fisik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Maman merupakan karakter yang penakut, cengeng, dan sedikit bodoh.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak berusia 10 th.</li> <li>Rambut kriting.</li> <li>Kulit sedikit gelap.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Maman merupakan teman dekat Rudi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memakai seragam sekolah dan sepatu hitam.</li> </ul>
Denotatif	

Maman	
Sifat	Fisik
<ul style="list-style-type: none"> <li>Maman selalu bersemangat ketika tahu ada bayarannya, karena uang jajannya yang kurang.</li> <li>Maman selalu dekat dengan Rudi, karena terkadang Rudi suka memberinya makanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rambut kriting dan kulit sedikit gelap merupakan keturunan dari orang tuanya</li> </ul>
Konotatif	



## 2. Detail Visualisasi Karya

Detail video motion graphic pada karya ini sebagai berikut :

- a. Format video : Mp4 (h264), 1080P (1920px X 1080px) 24fps.

Durasi : 5 menit 37 detik

- b. Audio backsound :

- Mr. Sunny Face - Wayne Jones,
- Mr. Sunny Face - Wayne Jones,
- Life of Riley - Kevin MacLeod,
- Fix Bayonets - United States Marine Band.

- c. Audio voice over : Rifky (Fastwork)

- d. Teknis pembuatan :

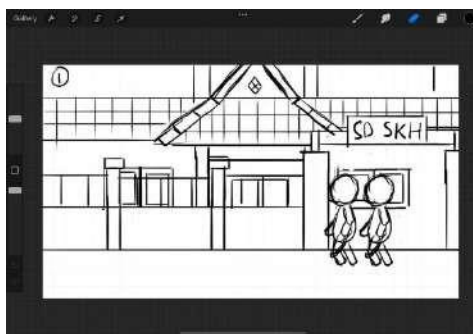
- Procreate (Sketsa).
- Adobe Illustrator CC 2019 (Vector).
- Audacity (Audio Editing).
- Adobe After Effects CC 2019 (Motion, Editing, Effects, Audio).
- Adobe Premiere Pro 2019 (Mixing Video).
- Aegisub (Subtitle).

- e. Realisasi : website *Youtube* dan *Google Drive*.

### 3. Proses Pembuatan

#### a. Procreate

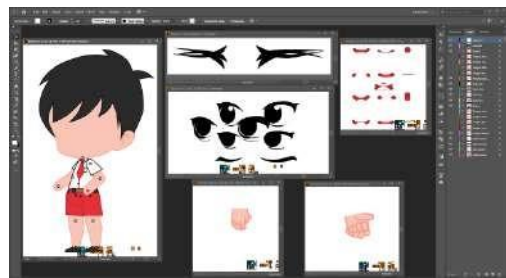
Pada *software* ini, dilakukannya sketsa untuk mempermudah dalam membuat karakter dan background dalam bentuk *vector*. Format canvas dalam sketsa karakter menggunakan ukuran 2048px X 2048px dan menggunakan warna sRGB. Sedangkan format untuk background menggunakan canvas ukuran 1280px X 720px dengan warna sRGB.



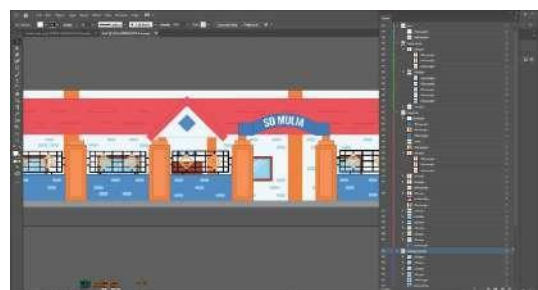
#### b. Adobe Illustrator CC 2019

Sketsa yang sudah jadi dimasukkan ke Adobe Illustrator untuk memperdetail gambar menjadi *vector*. Pembuatan karakter di buat

terpisah agar mempermudah dalam menggerakannya. Bagian yang terpisah dari karakter ialah alis, mata, mulut, dan tangan.



Pembuatan background menggunakan format ukuran 4096px X 1417px dengan warna CMYK. Layer Background dibuat terpisah agar saat di import ke After Effects background dapat digerakkan secara terpisah.



#### c. Adobe After Effect CC 2019

Setelah Karakter dan Background sudah selesai akan dilanjutkan di After Effects untuk digerakan menjadi animasi motion graphic. Menggerakkan karakter perlu memberikan sebuah penulangan atau *rigging* dengan tools tambahan bernama *Duik Bassel* agar

menggerakkan karakter lebih mudah.



Setelah memberikan *rigging* pada karakter tahapan selanjutnya adalah menggerakkan, menambahkan background, dan Voice Over.



#### d. Adobe Premier Pro

Setelah semua scene sudah jadi, tahap selanjutnya yaitu menggabungkan setiap scene menggunakan Adobe Premiere serta menambahkan transisi dan efek suara.



#### e. Aegisub

Video motion graphic yang sudah jadi akan di tambahkan

*subtitle* dengan menggunakan *software* Aegisub.



#### 4. Setting Lokasi

Terdapat beberapa background lokasi dalam video motion graphic ini, antara lain :

##### a. Background Sekolah

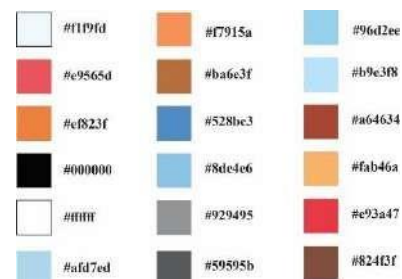
###### 1) Sketsa



###### 2) Guideline



###### 3) Colorguide

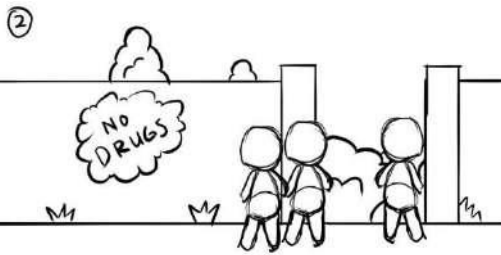


###### 4) Desain Jadi

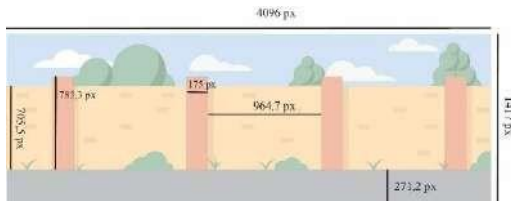


### b. Background Jalan Tertutup

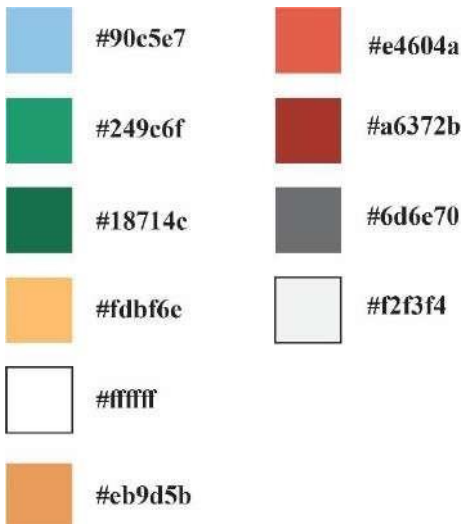
#### 1) Sketsa



#### 2) Guideline



#### 3) Colorguide



#### 4) Desain Jadi

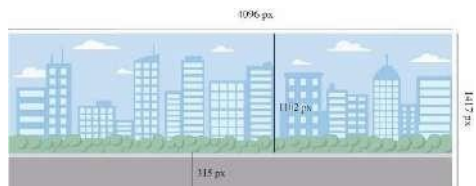


### c. Background Jalan Kota

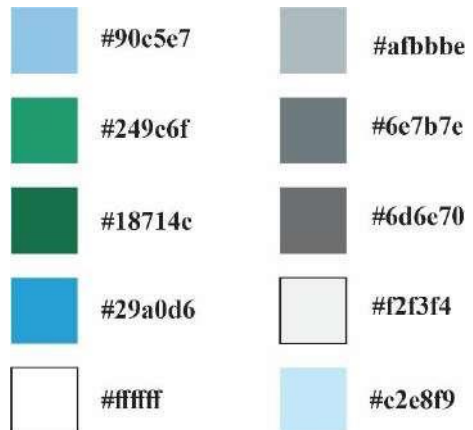
#### 1) Sketsa



#### 2) Guideline



#### 3) Colorguide

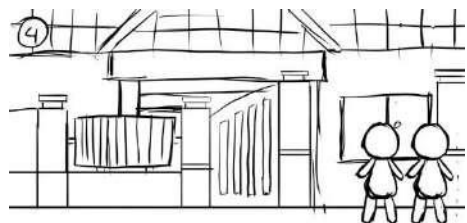


#### 4) Desain Jadi



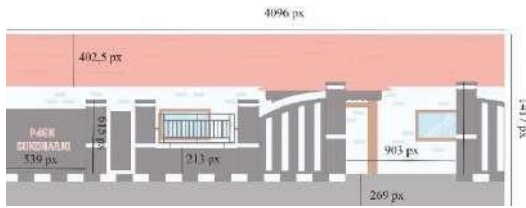
### d. Background Kantor P4GN

#### 1) Sketsa

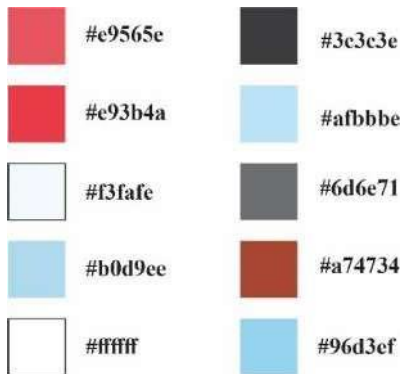




## 2) Guidelin



## 3) Colorguide

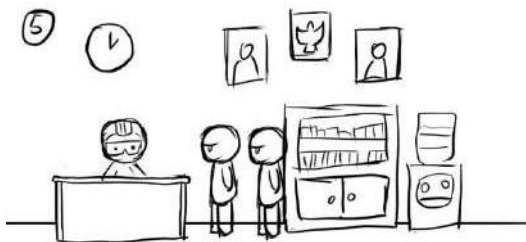


## 4) Desain Jadi

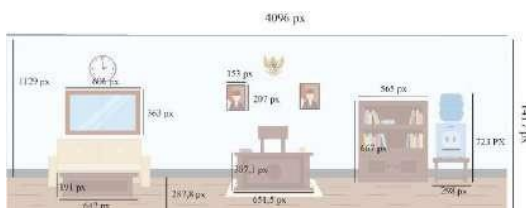


## e. Background Ruangan Super Tako

### 1) Sketsa



### 2) Guideline



## 3) Colorguide



## 4) Desain Jadi



## 5. Scene Preview



Scene	Preview	Keterangan
1		<p><b>Durasi :</b> 00.00 - 00.07 (7 detik).</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Pop up.</p> <p><b>Kamera :</b> Diam</p> <p><b>Adegan :</b> Muncul logo ST, kemudian muncul tulisan "SUPER TAKO – Peredaran narkoba melalui anak"</p> <p><b>Keterangan :</b> Menjelaskan kepada <i>audiens</i> mengenai judul animasi.</p>
2		<p><b>Durasi :</b> 00.07 – 00.24 (17 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p>

		<p><b>Kamera :</b> Crab laft. Kamera bergerak dari kiri ke kanan mengikuti karakter. Menampilkan SD Mulia.</p> <p><b>Adegan :</b> Terjadinya percakapan antara Maman dan Rudi setelah pulang sekolah.</p> <p><b>Keterangan :</b> Rudi dan Maman bercakap mengenai acara pada sore hari.</p>			<p>berjalan pulang, lalu Godar memanggil, dan memberikan tawaran untuk mengantar obat kepada mereka.</p>
3		<p><b>Durasi :</b> 00.24 – 01.23 (59 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p> <p><b>Kamera :</b> Crab laft. Kamera bergerak dari kanan ke kiri lalu diam. Menampilkan jalan yang tertutup.</p> <p><b>Adegan :</b> Rudi dan Maman bertemu Godar.</p> <p><b>Keterangan :</b> Rudi dan Maman</p>	4		<p><b>Durasi :</b> 01.23 – 02.23 (1 menit)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot dan Pop up</p> <p><b>Kamera :</b> Diam. Menampilkan jalan kota</p> <p><b>Adegan :</b> Rudi berhenti lalu memeriksa obat yang diberikan Godar.</p> <p><b>Keterangan :</b> Rudi memeriksa obat yang diberikan Godar, dan ternyata obat tersebut adalah narkoba.</p>
			5		<p><b>Durasi :</b> 02.23 – 02.43 (20 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p> <p><b>Kamera :</b> Crab right. Kamera bergerak dari</p>



		<p>kiri ke kanan memeprihatkan kantor P4GN Sukoharjo.</p> <p><b>Adegan :</b> Rudi dan Maman sampai di kantor P4GN Sukoharjo.</p> <p><b>Keterangan :</b> Rudi dan Maman sampai di kantor P4GN Sukoharjo untuk melaporkan transaksi narkoba.</p>
6		<p><b>Durasi :</b> 02.43 – 03.18 (34 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p> <p><b>Kamera :</b> Diam. Menampilkan ruang Super Tako.</p> <p><b>Adegan :</b> Rudi dan Maman menemui Super Tako, lalu memberikan obat yang diberikan Godar.</p> <p><b>Keterangan :</b> Rudi dan Maman menemui Super Tako</p>

		<p>untuk melaporkan Tindakan peredaran narkoba dan memberikan barang buktinya.</p>
7		<p><b>Durasi :</b> 03.18 – 03.20 (2 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p> <p><b>Kamera :</b> Diam</p> <p><b>Adegan :</b> jeda beberapa saat.</p> <p><b>Keterangan :</b> Super Tako membutuhkan beberapa saat untuk memeriksa barang bukti.</p>
8		<p><b>Durasi :</b> 03.20 – 03.42 (22 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p> <p><b>Kamera :</b> Diam. Memperlihatkan Ruang tunggu Super Tako.</p> <p><b>Adegan :</b> Super Tako memberitahu hasilnya dan bertanya keberadaan pelaku kepada Rudi dan Maman.</p> <p><b>Keterangan :</b> Super Tako</p>

		kembali untuk memberikan hasil pengecekan.
9		<p><b>Durasi :</b> 03.42 – 05.12 (1 menit 29 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Wide Shot</p> <p><b>Kamera :</b> Diam. Menampilkan jalan yang tertutup.</p> <p><b>Adegan :</b> Super Tako datang dengan mobil mengepung Godar. Godra tertangkap dan dibawa pergi. Terjadi percakapan Super Tako, Rudi, dan Maman.</p> <p><b>Keterangan :</b> Penangkapan Godar</p>
10		<p><b>Durasi :</b> 05.12 – 05.37 (25 detik)</p> <p><b>Jenis Shot :</b> Pop up</p> <p><b>Kamera :</b> Diam. Menampilkan langit dan awan.</p> <p><b>Adegan :</b> Rudi dan Maman</p>

		<p>muncul bersamaan.</p> <p><b>Keterangan :</b> menampilkan kredit video sebagai penutup.</p>
--	--	---

#### 4. PENUTUP

P4GN Sukoharjo merupakan lembaga pencegahan penyalahgunaan narkoba yang memiliki ikon karakter super hero bernama Super Tako dan karakter jahatnya bernama Godar. Karakter tersebut masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas. Maka diperlukannya media untuk diperkenalkan kepada masyarakat, salah satunya dengan menggunakan media video motion graphic.

Perancangan video animasi motion graphic anti narkoba P4GN Sukoharjo bertujuan untuk mengedukasi anak generasi muda agar tidak terjerumus melakukan tindakan penyalahgunaan dan peredaran narkoba. Selain itu, video animasi ini juga bertujuan memperkenalkan karakter ikon dari P4GN Sukoharjo kepada masyarakat terutama anak-anak.

Menggunakan media video motion graphic supaya agar mudah dipahami oleh anak-anak serta karakter P4GN Sukoharjo dapat disukai oleh anak-anak. Video motion graphic ini mengajak anak-anak agar berani melaporkan tindakan kriminal apapun, seperti peredaran narkoba dan lainnya. Ada pun pendukung untuk video animasi ini agar dapat dikenal di masyarakat luas maka dibutuhkannya media plan berupa roll banner, t-shirt, stiker emoji, gantungan kunci boneka, masker, hansanitizer, stiker, dan poster.

## Daftar Pustaka

### Sumber Penulisan Artikel Jurnal

- Alawiah, Enok, Tuti. 2016. *Perancangan Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahaya Narkoba*. UNISKA Syntax Jurnal Iformatika Vol. 5 No. 2, 2016, 135-148.
- Elwindra, dkk. 2017. *Efektifitas Penyuluhan Menggunakan Silde Show dan Video Clip Tentang Narkoba Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Kelas 9 SMPN 1 Kabupaten Kaur*. Persada Husada Indonesia Vol. 4, No. 13, April 2017.
- Fathurachman, Sulung. 2020. *Sejarah dan Perkembangan Masuknya Narkoba di*

*Indonesia*. p-ISSN 2549-7332 Vol. X, No. Y, Hal. 13-19.

- Medina, Tesya, Siti. 2018. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penyalahgunaan Narkoba Melalui Media Motion Graphic Di Kota pandang*. Desain Komunikasi Visual. Bahasa dan Seni. Universitas Negri Padang.
- Rahayu, Yulis, Prasetyo. 2013. *Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Meningkatkan Pemahaman Siswa Tantang Bahayanya Narkoba Pada Siswa Kelas VIII-D SMP Negri 2 Ngoro*. BK UNESA Vol. 4, No. 1 (2013).
- Sari, Intan, Permata. 2019. *Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif Untuk Remaja*. Pendidikan Multimedia Vol. 1, No. 1 (2019), pp. 43-52.

### Sumber Penulisan dari buku

- Pranata, Yusuf Adhi. 2021. *Perancangan Company Profile CV. Upton Plafon PVC Surakarta*. Surakarta. Desain Komunikasi Visaula Universitas Sahid Surakarta.
- Sari, Hendika Novita. 2020. *Perancangan Super Hero Anti Narkoba sebagai Icon P4GN Sukoharjo*. Surakarta. Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
- Zhurofa, Hafizh Amar. 2019. *Perancangan Animasi Motin Graphic Edukasi Tentang Stop Bullying Untuk Anak-anak*. Surakarta. Desain

Komunikasi Visual  
universitas Sahid Surakarta.

**Sumber Penulisan Media Online**

<https://bnn.go.id/profil/>

<https://blitarkab.bnn.go.id/perjalanan-narkoba-di-dunia-dan-indonesia/>