



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa depan bangsa Indonesia saat ini sangat bergantung pada generasi muda. Namun sekarang, banyak sekali ancaman-ancaman yang dapat merusak generasi muda seperti pelajar Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah penyalahgunaan narkoba. Di Indonesia itu sendiri memakai narkoba sangat dilarang yang diatur dalam Undang-Undang RI No. 35 Tahun 2009, tetapi tetap saja banyak pengedar, pemakai, penjual narkoba di Indonesia.

Dari hasil wawancara penulis pada tanggal 15 September 2016, Desty Pratiwi S.I.Kom. (Penyuluh Narkoba Ahli Pertama BNN Tangerang Selatan) mengungkapkan bahwa narkoba sangat merugikan Indonesia, khususnya merusak generasi muda bangsa Indonesia. Dari data statistik BNN, sekitar 50 generasi muda meninggal setiap harinya diakibatkan efek dan pengaruh narkoba. Jenis-jenis narkoba seperti ganja, *mushroom*, *gorilla*, dan *excimer* sangat terkenal di kalangan pelajar karena harga yang relatif murah dan mudah didapatkan.

Faktor utama yang menyebabkan para pelajar terjerumus narkoba adalah dari pergaulan yang salah. Hal tersebut diakibatkan emosi pelajar yang masih belum stabil, sehingga pelajar mudah terpengaruhi oleh teman sebayanya tanpa memikirkan resiko yang dialami ke depan. Akibatnya, generasi penerus bangsa Indonesia menjadi semakin rapuh dikarenakan zat-zat adiktif berbahaya ini. Banyak hal-hal negatif yang diakibatkan narkoba bagi generasi muda misalnya,

pelajar akan mengalami perubahan sikap, kepribadian, sering bolos dalam pelajaran, menurunnya kedisiplinan, membahayakan masyarakat sekitarnya, kerusakan otak permanen, hingga menyebabkan kematian. Masalah tersebut seharusnya menjadi pertimbangan agar generasi muda zaman sekarang dapat bersikap yang bijak dan tegas dalam memilih pergaulan, agar terhindar dari penyalahgunaan narkoba dan sejenisnya. Hal ini bertujuan untuk menyelamatkan generasi-generasi muda Indonesia, dan secara tidak langsung mengubah Indonesia menjadi negara yang lebih baik.

Saat ini BNN sudah melakukan program sosialisasi ke beberapa sekolah-sekolah untuk mencegah generasi remaja terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba, namun program tersebut akan lebih efektif jika dilengkapi dengan sebuah desain kampanye sosial. Menurut Desty Pratiwi S.I.Kom. (Penyuluh Narkoba Ahli Pertama BNN Tangerang Selatan) selain melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah, sebuah desain kampanye sosial juga dibutuhkan karena informasi yang diberikan memiliki jangkauan yang lebih luas dibanding melakukan sosialisasi ke beberapa sekolah. Untuk itu penulis membuat kampanye sosial guna mencegah anak remaja terjerumus ke dalam penyalahgunaan narkoba.

Dikutip dari www.lspr.edu/pritakemalgani, Prita Kemal Gani menjelaskan bahwa kampanye sosial adalah suatu proses penyampaian informasi yang memiliki tahap dan direncanakan untuk memberikan pesan-pesan penting agar mengubah sikap, perilaku, dan opini masyarakat yang dituju. Desain visual yang baik juga dibutuhkan dalam perancangan sebuah kampanye sosial, karena dengan adanya visual desain yang baik maka akan menghasilkan komunikasi yang jelas

dan mudah dimengerti. Supriono (2010) mengungkapkan bahwa suatu desain memiliki kekuatan visual seperti ilustrasi, tipografi, warna dan *layout* yang dapat memudahkan audiens mengerti suatu informasi yang dilihat.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kampanye sosial mencegah penyalahgunaan narkoba untuk remaja berusia 13 – 17 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi penelitian kampanye visual yang hanya ditargetkan kepada remaja berusia 13 – 17 tahun, karena merupakan usia rawan dalam penyalahgunaan narkoba. Remaja yang tinggal di daerah perkotaan khususnya lingkungan sekolah. Penulis juga membatasi wilayah yaitu daerah Tangerang yang digunakan sebagai sampel, karena kota Tangerang merupakan salah satu kota yang darurat narkoba.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang kampanye sosial yang dapat mencegah penyalahgunaan narkoba untuk remaja berusia 13 – 17 tahun.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Data primer menggunakan metode pengumpulan data dengan cara kualitatif. Melakukan penelitian dan observasi, mengunjungi kantor Badan Narkotika Nasional, serta melakukan wawancara terhadap ahli penyuluh narkoba Badan

Narkotika Nasional daerah Tangerang Selatan. Membagikan kuisioner untuk mengetahui tingkat pengetahuan remaja tentang narkoba.

Data sekunder menggunakan metode pengumpulan data secara tidak langsung. Perolehan data yang berasal dari internet, studi literatur agar data perancangan kampanye visual dapat terpenuhi.

1.6. Metode Perancangan

1. Orientasi

Dalam proses ini penulis melakukan pencarian inti permasalahan, mengumpulkan fakta – fakta dan informasi yang berhubungan dengan masalah penyalahgunaan narkoba pada remaja. Orientasi didukung dengan melakukan survei dan wawancara dengan pihak-pihak terkait.

2. Studi pustaka

Dalam proses ini penulis melakukan pencarian dan pengumpulan data dari sumber-sumber yang terpercaya, agar mendukung keberhasilan dalam merancang desain kampanye sosial.

3. Konsep dan desain

Penulis melakukan brainstorming untuk mencari ide – ide yang akan digunakan sebagai landasan visual pada perancangan kampanye sosial. Menggunakan elemen desain, ilustrasi, dan tipografi yang sesuai dan mudah dipahami oleh remaja.

4. Desain

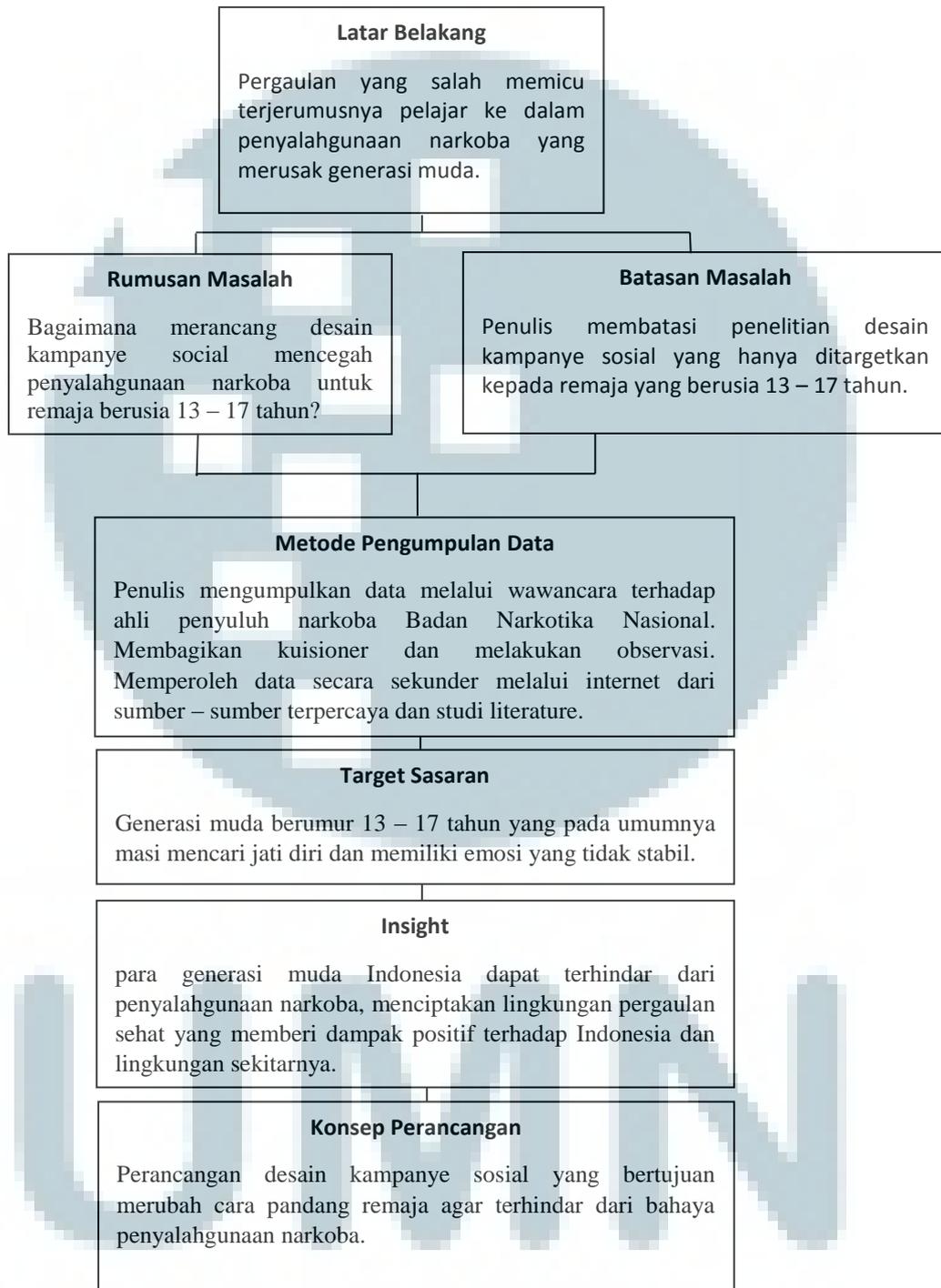
Pada tahapan proses digarap berdasarkan ide – ide konsep yang akan diterapkan ke media yang akan digunakan pada desain kampanye sosial.

5. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pengaplikasian konsep ke dalam bentuk digital yang kemudian diproduksi menjadi media desain dalam kampanye sosial.



1.7. Skematika Perancangan



Tabel 1.1. Skematika Perancangan

(Dokumentasi Penulis)