

INTISARI

Penyalahgunaan narkoba dan obat-obatan terlarang di kalangan generasi muda, dewasa ini semakin meningkat. Bapak Nizar, selaku guru bimbingan konseling di SMA PGRI Tambak, mengungkapkan kekhawatirannya terkait kemungkinan siswanya terjerumus dalam kasus penyalahgunaan narkoba. Dalam konteks ini, penulis menawarkan solusi dengan menyajikan materi pembelajaran tentang bahaya narkoba melalui media video animasi 2 dimensi. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dipilih karena materi yang disampaikan akan lebih menarik bagi para siswa, dan mereka akan memahami setiap poin yang disajikan dalam video animasi tersebut. Dengan menerapkan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian dan distribusi, serta menggunakan teknik motion graphic, penelitian ini menghasilkan video animasi 2 dimensi yang berdurasi 2 menit. Dalam pengujian Beta, dengan 50 responden yang merupakan siswa siswi SMA PGRI Tambak, video animasi mendapatkan skor 92,4%, dengan kategori sangat setuju bahwa video animasi yang telah dibuat layak dijadikan sebagai materi pembelajaran tentang bahaya narkoba. Video ini akan digunakan oleh guru bimbingan konseling di SMA PGRI Tambak sebagai bagian dari materi pengajaran di sekolah tersebut.

Kata kunci: narkoba, media pembelajaran, animasi 2 dimensi, *motion graphic*, MDLC

ABSTRACT

The misuse of drugs and illicit substances among the younger generation is on the rise nowadays. Mr. Nizar, as the guidance and counseling teacher at SMA PGRI Tambak, expresses his concerns regarding the possibility of his students falling into drug abuse cases. In this context, the author proposes a solution by presenting learning materials about the dangers of drugs through a 2D animated video medium. The use of animated videos as a learning tool is chosen because the content delivered will be more engaging for students, and they will comprehend each point presented in the animated video. By applying the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material gathering, assembly, testing and distribution, and utilizing motion graphic techniques, this research produces a 2D animated video lasting 2 minutes. In the Beta testing phase, involving 50 respondents who are students at SMA PGRI Tambak, the animated video scores 92.4%, with the category being strongly agree that the created animated video is suitable as a learning material about the dangers of drugs. This video will be used by the guidance and counseling teachers at SMA PGRI Tambak as part of the teaching materials in the school.

Keywords: narcotics, educational media, 2D animation, motion graphic, MDLC