

MEDIA SOSIALISASI BEBERAPA JENIS-JENIS NARKOBA PADA KANTOR BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI JAMBI

Oleh :

Darex Susanto, M.Kom

Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah Jambi

E Mail : darexssusanto@rocketmail.com

ABSTRAKSI-Media sosialisasi merupakan suatu sarana untuk menyampaikan materi tentang suatu masalah. Adapun yang menjelaskan tentang media informasi dan tujuan dari media informasi adalah menyampaikan dampak narkoba dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan kita. Pembuatan media informasi ini menggunakan media visual Adobe Flash CS3 dan Adobe Photoshop CS2. Untuk pengembangan data dan informasi yang berkaitan dengan penulisan ini didapat melalui study lapangan dan study pustaka dengan mencari sumber yang relevan dan masih banyak hal-hal yang perlu dikembangkan kedepannya dengan semakin masuknya teknologi akan disesuaikan dengan kinerja yang lebih baik bagi pembuat aplikasi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan yaitu media sosialisasi pengenalan beberapa jenis-jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi. dibangun menggunakan program Adobe Flash CS3 pada Kantor Badan Narkotika Nasional Provinsi Jambi.

Kata kunci : Media, Sosialisasi, Adobe Flash CS3, Narkoba, Badan Narkotika Nasional Provinsi Jambi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi menuntut kita untuk lebih kreatif dan berinovatif dalam rangka memajukan atau mempermudah manusia dalam segala urusan terutama dalam layanan sosialisasi publik. Menurut penelitian, ada tiga (3) ancaman Negara kedepan yang sangat berbahaya, satu di antaranya adalah Narkoba. Narkoba merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika dan Bahan adiktif berbahaya lainnya. Pada tahun 2008 Universitas Indonesia bekerja sama dengan Badan Narkotika Nasional mengadakan penelitian bahwa yang meninggal dunia akibat Narkoba mencapai 51 orang setiap hari se Indonesia mengalahkan korban lainnya yang sangat heboh di media cetak dan media elektronik, yaitu hanya kisaran 41 orang meninggal dunia akibat lakalantas setiap harinya se Indonesia. Oleh sebab itu, dipandang perlu untuk terus mensosialisasikan dampak dari penyalahgunaan Narkoba kepada masyarakat ramai. Peredaran Narkoba di Provinsi Jambi cukup marak dan berkembang subur, bahkan pada tahun 2008 Provinsi Jambi pernah menduduki peringkat VI Nasional pengguna Narkoba dengan jumlah mencapai 50.420 orang.

Sedangkan yang gila mencapai 70 s/d 100 orang setiap tahunnya dan yang terkena virus HIV-AIDS per Maret tahun 20013 mencapai 842 kasus. Sosialisasi dampak dari penyalahgunaan Narkoba di provinsi Jambi agar lebih bisa diterima dan menarik

perhatian para audien maka menurut Penulis media yang tepat digunakan adalah Adobe Flash CS3. Adobe Flash CS3 adalah aplikasi yang sangat powerful untuk Design animasi berbasis Vector, sebenarnya Adobe Flash CS3 adalah generasi kelanjutan dari macromedia Flash 8 yang dikenal sebagai Software animasi handal dengan menggunakan motion multi-frame. Adobe Flash CS3 juga salah satu bentuk media yang sangat bermanfaat bagi kita dalam kegiatan sosialisasi, di samping lebih simple juga lebih menarik Masyarakat perlu mendapatkan penjelasan tentang defenisi, jenis-jenis dan bahaya Narkoba. Oleh Karena itu penulis membuat sebuah tulisan dalam bentuk jurnal dengan mengangkat sebuah judul "*Media Sosialisasi Beberapa Jenis-Jenis Narkoba Pada Kantor Badan Narkotika Nasional Provinsi Jambi*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka Bagaimanakah membangun suatu aplikasi media sosialisasi jenis-jenis narkoba yang berbasis multimedia guna untuk meningkatkan semangat peserta sosialisasi dan mempermudah narasumber atau pemateri dalam menyampaikan materi nya.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulis nantinya tidak keluar dari masalah yang telah dirumuskan maka permasalahannya dibatasi sebagai berikut:

1. Materi yang dijabarkan dalam Sosialisasi Jenis-Jenis Narkoba, yaitu gambar dan keterangannya.
2. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe Flash CS3 Profesional, dan Photoshop CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di dapat dari penulisan jurnal ini adalah sebagai berikut:

1. Membangkitkan minat untuk Membangun aplikasi media sosialisasi untuk membantu narasumber atau pemateri agar lebih mudah dalam penyampaian menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional, dan Photoshop CS4.
2. Dengan adanya penulisan ini aplikasi yang diharapkan dapat membantu meningkatkan minat peserta dan meningkatkan kualitas para tim Penyuluh Badan Narkotika Nasional agar menjadi lebih baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. mendapat pengalaman dalam penulisan pembuatan aplikasi ini serta untuk menjalin hubungan personal terhadap masyarakat nantinya.. Dan diharapkan hubungan tersebut dapat bermanfaat baik bagi peneliti untuk kedepannya. Masyarakat,yaitu mendapatkan wawasan tentang materi sosialisasi Penyuluhan jenis-jenis narkoba. mendapat membantu mempermudah instansi dalam memberi materi sosialisasi jenis-jenis narkoba kepada masyarakat.

BAB II

ANALISIS KEBUTUHAN

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang merugikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Metodologi pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan yang akan digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pengembangan ini. Metode pembangunan program yang digunakan adalah metode analisis dengan pendekatan terstruktur. Pengertian dari metode pendekatan terstruktur itu sendiri yaitu metode yang menyediakan kepada analis sistem tambahan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem disamping tetap mengikuti ide dari *systems life cycle*. Analisis terstruktur digunakan untuk menentukan dan menjelaskan sistem terstruktur yang

dapat memenuhi tuntutan pemakai, waktu sena anggaran yang ada. Tujuan dari desain terstruktur ialah untuk mengurangi biaya sistem informasi dengan memberikan penekanan pada perawatan, sebab perawatan adalah unsur yang dapat memenuhi kebutuhan si pemakai sehingga dapat membantu dalam mencapai tujuan. Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan user, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya, mudah dipergunakan, mudah dipahami dan mudah dirawat.

Keuntungan dari metode pendekatan terstruktur ini antara lain:

1. Mengurangi kerumitan masalah (*reduction of complexity*).
2. Konsep mengarah pada sistem yang ideal (*focus on ideal*).
3. Standarisasi (*standardization*).
4. Orientasi ke masa datang (*future orientation*).
5. Mengurangi ketergantungan pada designer (*less reliance on artistry*).

2.1 Hasil Analisis

Hasil analisis merupakan pemilihan kebutuhan sistem yang harus diwujudkan dalam perangkat lunak yang meliputi fungsi-fungsi yang di butuhkan, kinerja yang harus di penuhi, proses masukan dan keluaran data, antar muka (*interface*) yang di inginkan. Media Sosialisasi ini di harapkan mampu membantu Peserta kegiatan dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh narasumber. Kebutuhan sistem yang harus di wujudkan dalam perangkat lunak tersebut:

2.1.1 Kebutuhan Masukan (*input*)

Kebutuhan masukan yaitu data-data dan informasi apa saja yang bisa di olah menjadi informasi pada kebutuhan masukan pada media sosialisasi ini. Kebutuhan masukan yang di butuhkan dalam media sosialisasi beberapa jenis narkoba adalah:

1. Pengenalan beberapa jenis-jenis narkoba.
2. Gambar-gambar dari materi yang akan di pahami.
3. Video bahaya pengguna narkoba.

2.1.2 Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses yaitu berupa informasi mengenai apa saja yang akan diproses oleh aplikasi ini.

1. Menampilkan materi yang disertai dengan audio, gambar, dan text.
2. Menampilkan latihan jenis-jenis narkoba.
3. Menampilkan penilaian dari hasil latihan.

2.1.3 Kebutuhan Keluaran (*output*)

Kebutuhan keluaran yang berupa informasi yang di tampilkan dalam bentuk visualisasi, berikut ini adalah keluaran yang akan di tampilkan:

1. Visualisasi tentang tema yang di pahami.
2. Audio yang memberikan bacaan yang benar untuk pengenalan jenis-jenis narkoba.
3. Text mengenai tema dalam bahasa Indonesia dan Inggris yang benar.

2.1.4 Antar Muka Pemakai (*User Interface*)

Interface yang tepat akan memberikan kolaborasi dari desain yang baik dan mekanisme output yang memberikan kepuasan, kemampuan dan batasan dalam cara-cara efektif yang mungkin dari yang user inginkan. Interface terbaik merupakan salah satu yang tidak di perhatikan, dan di perbolehkan user untuk focus kepada informasi dan tugas yang di kerjakan untuk menampilkan informasi. Kebutuhan terhadap antar muka (*interface*) yang di gunakan oleh user dan berhubungan dengan sistem interface di inginkan sebaik mungkin sehingga bersifat ramah (*user friendly*). Artinya pengguna dapat menggunakan perangkat lunak yang di inginkan sebaik mungkin dan meminimumkan kesalahan (*error*), baik kesalahan masukan atau proses keluaran yang di hasilkan dan juga umpan balik (*feedback*) dari sistem.

2.1.5 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) ini dapat berjalan dengan baik, apabila memenuhi standar minimal dari perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak yang di gunakan adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi Windows 7.
2. Macromedia Adobe Flash CS 3, untuk menggabungkan frame-frame animasi sehingga menjadi sebuah aplikasi.
3. Photoshop CS4, untuk mengedit gambar yang akan di masukan sebagai materi dalam frame animasi.

2.1.6 Kebutuhan Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam proses Media sosialisasi ini adalah sebagai berikut:

1. Komputer Processor Intel(R) Pentium (R) CPU P6200 @ 2,13GHz.
2. Memori (RAM) 1,00 GB (887 MB usable).
3. Harddisk 219 GB.
4. Monitor 10.2 WXGA LED DISPLAY.

2.1.7 Kinerja yang Diharapkan

Kinerja yang di harapkan dari hasil analisis di atas adalah, Media sosialisasi Beberapa Jenis Narkoba ini mampu membantu peserta untuk cepat memahami materi yang di sampaikan narasumber tersebut. Selain itu pemahaman peserta akan materi

yang di sampaikan lebih maksimal dan minat serta semangat peserta akan menjadi semakin bertambah dari sebelumnya yang terasa monoton dan membosankan. Media Sosialisasi ini juga nantinya mampu bekerja dengan baik dan benar-benar memberikan hasil informasi (*output*) yang baik dan mudah dalam pengoperasiannya bagi operator pengguna (*user*).

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Perancangan adalah langkah awal pada tahap pengembangan suatu produk atau sistem. Perancangan perangkat lunak dapat diartikan sebagai proses penerapan berbagai teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mengidentifikasi spesifikasi rinci perangkat lunak sehingga mudah diimplementasikan. Dengan suatu metode merancang spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang diwujudkan dalam domain informasi, keperluan fungsional dan informasi dirancang arsitektur perangkat lunak, struktur data dan prosedur dari perangkat lunak. Dalam proses perancangan Media Sosialisasi Beberapa Jenis-Jenis Narkoba Pada Kantor Badan Narkotika Nasional Provinsi Jambi dilakukan beberapa tahap yaitu :

1. Konsep

Tahap ini menentukan konsep media sosialisasi yang akan dibangun. Pada tahap ini analisa tujuan dari pembangunan media sosialisasi. Tujuan ditentukan berdasarkan materi ajar beserta materi yang akan di sampaikan, selanjutnya menentukan objek multimedia yang akan digunakan, serta menentukan bentuk atau hasil media sosialisasi yang di inginkan.

2. Design

Tahap dimana dilakukan perancangan terhadap media sosialisasi yang akan dibangun dengan melakukan pembuatan skenario dan *storyboard* media sosialisasi.

➤ Pembuatan Skenario

Pembuatan skenario adalah dengan menyusun materi yang akan disampaikan pada setiap pertemuan sosialisasi beserta cara penyampaiannya dengan memberikan deskripsi materi dan media penyampaian dengan menggunakan suara, animasi atau video.

➤ Pembuatan Storyboard

Storyboard dibuat untuk menjelaskan skenario secara lebih detail dari detik demi detik.

Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta suara, grafis, animasi, dan video yang dibutuhkan.

3. Material Collection

Tahapan pengumpulan objek yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan. Pada tahapan ini pengumpulan objek dapat dilakukan berupa :

- Pembuatan Text
- Pengumpulan Text
- Pengambilan Gambar
- Pengumpulan Suara
- Penganimasian

Pembuatan objek multimedia dilakukan dengan menggunakan *hardware* dan *software* berbasis multimedia. Dalam pembuatan objek multimedia, dirancang objek-objek yang akan digunakan dalam media sosialisasi seperti animasi, suara, grafis atau gambar, video dan narasi.

4. Assembly

Tahap perakitan objek yang telah dibuat pada tahap *Material collection* dengan melakukan penggabungan animasi, video, suara dan grafis menjadi suatu kesalahan dalam tampilan maupun suara. Tahapan perakitan dilakukan dengan melakukan pemrograman terhadap susunan objek berdasarkan *Storyboard* yang telah dirancang.

5. Testing

Melakukan pengujian terhadap program yang akan dibuat dengan melakukan “*Running Program*” yang di ujikan apakah mengalami “*Error Messege*” serta menguji urutan program dengan kesesuaian skenario dan *storyboard*. Jika ternyata terjadi ketidak sesuaian maka akan dilakukan perbaikan dengan meninjau kembali perancangan dan melakukan tahap berikutnya sampai terjadi kesesuaian.

6. Distributor

Tahap dimana media sosialisasi akan disebar luaskan atau penyimpanan hasil. Pada tahap ini hasil produksi dapat disampaikan dalam media CD dalam bentuk CD Program atau Video CD. Dengan penentuan ini maka diharapkan pendistribusian menjadi lebih mudah.

Setelah media sosialisasi terbentuk tinggal penentuan media pendistribusiannya. Beberapa pendistribusian yang dapat dipilih untuk media sosialisasi :

- a. Format VCD/DVD berbasis menu.
- b. Aplikasi CD interaktif.

3.1 Hasil Perancangan

Hasil pada tahap perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis, karena pada tahap analisis telah ditemukan fungsi-fungsi dan metode yang digunakan, sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta *interface* yang diharapkan. Hasil perancangan aplikasi harus sesuai dengan metode perancangan.

3.2 Flowchart

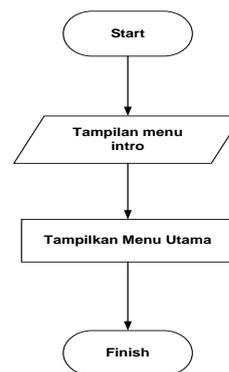
Flowchart adalah representasi grafik dari langkah-langkah yang harus di ikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri atas sekumpulan simbol, dimana masing-masing simbol mempresentasikan suatu kegiatan tertentu. Flowchart diawali dengan menerima *input*, dan di akhiri dengan menampilkan *output*. Penerimaan *input*, pemrosesan *input*, dan menampilkan *output* merupakan kegiatan utama yang membentuk siklus dari semua kegiatan yang dilakukan oleh komputer. Siklus ini disebut siklus I-P-O (*Input-Proses-Output*).

Flowchart dibawah ini akan menggambarkan bentuk sistem aliran data dari media sosialisasi beberapa jenis-jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi.

3.2.1 Flowchart Menu Intro

Pada tampilan menu intro media sosialisasi beberapa jenis-jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi menampilkan menu intro dan langsung menampilkan menu utama dari tampilan program.

Berikut ini tampilan Flowchart menu intro yang berisi aliran arus data proses sistem pada menu intro.



Gambar 3.1 Flowchart Menu Intro

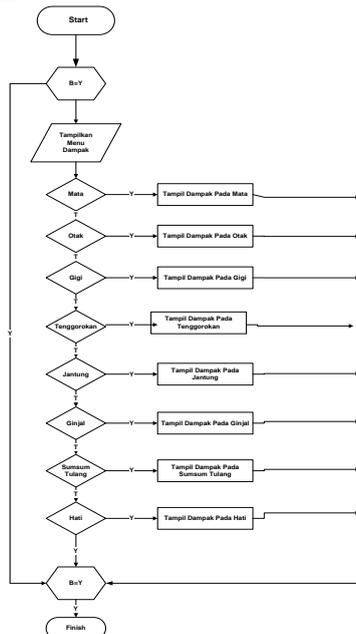
3.2.2 Flowchart Menu Utama

Pada tampilan menu utama pada media sosialisasi beberapa jenis-jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi menampilkan menu jenis-jenis, ciri-ciri, dampak, video, contact, kembali. Apabila *User* memilih salah

Gambar 3.4 Flowchart Menu Ciri – Ciri Pengguna

3.2.5 Flowchart Menu Dampak Pengguna Narkoba

Pada tampilan menu media sosialisasi beberapa jenis-jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi menampilkan menu materi dampak pengguna narkoba, menu gambar dan kembali. Apabila *user* memilih salah satu menu, maka akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang dampak pengguna narkoba, dan apabila memilih kembali maka akan kembali ke menu utama.



Gambar 3.5 Flowchart Menu Dampak Pemakai

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan hasil kerja alat bantu ajar media sosialisasi beberapa jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi, dapat diberikan suatu kesimpulan :

4. Dengan menerapkan dan menggunakan media sosialisasi ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran tentang bahayanya narkoba dalam diri sendiri maupun lingkungan.
5. Pemanfaatan teknologi multimedia dalam media sosialisasi akan sangat membantu dalam menyampaikan maksud dan tujuan sosialisasi.
6. Narasumber dan para peserta akan semakin tertarik untuk lebih mengembangkan pemanfaatan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana sosialisasi yang efektif, interaktif dan mudah dipahami.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, dapat diberikan suatu saran untuk meningkatkan dan kelangsungan penggunaan media sosialisasi beberapa jenis-jenis narkoba pada kantor badan narkotika nasional provinsi jambi, antara lain :

1. Sebaiknya diadakan pengawasan dan pemeliharaan terhadap media sosialisasi yang dirancang agar dapat dilihat apakah ada kekurangan pada sistemnya sehingga dapat segera diperbaiki kembali untuk mendapatkan hasil yang optimal.
2. Suatu instansi yang baik dibidang penyuluhan narkotika, instansi tersebut harus menyediakan fasilitas dan kebutuhan yang diperlukan dalam rangka memanfaatkan teknologi dan multimedia sebagai sarana proses sosialisasi.
3. Dapat Digunakan Bahasa Pemrograman berbasis visual, seperti 3D Max, Swis Max dan sebagainya.
4. Bagi STMIK dan mahasiswa Nurdin Hamzah : hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu rujukan untuk menambah *literature* perpustakaan dan diharapkan untuk mahasiswa tingkat selanjutnya dapat mengembangkan penelitian yang ada pada tingkat yang lebih dalam agar hasil penelitian lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Hadi, Mulya. 2008. *7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS3 untuk Orang Awam*. Palembang : Maxikom
 Badan Narkotika Nasional, Republik Indonesia. Kamus Narkoba (Istilah-Istilah Narkoba dan Bahaya Penyalahgunaannya). Jakarta, 2006
 Nurdin, Adnil Edwin, 2007, *Madat, Sejarah, Dampak Klinis dan Penanggulangan*, Penerbit Mutiara Wacana, Semarang.
 BNN. 2004. *Komunikasi Penyuluhan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba*. Badan Narkotika Nasional, Jakarta: iv + 132 hlm

Daftar Riwayat Hidup Penulis

Nama : Darex Susanto, M.Kom
 TTL : Jambi, 22 Oktober 1982
 NIK/ NIDN : 11.080/ 1022108201
 Pend. Terakhir : S-2 (Magister Sistem Informasi)
 Bidang Keahlian : Ilmu Komputer
 Jabatan Fungsional : Asisten Ahli