

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di jaman modern saat ini masyarakat memiliki kebutuhan yang banyak setiap harinya seperti. Khususnya masyarakat perkotaan yang harus melakukan segala sesuatunya dengan cepat seperti bepergian dari satu tempat ke tempat lainya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perkembangan teknologi transportasi dapat membantu masyarakat untuk bepergian dengan cepat ke tempat yang dituju khususnya kendaraan darat seperti mobil dan motor. Masyarakat menggunakan jalur darat (jalan raya) karena merupakan jalur penghubung yang efektif dan murah.

Banyaknya kebutuhan masyarakat untuk berkendara membuat semakin bertambahnya jumlah kendaraan di jalur darat khususnya motor dan mobil. Semakin bertambahnya jumlah kendaraan membuat jalan raya semakin ramai dan padat, banyak juga yang sampai menyebabkan kecelakaan lalu lintas akibat melanggar peraturan. Hal ini membuat masyarakat berlomba – lomba untuk sampai ke tempat tujuan lebih dahulu yang menimbulkan budaya tertib lalu lintas yang akhirnya di abaikan begitu saja dan melanggar tata tertib lalu lintas yang sudah di tetapkan. Menurut Briptu Ani Sudarti Kasat Lantas kapolsek Bojongsoang pelanggaran lalu lintas lebih banyak dilakukan oleh pengendara roda dua seperti menerobos lampu merah dan mengambil jalur pengendara lainya, sehingga menyebabkan kemacetan di jalan raya. Masih banyaknya masyarakat yang kurang memahami tata tertib berlalu lintas juga menjadi faktor pendukung lainya masyarakat melanggar peraturan. Sehingga masih diperlukannya sosialisasi tentang tertib lalu lintas.

Perkembangan teknologi di bidang komunikasi berkembang dengan cepat. Sehingga memudahkan masyarakat untuk mendapatkan dan menyampaikan informasi. Animasi 2D adalah media yang menarik untuk dijadikan sarana dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Film pendek animasi 2D merupakan

sarana salah satu media yang tepat untuk mengajak masyarakat agar tertib berlalu lintas.

Dalam pembuatan animasi 2D salah satu unsur penting yaitu karakter. Karakter dalam sebuah animasi dapat menarik minat serta perhatian penonton. Penulis membuat perancangan karakter dalam film animasi pendek agar dapat menarik minat penonton untuk melihat film ini sehingga pesan bias tersampaikan dengan baik.

1.2. Identifikasi Masalah

Perancangan karakter yang dapat menarik minat penonton untuk melihat film pendek ini sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan sesuai target *audience*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di sebutkan ada beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana menyampaikan pesan untuk remaja tentang peraturan lalu lintas melalui media animasi 2D ?
2. Bagaimana merancang karakter animasi 2D yang sesuai dengan target *audience* remaja untuk mengingatkan remaja tentang peraturan lalu lintas ?

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini sebagai berikut :

1. Menggunakan media animasi 2D untuk mengingatkan remaja tentang peraturan lalu lintas.
2. Agar perancangan karakter sesuai dengan target *audience*.

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini sebagai berikut :

1. Memberi pemahaman kepada remaja tentang pentingnya tertib berlalu lintas.
2. Perancangan ini diharapkan dapat menambah kajian dalam perkembangan perancangan untuk menyampaikan pesan melalui media film animasi pendek.

1.6. Batasan Masalah

Penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar lebih terarah. Adapun ruang lingkup tersebut adalah :

1. Apa ?

Pelanggaran lalu lintas yang sering dilakukan oleh pengendara motor khususnya remaja.

2. Siapa ?

Film animasi pendek ini di tujukan kepada anak remaja yang berusia 13-17 tahun.

3. Kapan ?

Pelanggaran lalu lintas yang terjadi tahun 2017.

4. Dimana ?

Kota Bandung.

5. Mengapa ?

Kurangnya pemahaman anak remaja tentang tertib berlalu lintas.

6. Bagaimana ?

Membuat perancangan karakter dalam film pendek animasi 2D pelanggaran lalu lintas.

1.7. Metode Pengumpulan Data

Wawancara, metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat dengan cara wawancara ke sumber yang memahami tentang permasalahan.

Observasi, metode ini digunakan untuk mengamati permasalahan yang ada.

Studi Pustaka, metode ini digunakan untuk mencari jurnal atau buku.

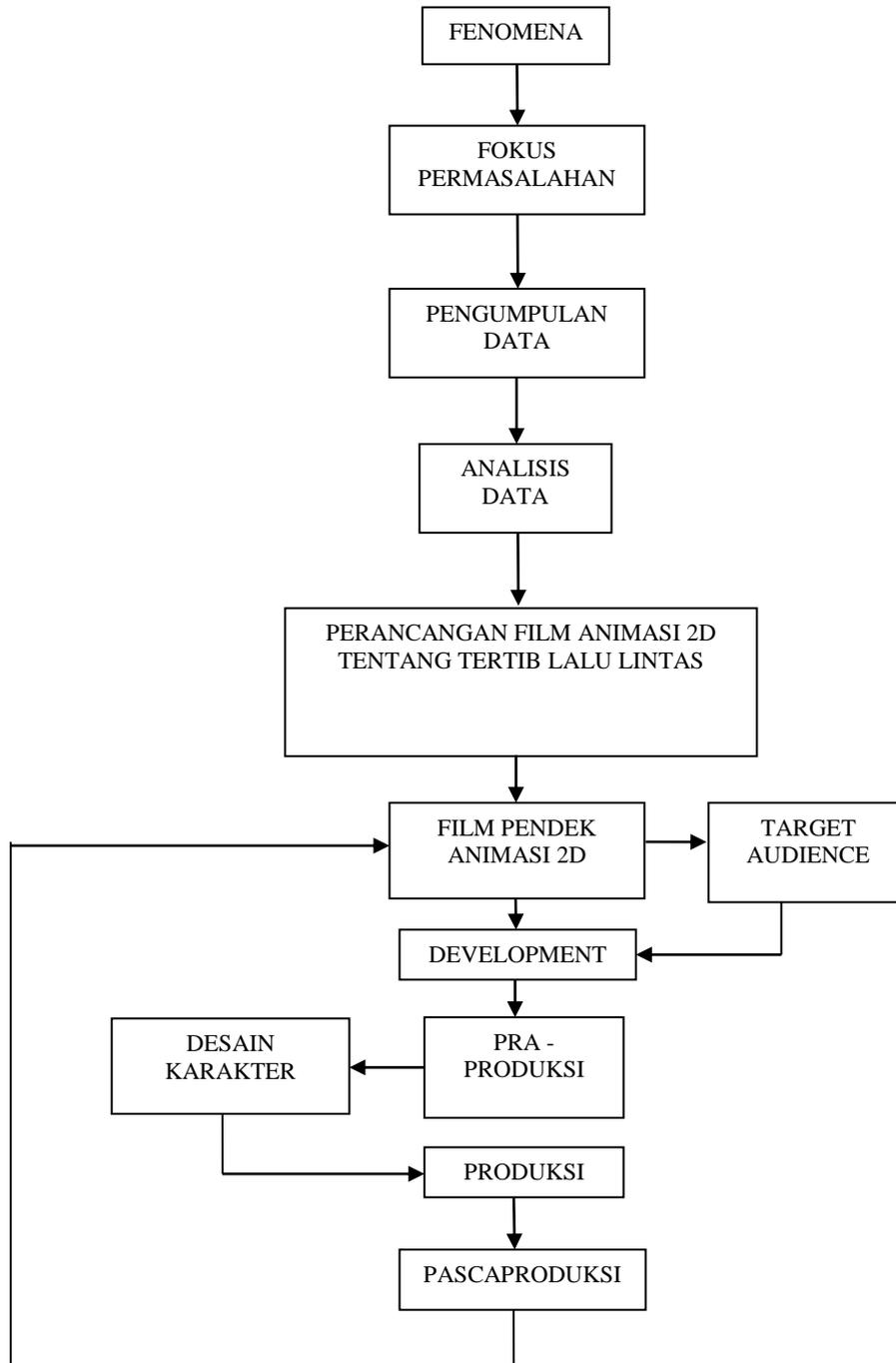
1.8. Metode Analisis

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif yang menjelaskan data melalui tulisan.

1.9. Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Penulis



1.10. Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data, metode analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II. LANDASAN PEMIKIRAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang landasan pemikiran yang akan digunakan sebagai dasar perancangan.

BAB III. DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis karya sejenis dan kesimpulan dari hasil analisis.

BAB IV. KONSEP HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisi tentang konsep hasil perancangan yang akan dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan berisi tentang kesimpulan dan saran yang penulis dapat dari hasil perancangan.