

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung adalah Ibu Kota Propinsi Jawa Barat yang menjadi pusat pemerintahan Propinsi. Selain pusat pemerintahan Propinsi kota Bandung juga menjalankan pemerintahannya sendiri oleh Walikota Bandung. Sebagai salah satu kota besar yang ada di Indonesia Bandung tumbuh dengan berbagai macam usaha baik lokal maupun usaha multinasional yang masuk. Dengan usaha yang bertumbuh di kota Bandung menimbulkan pelaku usaha atau masyarakat yang membutuhkan kendaraan. Banyak masyarakat Bandung yang memiliki transportasi pribadi demi menunjang kebutuhan. Tidak hanya dari kalangan pekerja bahkan kalangan pelajar dan wanita sekarang pun banyak yang sudah memiliki kendaraan pribadi. Kebutuhan transportasi pribadi yang populer di kalangan pria kini telah dimiliki kaum wanita juga. Mulai dari wanita yang berusia remaja hingga ibu-ibu. Namun setelah kendaraan sepeda motor dikendarai oleh kaum wanita timbul masalah masalah baru terutama dari kalangan wanita. Banyak pelanggaran Lalu Lintas yang dilakukan wanita mulai dari pelanggaran biasa sampai pelanggaran yang tidak masuk akal.

Beberapa fenomena pelanggaran oleh wanita sering kita lihat jalanan mulai dari sen kiri belok ke kanan, naik sepedamotor lambat tapi ditengah sehingga mengganggu pengendara lain dibelakang dan mengakibatkan macet, melanggar aturan namun saat ditegur marah, dan lain lain. Bukti beberapa kasus bisa kita temui di berbagai vidio yang di unggah di Youtube seperti pada 12 Agustus 2017 oleh akun "[SidauroeXx Motovlog](#)–Raja jalanan #1 Emak-emak lawan arah" dalam video ini kita melihat dua ibu-ibu melawan arah sambil mengomel. Selain itu vidio di unggah 20 September 2017 oleh akun warta "warta warta - bukti nyata kalo emak emak raja jalanan// emak emak vs polisi 2017 september" dalam vidio ini kita melihat ibu-ibu marah saat di tegur polisi karena berhenti sembarangan. Fenomena ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat terutama wanita dalam berlalu lintas dengan baik.

Kejadian diatas adalah beberapa contoh kasus pelanggaran yang terjadi di kota Bandung. Masih banyak lagi contoh kasus yang di abadikan lewat media video yang terjadi namun tidak dituliskan semua karena akan memakan waktu lama. Menurut

penulis, masyarakat terutama wanita yang berkendara di kota Bandung masih kurang dalam kesadaran dalam berlalu lintas dilihat dari banyak pelanggaran yang dilakukan baik itu pelanggaran ketertiban atau pelanggaran yang mengakibatkan kecelakaan. Kaum wanita memang perlu lebih banyak belajar tentang peraturan Lalu Lintas, karena memiliki tingkat pemikiran dan emosional tersendiri.

Dengan melihat fenomena tersebut perlunya ada media informasi layanan masyarakat yang bisa mengajak dan membantu menumbuhkan kesadaran wanita dalam berkendara. Media informasi masyarakat yang banyak digunakan saat ini adalah animasi *motion graphics*. Animasi *motion graphics* tidak lepas dari keilmuan dasar *design graphics* hanya lebih dikembangkan dengan gabungan beberapa unsur. *Motion graphics* pada umumnya merupakan gabungan dari *design* yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan *design graphics*, seperti memasukan elemen *design* 2D atau 3D, tehnik pngeditan video, tipografi, ilustrasi, dan musik sehingga terbuat sebuah animasi. Perbedaan animasi motion grafis dan animasi film adalah pada *motion graphics* tidak memperlihatkan pergerakan spesifik seperti mulut, ekspresi dan hal detail lain yang bersebrangan dengan animasi film. *Motion graphic* lebih mengedepankan konsep cara penyampaian yang langsung pada intinya sehingga lebih efektif untuk kebutuhan presentasi. Di zaman sekarang banyak orang memanfaatkan *motion graphics* untuk kebutuhan persentasi, iklan, bumper, dan lain lain. Alasanya karena terlihat sederhana dan mudah dipahami. Beberapa contoh perseorangan atau perusahaan yang menggunakan motion grafis seperti iklan Tokopedia, iklan Top Karir, Chanel Kok bisa?, iklan Tour and travel Maytrans, AAFT School, dan lain-lain. *Motion graphich* juga menjadi semakin favorit seiring berkembangnya zaman dan kemajuan desain.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang dipaparkan, identifikasi masalah pada perancangan ini adalah :

1. Jumlah pelanggaran yang dilakukan wanita meningkat.
2. Fenomena pelanggaran Lalu Lintas oleh wanita yang terekam oleh kamera.
3. Kurangnya kesadaran wanita dalam berlalu lintas.
4. Bagaimana membuat *Motion graphics* yang sesuai dengan audience.

1.3 Ruang lingkup

Batasan masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Apa ?

Perancangan ini berfokus kepada pembuatan *motion graphics* yang memuat tentang informasi, penyebab & pelanggaran yang dilakukan wanita di kota Bandung.

1.3.2. Bagaimana ?

Perancangan *motion graphics* akan dilakukan melalui tahap-tahap pra produksi , produksi, dan pasca produksi.

1.3.3. Siapa ?

Perancangan ini dikhususkan untuk wanita dengan grafis yang bersahabat.

1.3.4. Tempat ?

Pada perancangan ini tempat yang dijadikan sumber masalah adalah kota Bandung.

1.3.5. Waktu ?

Dalam pembuatan *motion graphics* dibutuhkan waktu selama lebih dari 3 bulan, tergantung tingkat kesulitan yang terjadi di lapangan saat proses pembuatan berlangsung.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyampaikan pesan berlalu lintas yang baik untuk wanita?
2. Bagaimana perancangan *motion graphics* yang mampu meningkatkan kesadaran wanita dalam berlalu lintas?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ditentukan tujuan perancangan ini sebagai berikut :

1. Menyampaikan pesan melalui media informasi berupa media sosial dan youtube dengan tujuan menambah wawasan wanita berusia 17 sampai 25 tahun sebagai target audience dan audience sekunder yaitu wanita berusia 26 tahun sampai 50 tahun dan masyarakat umum.
2. Motion Graphics sebagai media informasi yang mencakup data pelanggaran Lalu Lintas yang berfokus pada wanita di kota Bandung dengan tujuan meningkatkan kesadaran wanita dalam berlalu lintas.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual dan menambah kajian ilmu khususnya dalam Desain Komunikasi Visual konsentrasi Multimedia. Juga bermanfaat bagi kampus Universitas Telkom sebagai hasil referensi kajian yang bermanfaat.

B. Manfaat Praktis

Menambah wawasan tentang peraturan Lalu Lintas itu sendiri, menambah pengalaman penulis dan relasi yang baik antara penulis atau Universitas Telkom dengan pihak kepolisian.

C. Bagi Masyarakat

Masyarakat bisa menambah wawasan wanita tentang berlalu lintas dan bisa lebih berhati hati dalam membawa kendaraan serta menaati peraturan Lalu Lintas yang berlaku di Indonesia.

D. Manfaat Bagi Instansi terkait

- a. Dapat membantu dalam hal penyampaian materi berlalu lintas dalam kegiatan penyuluhan yang dilakukan kepolisian.

- b. Mempunyai iklan layanan masyarakat tentang berlalu lintas apabila hasil karya penulis diminati dan dibeli oleh kepolisian.

1.7 Metode Perancangan

A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam Perancangan kali ini ialah sebagai berikut :

1. Observasi

Teknik yang paling sering digunakan dalam Perancangan ialah observasi karena dengan teknik ini, peneliti dituntut untuk turun langsung serta mengamati fenomena dan permasalahan yang terjadi dilapangan. Menurut Rully Indrawan (2014:152) Proses pengolahan data dan analisis data sudah harus dilakukan sejak peneliti masih berada di lokasi penelitian, atau sejak pengumpulan data dilakukan. Bila peneliti menunggu sampai proses pengumpulan data berakhir kemungkinan adanya data atau fakta yang tercecer dan terlupakan sehingga tidak ikut dalam analisis. Observasi yang di lakukan penuli meliputi kawasan Antapani, Batununggal, Kiaracandong, Arcamanik & Buahbatu.

2. Wawancara

Teknik wawancara memang sering dilakukan dalam berbagai penelitian. Teknik ini dinilai relevan, karena peneliti menanyai langsung informan.

Informan sangat berperan penting dalam terwujudnya penelitian dengan menggunakan teknik ini. Menurut Jalaluddin Rakhmat (2016:153) Seorang peneliti kualitatif melakukan pengumpulan data dengan membuat catatan observasi atau wawancara dengan narasumber, mentranskripsi kaset *audio* hasil wawancara. Transkrip yang dibuat beberapa dicatat di *margin*, yaitu merupakan catatan berisi hal-hal yang di anggap istimewa.

Penulis melakukan wawancara kepada Aiptu Rizal dari kepolisian, Ibu Irma, Ibu Nita & Nisvia sebagai sampel penelitian.

3. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2017:142) Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis

kepada responden untuk di jawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti *variabel* yang akan di ukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden. Quisioner di lakukan oleh penulis secara online via typeform.com.

B. Metode analisis data

Menurut Rully Indrawan (2016:141) Pengumpulan data penelitian kuantitatif merupakan upaya peneliti untuk mengumpulkan data bersifat angka, atau bisa juga data bukan angka, namun bisa di kuantifikasikan. Data angka tersebut untuk selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus kerja statistik. Data-data tersebut di turunkan dari variabel yang sudah di oprasionalkan, dengan skala ukur tertentu, yakni skala nominal ordinal, interval dan ratio. Data yang di miliki penulis berupa data kualitatif yang di konversikan menjadi kuantitatif dan data kuantitatif itu sendiri.

1.8 Sistematika Perancangan

Setelah data terkumpul dan dianalisa, kemudian masuk kepada metode perancangan. Metode perancangan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi,

1. Pra produksi

Mencari data valid dari pihak tertentu yang bersangkutan dengan kecelakaan Lalu Lintas baik dari kepolisian atau dari lembaga yang bersangkutan.

2. Produksi

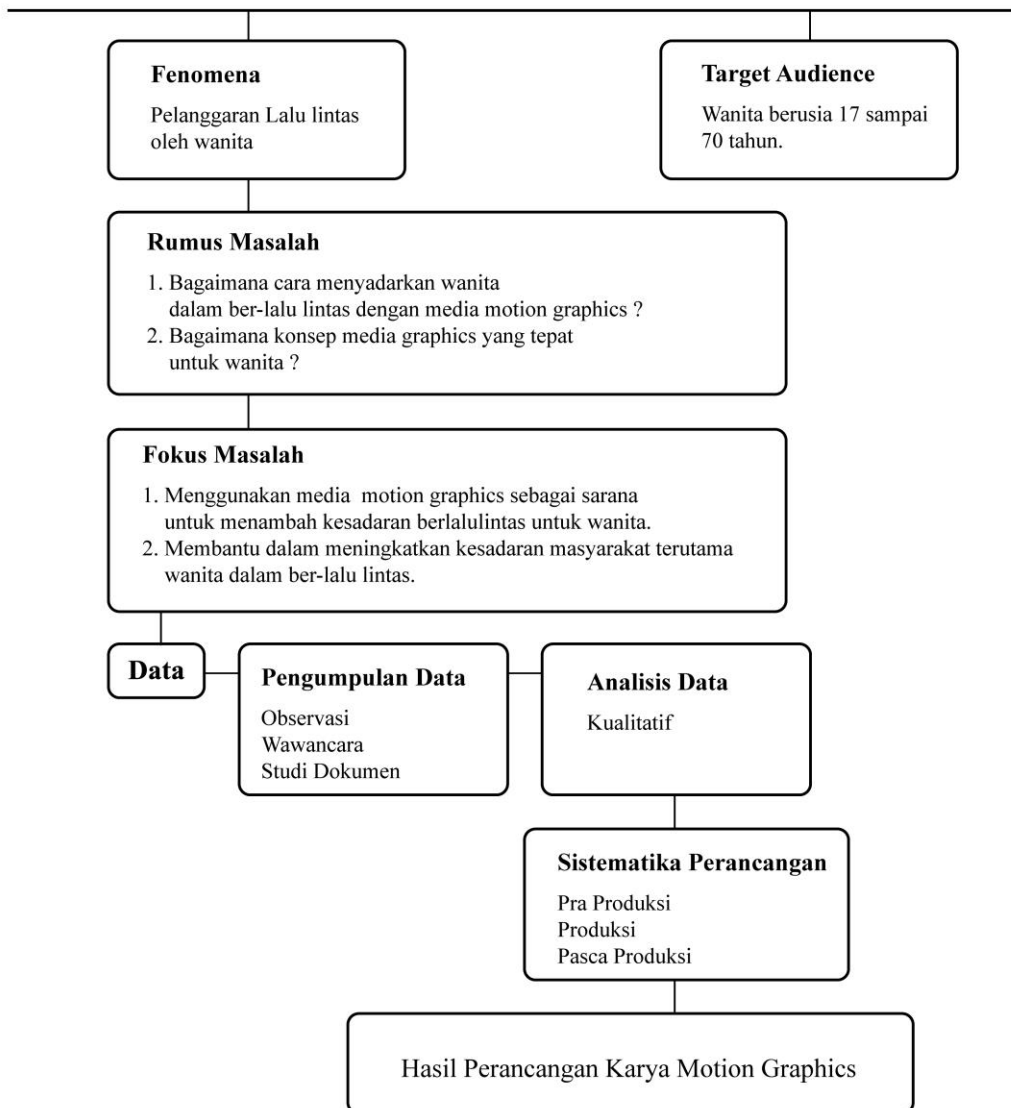
Proses eksekusi *motion graphics* yang bersandar pada data yang sudah didapat. Produksi biasanya berjalan cukup lama dari mulai pembuatan *storyboard*, aset grafis, efek, penggerakan animasi, dan lain lain.

3. Pasca Produksi

Tahap ini *motion graphics* sudah memasuki tahap akhir pengeditan atau penambahan pada bagian tertentu dan siap untuk dipresentasikan.

1.9 Kerangka Perancangan

PERANCANGAN MOTION GRAPHICS BERJUDUL “WANITA RAJA JALANAN” SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK WANITA BERUSIA 17 TAHUN KEATAS DALAM BERKENDARA S EPEDA MOTOR DAN MOBIL DI KOTA BANDUNG



1.10 Pembabakan

Perancangan tugas akhir ini dibagi ke dalam lima bab, setiap bab terdiri dari pembagian-pembagian yang lebih rinci. Pembabakan disini berisi gambaran singkat mengenai pembahasan di setiap bab penulisan laporan. Berikut pembabakan tugas akhir:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, metodologi perancangan, dan kerangka perancangan.

2. BAB II : LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menjelas teori-teori yang digunakan untuk mendukung perancangan dalam membuat karya animasi *Motion Graphics*.

3. BAB III : DATA DAN ANALITIS DATA

Bab ini membahas penjabaran dari hasil analisis data yang telah dikumpulkan untuk perancangan dalam membuat animasi *Motion Graphics*.

4. BAB IV : KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan hasil perancangan dari awal hingga selesai hasil karya perancangan.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan penutup, kesimpulan dan saran.