

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Latar Belakang

Fenomena juru parkir liar di berbagai kota besar di Indonesia menjadi permasalahan yang semakin kompleks, terutama karena dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial. Banyak individu yang beralih menjadi juru parkir liar karena keterbatasan lapangan pekerjaan, tekanan ekonomi, dan kebiasaan sosial yang membentuk pola tertentu dalam komunitasnya. Keberadaan mereka sering kali menimbulkan dampak negatif, baik bagi masyarakat umum, pemerintah, maupun pengelolaan lalu lintas di kawasan perkotaan. Meskipun dalam beberapa kasus juru parkir liar dianggap membantu pengendara menemukan tempat parkir, praktik ini sering diwarnai dengan pungutan liar, ketidakamanan kendaraan, dan konflik dengan aparat atau pengguna jalan lain.

Fenomena ini juga terjadi di Kota Bandung. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin (2021) dalam jurnal *Trihayu*, juru parkir liar di Bandung masih menjamur di berbagai titik, khususnya di kawasan pusat aktivitas masyarakat seperti Jalan Merdeka, Jalan Braga, dan sekitar Alun-Alun Bandung. Banyak dari mereka tidak memiliki izin resmi dan tidak menyetorkan retribusi ke pemerintah, menyebabkan kebocoran Pendapatan Asli Daerah (PAD). Studi tersebut juga menemukan bahwa lemahnya pengawasan serta kurangnya sosialisasi kebijakan menjadi faktor utama tidak tertibnya pengelolaan perparkiran di Kota Bandung. Dalam konteks ini, juru parkir liar tidak hanya menjadi persoalan teknis, melainkan juga sosial dan politis, karena sering dilindungi oleh oknum tertentu atau tumbuh karena tekanan ekonomi masyarakat kelas bawah (Wahyudin, 2021).

Salah satu pihak yang kerap mengalami benturan kepentingan dengan keberadaan juru parkir liar adalah kelompok remaja atau komunitas yang juga memanfaatkan ruang publik secara informal, seperti komunitas skateboarder. Skateboarder umumnya memanfaatkan trotoar, alun-alun, atau plaza kota sebagai arena ekspresi dan olahraga karena kurangnya fasilitas khusus seperti skatepark (Wardhana & Ellisa, 2023). Sementara itu, juru parkir liar memanfaatkan area yang sama untuk kepentingan ekonomi informal. Ketika dua aktor ini beraktivitas dalam ruang yang sama, sering muncul ketegangan akibat tumpang tindih fungsi ruang. Hal ini menimbulkan pertanyaan kritis: siapa yang memiliki legitimasi atas ruang publik, dan bagaimana kota seharusnya mengelola interaksi antar kelompok informal yang memanfaatkan ruang secara bersamaan?

Fenomena ini dapat dianalisis menggunakan pendekatan *temporary appropriation* (De Certeau, 1984) dan konsep *gray space* (Yiftachel, 2009), di mana ruang-ruang kota dimanfaatkan oleh kelompok informal secara tidak resmi, namun tetap berlangsung karena adanya kebutuhan dan kelonggaran pengawasan. Baik skateboarder maupun juru parkir liar memanfaatkan kekosongan regulasi dan desain kota yang tidak responsif terhadap kebutuhan masyarakat bawah atau komunitas kreatif.

Hingga kini, studi mengenai juru parkir liar umumnya berfokus pada aspek kriminologis dan kebijakan penertiban (Triputro et al., 2023), sementara studi tentang skateboarder lebih banyak berada dalam ranah budaya populer dan perencanaan ruang publik. Namun, belum ada kajian yang secara eksplisit mengkaji hubungan spasial dan sosial antara kedua kelompok ini dalam satu kerangka analisis.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Kurangnya kesadaran remaja terhadap dampak dan penyebab praktik juru parkir liar, yang dapat menyebabkan mereka bersikap acuh atau bahkan terlibat dalam praktik tersebut tanpa memahami konsekuensi sosial dan hukum yang ditimbulkan. Kurangnya pemahaman remaja mengenai dampak sosial dan ekonomi dari praktek juru parkir liar.
- Belum optimalnya pemanfaatan media visual seperti storyboard animasi 3D sebagai media preventif dalam menyampaikan pesan edukatif tentang fenomena juru parkir liar dan pengaruh lingkungan sosial, terutama dalam konteks yang menarik dan mudah dipahami oleh kalangan remaja.

1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak dan penyebab praktik juru parkir liar?
- Bagaimana perancangan *storyboard* animasi 3D dapat menjadi media preventif yang efektif untuk menyampaikan pesan mengenai fenomena juru parkir liar dan pengaruh lingkungan sosial?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik. Tulis dalam point-point yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

- Penelitian ini berfokus pada fenomena juru parkir liar yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial, khususnya dalam konteks perkotaan. Kajian akan mencakup faktor-faktor yang menyebabkan seseorang menjadi juru parkir liar, dampaknya terhadap masyarakat dan pemerintah, serta bagaimana lingkungan sosial mempengaruhi keberlanjutan praktik ini.
- Perancangan animasi 3D akan dibuat dengan pendekatan prefentif yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Animasi ini akan menampilkan skenario tentang kehidupan juru parkir liar, faktor lingkungan sosial yang mempengaruhinya, serta solusi atau alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.
- Animasi ini ditujukan terutama bagi remaja sebagai kelompok yang rentan terhadap pengaruh lingkungan sosial dalam membentuk pola pikir dan perilaku. Dengan demikian, animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak dari praktik juru parkir liar dan memberikan wawasan mengenai cara mengatasinya.
- Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, termasuk studi literatur, wawancara dengan juru parkir liar dan masyarakat, serta observasi di lapangan. Selain itu, akan dilakukan evaluasi terhadap efektivitas animasi 3D sebagai media edukatif melalui uji coba kepada remaja.
- Penelitian/perancangan ini dilakukan di Kabupaten Bandung dan Kota Bandung.
- Penelitian/perancangan dilakukan pada bulan oktober 2024.

1.4 Tujuan Penelitian

- Meningkatkan kesadaran remaja tentang dampak dan penyebab praktik parkir liar melalui media edukatif.
- Merancang animasi 3D yang informatif dan interaktif sebagai media prefentif untuk membantu remaja memahami fenomena juru parkir liar serta cara mengatasi dampaknya.

1.5 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data melalui teknik wawancara, kuisioner dan juga observasi.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

“Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif melibatkan proses sistematis untuk mengorganisir, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan.” (John W. Creswell).

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2019), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan *insight* baru melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Sugiyono (2019), mengemukakan ada beberapa macam wawancara, yaitu: wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

c. Studi Literatur

Mengacu pada referensi ilmiah seperti Meggs (1998) terkait desain komunikasi visual, Vaughan (2011) terkait multimedia, dan Laybourne (1998) terkait animasi.

d. Kuisioner

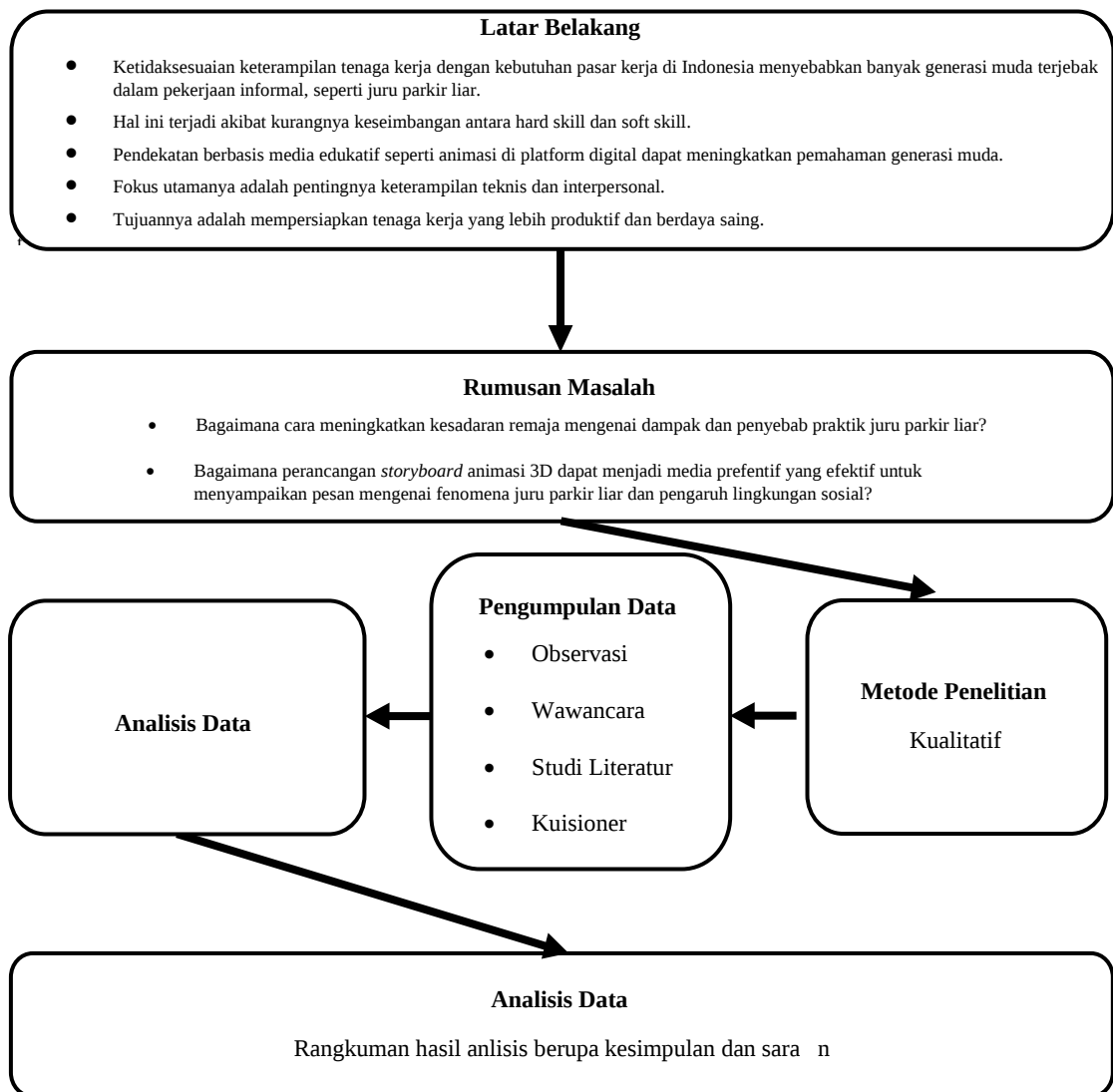
Menurut Sugiyono (2016), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

1.5.2 Teknik Analisis Data

A. Teknik Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan karakteristik data atau fenomena tertentu secara sistematis. Metode ini berfokus pada penyajian informasi yang jelas, ringkas, dan terstruktur tanpa membuat generalisasi atau kesimpulan sebab-akibat. Analisis deskriptif sering digunakan untuk memahami pola, tren, dan distribusi data yang dapat mendukung pengambilan keputusan atau penelitian lebih lanjut.

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori objek, teori medium, dan teori khalayak sasaran untuk Perancangan Storyboard Animasi 2D "Maya dan Jalu: Sarung Ajaib" sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini berisi data yang diperoleh melalui metode pengumpulan data serta pembahasan mengenai analisis data yang berlandaskan rumusan masalah yang ada di bab I.