

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan kendaraan pribadi di Indonesia terus meningkat seiring dengan pertumbuhan jumlah kendaraan bermotor yang tercatat mencapai 157 juta unit berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik. Jumlah ini menunjukkan kenaikan dari tahun ke tahun, yang secara langsung berdampak pada kebutuhan lahan parkir. Namun, keberadaan lahan parkir kerap menjadi tantangan, lebih lagi dengan adanya juru parkir liar. Menurut (Agus dkk., 2022) juru parkir liar adalah individu yang menjalankan tugas parkir tanpa izin resmi dan tidak memiliki pelatihan formal.

Kehadiran juru parkir liar yang semakin marak di berbagai daerah telah menimbulkan keresahan di tengah masyarakat. Mereka menawarkan jasa parkir dengan biaya yang seringkali tidak sesuai dengan tarif resmi, bahkan tidak masuk akal, sehingga menimbulkan kebingungan bagi pengguna kendaraan (Rihan Varizie & Talbani Farlian, 2019). Hasil survey yang dilakukan oleh (Kompas, 2022) menunjukkan bahwa 84% masyarakat menolak keberadaan juru parkir liar. Penolakan ini tentu bukan tanpa alasan. Kota Bandung, misalnya, menjadi salah satu wilayah yang cukup tinggi, tercatat terdapat 70 laporan mengenai praktik pungutan liar di lokasi parkir Bandung sepanjang tahun 2024. Bahkan, menurut (Tribunjabar.id, 2025), terdapat kasus dimana seorang juru parkir liar di Kawasan Kebun Binatang Bandung mematok tarif parkir hingga Rp150.000. Sementara itu, lapran dari (Republika Online, 2025) menyebutkan bahwa belasan juru parkir liar yang sering melakukan pungutan liar di Bandung telah ditangkap oleh pihak berwenang.

Fenomena ini tidak hanya berdampak negatif terhadap kenyamanan masyarakat sebagai pengguna jasa parkir, tetapi juga merugikan pelaku usaha di sekitar lokasi tersebut. Salah satu contohnya adalah keberadaan juru parkir liar yang kerap ditemukan di area *minimarket*, yang keberadaannya telah dipastikan ilegal oleh Kepala Dinas Perhubungan Kabupaten Bandung. Praktik penarikan tarif parkir yang tidak sesuai dengan ketentuan menyebabkan konsumen merasa dirugikan, sehingga cenderung enggan untuk kembali ke lokasi yang sama. Dalam jangka

panjang, kondisi ini mempengaruhi pada penurunan jumlah pelanggan, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya pendapatan pelaku usaha (Alvi Mevia Elbatista dkk., 2024).

Profesi juru parkir liar memiliki tingkat resiko yang tinggi karena tidak dilindungi oleh hukum dan tidak memiliki legalitas yang resmi. Juru parkir liar umumnya menguasai lahan parkir secara sepihak tanpa izin, sehingga sering kali menghadapi ancaman penindakan oleh pihak berwenang atau konflik dengan pemilik lahan yang sah. Menariknya, (Dwi dkk., 2024) sebagian besar individu yang berprofesi sebagai juru parkir liar pada dasarnya telah memiliki pekerjaan utama lainnya. Meskipun pekerjaan ini tidak diakui secara legal dan memiliki risiko, mereka tetap memilih untuk melakukannya. Hal ini tidak terlepas dari kondisi ekonomi yang menuntut pemenuhan kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Fenomena ini mencerminkan permasalahan sosial dan ekonomi yang membutuhkan perhatian lebih lanjut. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada dampak juru parkir liar secara umum, tanpa membahas mengenai faktor mereka menjadi juru parkir liar, khususnya di wilayah Bandung. Untuk itu perlu dibahas faktornya, terlebih masih belum ada yang membahas tentang pergerakan animasi yang membahas fenomena ini.

Berdasarkan data indeks membaca UNESCO tahun 2023, minat baca masyarakat Indonesia hanya mencapai 0,001%, yang menunjukkan rendahnya ketertarikan terhadap bahan bacaan (RRI.co.id). Kondisi ini mendorong perlunya media alternatif yang lebih menarik, salah satunya melalui media animasi. Animasi dipilih karena dinilai mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, serta mengurangi potensi kejenuhan dibandingkan media bacaan konvensional (Melati dkk., t.t., 2023). Untuk itu, penulis bersama tim memilih untuk mengembangkan animasi pendek tiga dimensi sebagai media yang efektif dalam menyampaikan pesan (Rosadi dkk., 2023). Animasi 3D merupakan elemen penting dalam industri hiburan, tidak hanya menyajikan visual yang menarik secara estetis, tetapi juga mampu menghadirkan gerakan yang akurat dan realistis. Kemajuan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak juga berkontribusi terhadap kemampuan animasi 3D dalam merepresentasikan gerakan serta ekspresi manusia lebih akurat

(Wibowo dkk., 2024). Media animasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang efektif untuk menyampaikan pesan.

Dalam proses pembuatan animasi, penulis berperan sebagai animator dengan fokus pada penelitian pada pergerakan. Peran animator sangat penting dalam menciptakan ilusi kehidupan pada karakter animasi. Menurut Chris Totten dalam bukunya *Game Character Creation with Blender and Unity*, mengatakan bahwa penonton yang tidak memahami teori animasi dapat menyadari ketika pergerakan karakter terasa tidak alami, karena animasi berfungsi lebih sebagai simulasi realitas daripada realitas itu sendiri. Andy Beane mengatakan juga bahwa tugas seorang animator adalah membuat audiens mempercayai bahwa apa yang mereka lihat di layar terasa nyata dan hidup. Hal ini menjelaskan bahwa pentingnya keahlian dalam menggerakkan sebuah karakter.

Penelitian ini bertujuan mengetahui faktor adanya juru parkir liar dan mendalami pergerakan karakter dalam animasi agar gerakan yang dihasilkan mampu merepresentasikan perilaku dan aktivitas sehari-hari secara meyakinkan. Keakuratan gerakan menjadi faktor penting dalam menciptakan animasi yang terasa hidup dan membangun keterikatan emosional dengan penonton. Untuk itu, penulis melakukan observasi langsung terhadap juru parkir liar, mewawancarai juru parkir liar dan animator profesional, serta menganalisis karya sejenis. Selain meneliti aspek teknis animasi, penelitian ini juga menyoroti potensi animasi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai pengaruh lingkungan sosial terhadap fenomena juru parkir liar, sekaligus memberikan pengalaman menonton yang bermakna kepada audiens.

1.1.1 Identifikasi Masalah

- a) Kurangnya informasi yang jelas mengenai faktor yang menyebabkan seseorang menjadi juru parkir liar di Bandung.
- b) Perlu adanya kajian mengenai gerakan karakter dalam yang merepresentasikan fenomena juru parkir liar sebagai upaya perancangan animasi 3D.

1.1.2 Rumusan Masalah

- a) Apa yang menyebabkan seseorang menjadi juru parkir liar di Bandung
- b) Bagaimana merancang gerakan untuk sebuah animasi 3D yang mengangkat tema keberadaan juru parkir liar?

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian dan perancangan ini ditetapkan untuk memastikan fokus yang jelas sehingga penelitian dapat terlaksana secara terarah dan efektif. Berikut ruang lingkup dari penelitian dan perancangan:

- a) Penelitian ini berfokus pada perancangan gerakan animasi 3D yang menggambarkan keberadaan juru parkir liar. Animasi ini akan mencakup tindakan dan ekspresi yang relevan dengan perilaku karakter.
- b) Target audiens dari penelitian ini adalah masyarakat umum, namun terkhusus remaja yang menjadi juru parkir liar dengan rentang usia 15-19 tahun.
- c) Pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan di wilayah Bandung sebagai lokasi studi kasus
- d) Proses pencarian dan pengumpulan data direncanakan berlangsung pada tanggal 9 November 2024
- e) Media animasi 3D dipilih sebagai media karena memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik audiens dan masih sedikit digunakan dalam pembahasan ini.
- f) Pemberian informasi melalui gerakan di animasi 3D kepada remaja, dengan tujuan meningkatkan kesadaran apa yang menjadi faktor mereka menjadi juru parkir liar.

1.3 Tujuan Penelitian

- a) Mengetahui hal yang menyebabkan seseorang di Bandung menjadi juru parkir liar.
- b) Merancang gerakan animasi 3D yang menggambarkan dengan sesuai perilaku karakter berdasarkan hasil data penelitian.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk perancangan animasi atau sejenisnya di masa depan dan mengisi ilmu atau informasi tentang keberadaan juru parkir liar di Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Penulis

Manfaat praktis yang diperoleh penulis melalui penelitian ini adalah bertambahnya wawasan dan keterampilan dalam merancang pergerakan animasi 3D. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman dalam penulisan karya ilmiah serta meningkatkan pola pikir yang lebih analitis dan sistematis

b) Manfaat Bagi Audiens

Penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan yang lebih mengenai fenomena juru parkir liar, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran untuk menghindari keterlibatan dalam aktivitas tersebut

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam objek penelitian melalui penggalian makna dari fenomena yang dialami subjek. Pendekatan ini dianggap tepat karena mampu mengungkap hal-hal yang berkaitan dengan sikap, tindakan, serta pandangan subjek terhadap suatu peristiwa atau kondisi tertentu (Dr. Rukin, 2021). Dalam pelaksanaannya, pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menyajikan deksripsi, gambaran, atau lukisan secara faktual dan terprinci (Pratiwi & Farid Utsman, t.t., 2022). Data dan temuan yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan karya.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan mendalam terhadap objek atau fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas juru parkir liar di beberapa lokasi di Bandung, meliputi area minimarket, pinggir jalan, trotoar dan kawasan pedagang kaki lima. Hasil observasi digunakan untuk menentukan gerakan apa yang dilakukan oleh juru parkir liar.

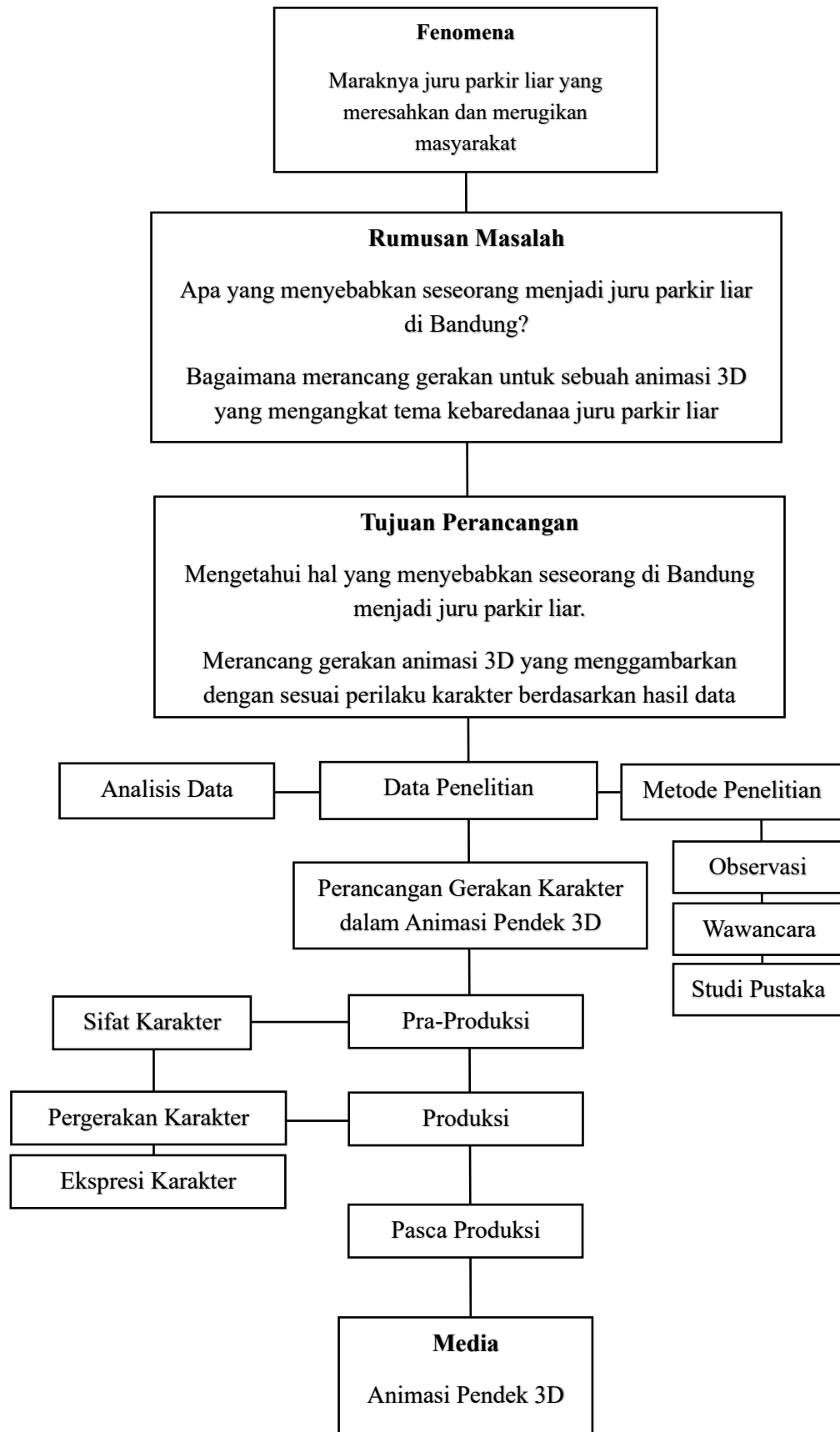
b) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berinteraksi secara langsung antara peneliti dan partisipan melalui proses tanya jawab (Walidin, Saifullah, & Tabrani, 2015). Wawancara semi-terstruktur digunakan dalam penelitian ini, di mana pertanyaan telah disiapkan sebelumnya namun dapat disesuaikan dengan tanggapan responden. Metode ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait kehidupan juru parkir liar, perilaku remaja terhadap lingkungan sosial, serta memperoleh informasi detail mengenai teknik animasi yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan animasi untuk remaja.

c) Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk menganalisis tulisan, gambar, atau penelitian terdahulu yang relevan sebagai pendukung data hasil observasi terdahulu yang relevan sebagai pendukung data, sehingga meningkatkan kredibilitas. Data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan. Data digunakan untuk informasi terkait teknik dalam animasi dan fenomena terkait.

1.6 Kerangka Penelitian



1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menguraikan latar belakang terkait fenomena yang menimbulkan kerugian bagi masyarakat. Selain itu, pada bab ini memaparkan identifikasi dan rumusan masalah mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi keberadaan juru parkir liar. Metode pengumpulan data, teknik analisis, kerangka penelitian, dan pembabakan juga dijelaskan dalam bab ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini membahas teori-teori yang mendasari penelitian, khususnya dari para ahli di bidang teknis animasi. Pembahasan mencakup prinsip-prinsip animasi, ekspresi wajah, serta teknik akting yang relevan dengan topik penelitian.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

BAB III memaparkan hasil penelitian yang diperoleh melalui metode pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara dan observasi. Analisis data dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah, khususnya dari hasil wawancara dengan sejumlah juru parkir liar dan animator. Hal ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang juru parkir liar serta mempelajari pergerakan karakter dalam animasi.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada BAB IV, penulis membahas secara rinci mengenai teknik animasi yang digunakan dalam proses produksi. Bab ini juga menguraikan perancangan dan progres pengerjaan animasi dari tahap awal. Bab ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai langkah-langkah teknis yang dilakukan dalam perancangan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil yang telah dibuat oleh penulis.