

PERANCANGAN GERAKAN ANIMASI 3D TENTANG KEBERADAAN JURU PARKIR LIAR AKIBAT PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL

Mohammad Fairuz Izdiyar Hehanussa¹, Irfan Dwi Rahadianto² dan Pebriyanto³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
fairuzizdiyar@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²,
pebriyanto@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Peningkatan kendaraan pribadi di Indonesia berkontribusi terhadap meningkatnya kebutuhan lahan parkir, yang pada akhirnya mendorong maraknya keberadaan juru parkir liar dengan tarif tidak sesuai ketentuan resmi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pergerakan animasi 3D yang merepresentasikan faktor yang menyebabkan seseorang menjadi juru parkir liar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pergerakan animasi 3D yang merepresentasikan faktor-faktor yang menyebabkan seseorang menjadi juru parkir liar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Temuan penelitian menunjukkan aktivitas mereka umumnya menarik kendaraan motor pelanggan, mengarahkan kendaraan keluar dari tempat parkir, serta meniup peluit. Dalam perancangan gerakan, penulis menerapkan 12 prinsip animasi, akting yang kuat, serta ekspresi wajah yang berperan penting dalam menghasilkan gerakan karakter yang ekspresif.

Kata kunci: Juru Parkir Liar, Animasi 3D, Prinsip Animasi, Lingkungan Sosial

Abstract: The increasing number of private vehicles in Indonesia, which has reached 157 million units, has directly impacted the growing demand of parking spaces. This condition has contributed to the rise of illegal parking attendants who offer parking services with rates that do not comply with official regulations. Their presence causes public concern and has negative impact on local businesses operating near these parking areas. This research aims to design 3D animation movements that represent the factor influencing individuals to become illegal parking attendants. The research employs a qualitative method with a descriptive approach. The findings show that the activities of them involve pulling customer's motorcycles, guiding vehicles out of parking spaces, and blowing a whistle. In the animation design progress, the application of 12 principles animation, strong character acting, and facial expressions, which play crucial role in producing expressive character movements.

Keywords: *Illegal Parking Attendants, 3D Animation, Animation Principles, Environmental Factors.*

PENDAHULUAN

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. 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 tidak masuk akal, sehingga menimbulkan kebingungan bagi pengguna kendaraan (Rihan Varizie & Talbani Farlian, 2019).

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. Sebagian besar juru parkir liar dasarnya udah punya pekerjaan utama lainnya (Dwi dkk., 2024). Meskipun menyadari adanya risiko, mereka tetap memilih untuk menjalani pekerjaan sebagai juru parkir liar. Fenomena ini mencerminkan adanya permasalahan sosial. Namun, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada dampak keberadaan juru parkir liar, tanpa membahas secara spesifik faktor yang mendorong seseorang terlibat dalam aktivitas tersebut, khususnya di wilayah Bandung. Oleh karena itu, diperlukan pembahasan lebih lanjut mengenai faktor penyebabnya. Terlebih lagi, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang mengangkat isu ini melalui berupa perancangan pergerakan animasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami pergerakan karakter dalam animasi agar gerakan yang dihasilkan mampu mencerminkan perilaku dan aktivitas sehari-hari secara meyakinkan bagi penonton. Keakuratan gerakan menjadi aktor penting dalam menciptakan animasi terasa hidup, sehingga penonton dapat terhubung secara emosional dengan karakter yang ditampilkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam objek penelitian melalui penggalian makna dari fenomena yang dialami subjek. Hal ini mampu mengungkapkan hal-hal yang berkaitan dengan sikap, tindakan, serta pandangan subjek terhadap suatu peristiwa atau kondisi tertentu (Dr. Rukin, 2021). Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menyajikan deskripsi gambaran atau lukisan secara faktual dan terperinci (Pratiwi & Farid Utsman, t.t., 2022).

LANDASAN TEORI

Parkir

Penelitian Parkir didefinisikan sebagai pemanfaatan suatu area atau lokasi tertentu yang digunakan oleh pengemudi untuk menghentikan kendaraanya dalam keadaan tidak bergerak selama jangka waktu tertentu, khususnya saat pengemudi telah di lokasi tujuan (Dwi dkk., 2024). Sementara itu, fasilitas parkir merujuk pada lokasi yang telah ditetapkan sebagai tempat pemberhentian kendaraan yang bersifat permanen, bukan sementara, untuk melakukan aktivitas dalam rentang waktu tertentu. Berdasarkan tempatnya,

parkir terbagi menjadi dua jenis, yaitu parkir di badan jalan dan parkir di tempat khusus parkir (Farhan dkk., t.t., 2023).

Juru Parkir Liar

Juru parkir liar merupakan seseorang yang mengklaim laha parkir secara sepihak atau yang tidak dibina oleh pemerintah kabupaten atau kota madya. Hasil parkirnya tidak disetor ke pemerintah, melainkan kepada orang lain (Awandra Firson Sedenel dkk., 2022). Biasanya mereka tidak memiliki identitas resmi, seperti seragam khusus atau surat tugas yang sah. Selain itu, mereka tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang sistem perparkiran dan belum pernah mengikuti pelatihan formal di bidangnya (Dwi dkk., 2024).

Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merujuk pada segala bentuk interaksi, hubungan, dan pengaruh yang terjadi antara individu dengan orang-orang sekitarnya. Lingkungan sosial juga merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi perubahan perilaku individu. Salah satu elemen lingkungan sosial yang paling berpengaruh terhadap perilaku remaja adalah teman sebaya. Interaksi antara lingkungan sosial dan individu bersifat timbal balik, di mana keduanya saling memengaruhi satu sama lain (Sri Purwatiningsih, 2019). Beberapa aspek yang membentuk lingkungan sosial meliputi keluarga, pasangan, kelompok teman sebaya, masyarakat, organisasi formal, institusi sosial, lingkungan fisik, budaya, serta gerakan sosial (Anjani dkk., 2022).

Animasi 3D

Animasi tiga dimensi (3D) merupakan animasi yang menampilkan objek dengan kedalaman dan ruang, sehingga memungkinkan objek tersebut diamati dari berbagai sudut pandang. Seluruh objek ini dibuat secara digital menggunakan perangkat lunak khusus (Beane, 2012). Animasi 3D merupakan bentuk evolusi dari animasi 2D yang lahir seiring dengan pesatnya

perkembangan teknologi. Dengan kemampuan untuk menampilkan visual yang lebih realistis dibandingkan animasi 2D (Makhroyani, 2012). Penggunaan animasi 3D dipilih karena mampu merepresentasikan isual yang lebih jelas, sehingga mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang disampaikan (Edusciense dkk., t.t., 2021).

Psikologi Remaja

Masa remaja adalah periode antara masa kanak-kanak dan kedewasaan. Dalam masa ini terjadi berbagai perubahan besar secara fisik, intelektual dan emosional. Perubahan-perubahan ini sering menyebabkan ketidaknyamanan dan konflik, baik dalam diri remaja itu sendiri maupun dalam hubungannya dengan lingkungan sekitarnya (Ermis Suryana dkk., 2022). Perubahan emosi pada remaja cenderung berlangsung cepat. Masalah-masalah yang dihadapi oleh remaja pun cenderung bertambah kompleks dan biasanya mereka menyelesaikannya berdasarkan pemikiran serta kepuasan pribadi (Kayyis Fithri Ajhuri, 2019). Dalam kehidupan sosialnya, remaja menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kelompok sebaya. Mereka cenderung ingin mengikuti tindakan atau keputusan pemimpin kelompok, meskipun hal itu belum tentu hal yang baik. Tidak jarang pula terbentuk kelompok-kelompok yang merencanakan aktivitas secara bersama-sama (Marwoko, 2019). Dalam bukunya *The Teenage Brain* dikatakan bahwa remaja saat ini, sama saja seperti remaja di masa lalu. Mereka menunjukkan pola yang mirip dalam intensitas emosional, tindakan berisiko, dan pencarian jati diri. Ini berakar secara biologis, bukan diciptakan secara kultural.

12 Prinsip Animasi

Menurut Frank Thomas & Ollie Johnston, terdapat dua belas fundamental dasar animasi yang dapat digunakan, diantaranya:

1. *Squash and Stretch*

Prinsip dasar yang membuat gerakan lebih hidup dan fleksibel.

Tanpa ini, animasi terlihat kaku, jika berlebihan menjadi kartunis.

2. *Anticipation*

Gerakan yang mempersiapkan aksi utama karakter. Meningkatkan kejelasan visual dan alur juga membantu transisi antar gerakan agar terasa alami

3. *Follow Through and Overlapping Action*

Gerakan yang membuat gerakan dengan waktu yang berbeda menciptakan realisme. Menjadikan transisi gerakan lebih halus.

4. *Arcs*

Gerakan yang mengikuti lintasan melengkung yang meniru pergerakan makhluk hidup di dunia nyata.

5. *Timing*

Menentukan durasi gerakan dalam frame tertentu. Timing yang tepat memberi kesan cepat atau lambat. Dengan *spacing*, menciptakan ritme yang menakutkan.

6. *Exaggeration*

Penekanan berlebih pada gerakan untuk keperluan visual. Digunakan untuk kejelasan emosi, lelucon, atau karakter.

7. *Staging*

Penempatan karakter agar aksi mudah dipahami dengan cara mengatur fokus penonton pada bagian penting adegan.

8. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Dua pendekatan dalam menggerakkan animasi. *Straight Ahead* disusun dengan langsung berurutan sedangkan *Pose to Pose* direncanakan dari pose kunci ke antaranya.

9. *Slow In and Slow Out*

Gerakan melambat di awal dan akhir untuk meningkatkan kehalusan gerakan.

10. Secondary Action

Gerakan tambahan yang mendukung aksi utama karakter.

11. Solid Drawing

Kemampuan menggambar dengan struktur dan volume yang kuat.

Membantu animasi terlihat konsisten.

12. Appeal

Desain karakter yang menarik dan mudah dikenali, mengandung keunikan baik dari bentuk, ekspresi, maupun gaya.

Dari beberapa prinsip yang ada, penulis hanya menggunakan sebagian yang dapat membantu penulis dalam pembuatan perancangan gerakan karakter.

Facial Animation

Dari Ekspresi wajah memiliki peran yang sangat penting dalam kedalaman emosional dari suatu adegan, berfungsi sebagai memahami pemikiran, sifat kepribadian, dan kondisi emosional karakter (Isaac Kerlow, 2002). Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan dan mengkomunikasikan perasaan atau emosi yang sedang dialami oleh suatu karakter (Pebriyanto dkk., 2022). Sebagian besar emosi datang dari bagian atas pada wajah, perbedaan ekspresi wajah dapat terlihat secara signifikan melalui posisi bola mata. Perubahan posisi bola mata memiliki dampak besar membentuk emosi, hal ini membuktikan bahwa mata memiliki peran penting dalam memainkan ekspresi (Jason Osipa, 2007).

Acting dalam Animasi

Dari Aktor dan animator memiliki keserupaan dalam menggunakan simbol untuk membangun karakter dalam persepsi penonton. Kombinasi gerakan, sikap, ekspresi wajah, dan *timing* berfungsi untuk menyampaikan emosi dan kepribadian karakter. Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston Kombinasi elemen tersebut menciptakan ikatan emosional yang mendalam dengan audiens. Ed Hooks menyatakan bahwa terdapat tujuh prinsip dasar dalam akting:

- 1. Thinking Tends to Lead to Conclusions, and Emotion Tends to Lead to Action***

Emosi muncul sebagai hasil dari proses berpikir dan memicu tindakan. Emosi bukan reaksi acak, melainkan respons otomatis dari mentalitas individu.

- 2. Human Empathize Only With Emotion***

Empati memungkinkan penonton terhubung secara emosional dengan karakter. Tanpa emosi, karakter akan terasa hampa dan sulit diterima.

- 3. Theatrical Reality is Not the Same Thing as Regular Reality***

Realitas teatrikal adalah versi padat dari kehidupan nyata yang penuh konflik. Berbeda dengan keseharian, hanya elemen penting yang ditampilkan.

- 4. Acting is Doing, Acting is Also Reacting***

Akting mencakup aksi dan reaksi terhadap situasi atau karakter lain. Reaksi karakter mencerminkan nilai, latar belakang, dan keyakinannya.

- 5. Character Should Play on Action Until Something Happens to Make Him Play Different Action***

Aksi karakter harus didorong oleh tujuan jelas dan hambatan nyata. Tanpa konflik atau perubahan, aksi menjadi tidak bermakna.

6. *Scenes Begin in the Middle, Not at the Beginning*

Adegan sebaiknya dimulai dari tengah aksi, bukan dari awal. Penonton langsung masuk ke konflik atau ketegangan.

7. *A Scene is a Negotiation*

Setiap adegan adalah negosiasi antara keinginan dan hambatan. Konflik bisa internal, eksternal, atau relasional.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Observasi

Pada Hasil observasi menunjukkan bahwa juru parkir liar tidak secara aktif mengarahkan motor yang datang, melainkan lebih fokus pada menarik motor pelanggan yang hendak keluar. Mereka kerap menunggu sambil duduk di berbagai tempat bersama temannya. Ketika ada pelanggan yang ingin keluar, mereka akan segera menarik motor tersebut dan berdiri di dekatnya. Setelah itu, mereka akan berjalan menuju jalan raya untuk mengarahkan kendaraan keluar. Juru parkir liar memiliki pola gerak khas seperti meniup peluit, memberikan isyarat tangan, serta membantu menarik mengeluarkan kendaraan pelanggan.

Hasil Wawancara

Dari Penulis mewawancarai Ananda Prayogi, seorang *Animation Director* di Batara Studio. Ia menyatakan bahwa *Strong Pose* dan *Timing and Spacing* adalah prinsip paling krusial dalam animasi. Jika kedua prinsip tersebut diterapkan dengan baik, prinsip lainnya akan mengikuti. Personality karakter juga menjadi pembeda utama dalam menyasar target

audiens. Dalam menganimasikan karakter, terdapat empat aspek utama yang perlu diperhatikan pola pikir, emosi, sikap atau perilaku, serta tujuan (*goals*) karakter.

Penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa juru parkir liar di wilayah Bandung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki pekerjaan lainnya. Motivasi mereka menjadi juru parkir liar berasal dari ajakan teman atau kerabat terdekatnya.

Hasil Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis terhadap tiga karya animasi yaitu *Freelance*, *French Roast*, dan *Apex Legends Trailer: Season 02* untuk mengamati penerapan prinsip animasi, ekspresi wajah, serta gerakan akting. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setiap karya menerapkan prinsip animasi dengan cara yang berbeda sesuai kebutuhan visual dan naratif. *Freelance* menampilkan prinsip animasi yang kuat meskipun dengan gerakan terbatas, untuk menonjolkan pesan melalui gaya kartunis dengan perspektif satu sisi. *French Roast* menggunakan prinsip animasi secara selektif terutama pada bagian kepala dan transisi antar pose, untuk menekankan ekspresi karakter dalam satu latar tanpa dialog. Sedangkan *Apex Legends* menerapkan prinsip animasi secara dominan pada objek dan lingkungan untuk menampilkan kesan realistis dan mendukung pengalaman imersif.

Dalam aspek ekspresi wajah (*facial animation*), *Freelance* bergantung pada gerakan kelopak mata karena keterbatasan sudut pandang tubuh karakter. *French Roast* memaksimalkan ekspresi wajah sebagai media utama penyampaian narasi. Sebaliknya, *Apex Legends* lebih menonjolkan dialog dan gestur tubuh, dengan ekspresi wajah sebagai pelengkap. Dari segi gerakan akting, *Freelance* memfokuskan gerakan pada kepala dan muncul setelah dialog berlangsung. *French Roast* menyoroti satu karakter dalam satu waktu untuk membangun pemahaman mendalam terhadap masing-masing tokoh,

sedangkan *Apex Legends* menampilkan banyak karakter dalam satu adegan untuk menunjukkan perbedaan respons dan kepribadian. Hasil analisis ini memberikan wawasan tentang fleksibilitas dalam penerapan prinsip animasi sesuai dengan pendekatan cerita dan gaya visual yang digunakan.

Hasil Perancangan

Dalam proses pembuatan animasi, penulis menggunakan teknik *keyframed animation* yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: *blocking*, *in-between*, *spline*, *polish*, dan diakhiri dengan animasi pada bagian wajah karakter. Pada tahap *blocking*, penulis menerapkan prinsip *pose-to-pose* untuk membangun pose utama sebagai kerangka gerakan. Selanjutnya, pada tahap *in-between*, digunakan prinsip *timing*, *arcs*, dan *anticipation* guna menciptakan alur gerakan yang halus dan natural. Prinsip *follow through* dan *overlapping action* diterapkan pada tahap *spline* untuk memberikan kesan keluwesan melalui gerakan lanjutan pada bagian tubuh lainnya.

Pada tahap *polish*, penyesuaian dilakukan pada setiap *keyframe* dengan memastikan bahwa setiap bone tubuh bergerak dengan waktu yang berbeda melalui pengaturan sumbu (*axis*) pergerakannya, sehingga menciptakan kesan pergerakan yang realistis. Sementara itu, proses animasi ekspresi wajah dikerjakan secara terpisah dengan menyembunyikan *rigging* pada tubuh, agar fokus hanya tertuju pada ekspresi. Penulis menggunakan metode *straight ahead animation* untuk animasi wajah guna menghasilkan gerakan ekspresi yang lebih spontan dan organik.



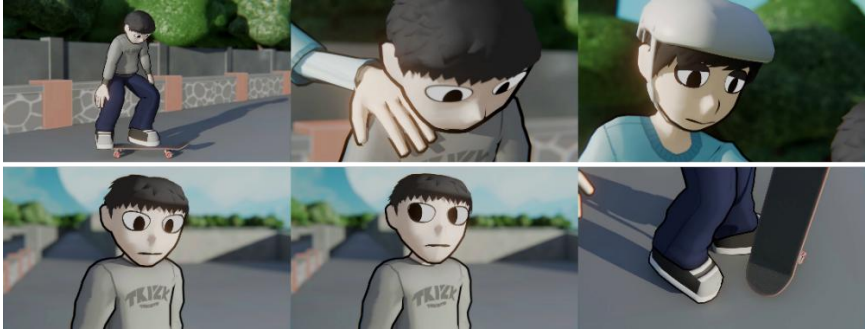
Gambar 1 *Squash and Stretch*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam perancangan animasi ini, penulis menerapkan berbagai prinsip animasi untuk menciptakan gerakan yang ekspresif dan meyakinkan. Prinsip *squash and stretch* diterapkan dengan menarik *bones rig* karakter untuk memberikan kesan fleksibilitas. *Anticipation* dilakukan dengan menggerakkan tubuh ke arah berlawanan sebelum gerakan utama guna membangun ekspektasi penonton. Metode *pose-to-pose* digunakan pada tahap *blocking* tubuh, sementara *straight ahead* diterapkan pada animasi wajah. *Follow through and overlapping action* muncul setelah gerakan utama untuk mencegah kekakuan, sedangkan *slow in* dan *slow out* diatur melalui *graph editor* untuk mengontrol kecepatan transisi gerak. Pola gerakan melengkung (*arcs*) diwujudkan dengan mengatur ulang posisi *frame* antarpose agar mengikuti lintasan alami. Penyesuaian *timing* dilakukan sesuai maksud setiap adegan, termasuk integrasi prinsip *slow in* dan *slow out*. Terakhir, prinsip *exaggeration* digunakan untuk memperkuat makna gerakan dan ekspresi, sering kali dikombinasikan dengan *squash and stretch* serta *timing* demi hasil visual yang lebih kuat dan dinamis.

Tabel 1 *Acting* pergerakan karakter

Sumber: Dokumentasi pribadi

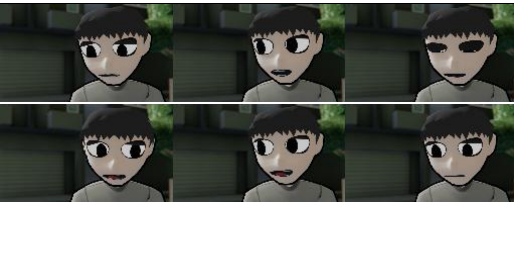
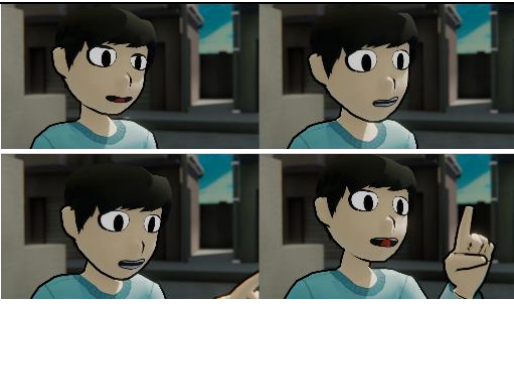
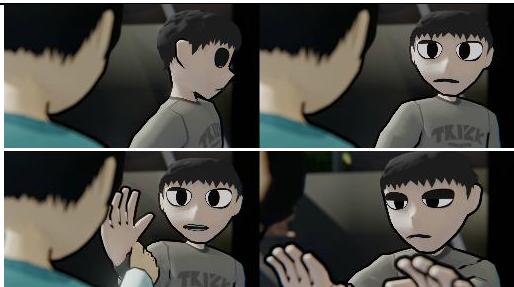
		
Deskripsi: Ghifari memberikan teguran kepada Fahri agar segera menyelesaikan latihannya. Fahri terdiam sejenak untuk merenungkan ucapan tersebut. Karena menganggap Ghifari sebagai teman dekat yang memahami dirinya, Fahri pun mengangguk dan memutuskan untuk mengakhiri latihannya dengan mengambil papan skateboard miliknya.		

Tabel 2 *Acting* pergerakan karakter

Sumber: Dokumentasi pribadi

No	Hasil	Deskripsi
1		Fahri dan Ghifari tiba di area <i>skatepark</i> sambil membawa papan <i>skateboard</i> masing-masing. Keduanya terlibat dalam percakapan untuk menentukan lokasi yang akan dijadikan tempat bermain

2		Fahri dihadapkan dilema untuk memilih antara mengikuti ajakan Rakha atau mendengarkan keinginan Ghifari yang mengusulkan agar mereka segera pulang, mengingat mereka sudah lama tidak kembali.
3		Fahri mencoba melakukan trik <i>skateboard</i>, namun terus mengalami kegagalan.
4		Fahri berteriak kesakitan setelah kakinya terbentur oleh papan <i>skateboard</i>.

5		Fahri melompat-lompat sambil memegang kakinya, kemudian meluapkan emosinya dengan membanting papan <i>skateboard</i>-nya.
6		Fahri menjelaskan kepada Ghifari alasan di balik kesedihan yang ia rasakan saat mereka berada di sebuah <i>skateshop</i>.
7		Ghifari berusaha membujuk Fahri dan memberikan solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi Fahri.
8		Usaha Ghifari memicu kemarahan Fahri karena terus menahannya, yang kemudian Fahri mendorong Ghifari hingga terjatuh.

9		Fahri secara tidak sengaja menabrak seseorang, yang ternyata adalah seseorang yang selama ini penampung setoran uang.
10		Fahri berlari panik dikejar masa setelah membuat kericuhan di depan sebuah minimarket. Fahri dikejar oleh sekelompok massa dan melarikan diri karena membuat kericuhan di depan sebuah minimarket.

KESIMPULAN

Fenomena juru parkir liar di Bandung merupakan isu sosial yang kompleks dan penting untuk diangkat. Berdasarkan hasil penelitian, faktor lingkungan terutama pengaruh teman sebaya dan kerabat menjadi penyebab utama seseorang memilih menjadi juru parkir liar, meskipun beberapa dari mereka sebelumnya memiliki pekerjaan lain. Ketidakstabilan sosial dan ekonomi turut mendorong keputusan tersebut. Pola bergerak pada karakter remaja cenderung menampilkan ekspresi emosi secara spontan melalui aktivitas fisik yang bersifat enerjik. Sementara itu, karakter juru parkir liar memperlihatkan gerakan khas yang meliputi aktivitas seperti meniup peluit, memberikan isyarat tangan, serta membantu proses keluar masuk kendaraan pelanggan. Dalam proses perancangan animasi 3D, gerakan karakter menjadi aspek penting dalam menyampaikan pesan secara visual. Melalui teknik *keyframe animation* dan penerapan prinsip 12 animasi, penulis merancang pergerakan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga

bermakna melalui penerapan akting dan ekspresi wajah untuk membangun kedalaman emosi karakter.

Animasi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menyuarakan permasalahan sosial mengenai juru parkir liar, serta menggambarkan latar belakang yang melatarbelakanginya secara lebih menyentuh. Ke depan, dibutuhkan penelitian lanjutan mengenai jenis lingkungan yang memengaruhi seseorang menjadi juru parkir liar agar strategi pencegahan dapat dirancang sejak dini. Di sisi lain, keterbatasan teknis dan waktu produksi dalam proses pengerjaan menunjukkan perlunya manajemen produksi yang lebih baik. Animator juga dituntut untuk mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan tim demi mencapai kualitas animasi yang maksimal dan pesan yang tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, F. D., Raharjo, S. T., & Fedryansyah, M. (2022). FAKTOR INDIVIDU DAN LINGKUNGAN SOSIAL SEBAGAI PENYEBAB PERILAKU SEXTING DI KALANGAN REMAJA. *Share : Social Work Journal*, 12(1), 12. <https://doi.org/10.24198/share.v12i1.33684>
- Awandra Firson Sedenel, Charoline Cheisvianny, & Vita Fitria Sari. (2022). *Potensi_Pendapatan_Retribusi_Parkir_Dari_Pengertian Parkir*.
- Beane, A. (2012). *3D AnimAtion EssEntials*.
- Dr. Rukin, S. Pd. , M. Si. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF EDISI REVISI* (Rofiq Abdul, Ed.). CV. Jakad Media Publishing.
- Dwi, L., Yendra, M., Kadarisman, Y., Kunci, K., Kehidupan, :, Liar, J. P., & Rasional, P. (2024). KEHIDUPAN JURU PARKIR LIAR DI KOTA PEKANBARU. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1, 267–276. <https://doi.org/10.62017/arima>

Ed Hooks. (2011). *Acting for Animators*.

Edusciense, J., Susilo, A., & Widiya, M. (t.t.). *Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau*. 8(1), 2021.

Ermis Suryana, Amrina Ika Hasdikurniati, Ayu Alawijaya Harmayanti, & Kasinyo Harto. (2022).

PERKEMBANGAN_REMAJA_AWAL_MENENGAH_DAN_IMPLIKASINYA.

Farhan, O., Hariani, M. L., & Lumtunnanie, A. (t.t.). *ANALISIS PENGARUH ON STREET PARKING TERHADAP KINERJA LALU LINTAS PADA JALAN PEKIRINGAN, KOTA CIREBON, JAWA BARAT*.

Frank Thomas, & Ollie Johnston. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*.

Isaac Kerlow. (2002). *The Art of 3D Computer Animation and Effects*.

Jason Osipa. (2007). *STOP STARING / 1-1e10) elem elnaie) JASON OSIPA ay 1*

P=) (=)2,4 SERIOUS SKILLS.

<https://archive.org/details/stopstaringfacia0000osip>

Jensen, E., Ellis, A., & Vs, N. (t.t.). A. www.mnprc.org

Kayyis Fithri Ajhuri. (2019). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN Penebar Media Pustaka* (Lukman, Ed.).

Makhroyani, Y. (2012). *TA: Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D*.

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/386/>

Marwoko, G. (2019). *Psikologi Perkembangan Masa Remaja*.

Pebriyanto, P., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2022). THE ANTHROPOMORPHIC-BASED CHARACTER IN THE ANIMATION FILM “AYO MAKAN SAYUR DAN BUAH.” *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1).

<https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4560>

- Pratiwi, E. S., & Farid Utsman, A. (t.t.). PERENCANAAN PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *P-ISSN*, 2(2), 232–240.
<https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.881>
- Rihan Varizie, & Talbani Farlian. (2019). *Pengaruh Jukir buat UMKM Aceh*.
- Sri Purwatiningsih. (2019). Populasi Perilaku Seksual Remaja dan Pengaruh Lingkungan Sosial pada Anak-Anak Keluarga Migran dan Nonmigran. Dalam *Populasi* (Vol. 27).