

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi belakangan ini telah mengalami perkembangan yang signifikan di Indonesia, dapat dilihat dari banyaknya produksi animasi dalam negeri yang telah merambah layar televisi. Tak hanya diminati oleh anak-anak, animasi kini juga menarik perhatian kalangan remaja dan dewasa. Secara umum animasi di bagi menjadi dua kategori, animasi 2D dan 3D, masing-masing memiliki ciri khasnya sendiri. Keberagaman ini telah membuat animasi menjadi salah satu media yang efektif dalam iklan layanan masyarakat ke berbagai kalangan. Fakta menarik dari data OPUS Outlook Bekraf 2020 atau yang dikenal dengan laporan tahunan badan ekonomi kreatif Indonesia adalah terlibatnya lebih dari 40.106 individu Indonesia dalam subsektor ekonomi kreatif film, animasi, dan video, bahkan ada yang terlibat dalam proyek-proyek dari Hollywood [1].

Motion graphic memiliki beberapa karakteristik diantaranya yaitu spatial yang berarti pertimbangan ruangan yang terdiri dari ukuran hingga arah gerakan animasi, yang kedua yaitu temporal yang dimaksudkan dengan waktu dan kecepatan maksimum dari animasi, live action yang berarti bahwa animasi memperhatikan mulai dari bentuk, property film, sinematik, warna, kontras, lighting, camera angle, shot size dan mobile framing. Karakteristik yang terakhir yaitu typographic yang merupakan salah satu prinsip dalam membangun sebuah pesan dalam animasi. Menurut Gallgher dan Paldy motion graphic merupakan sebuah perpaduan teks, grafik, warna, dan gerakan yang tergabung menjadi sebuah media visual [2].

Teknik Motion graphic dapat mempermudah penyampaian suatu pesan dalam iklan layanan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri dengan adanya kemajuan smartphone akan sangat berpengaruh dalam keseharian masyarakat, seperti dapat mempermudah komunikasi jarak jauh, sebagai sarana hiburan, mendokumentasikan video maupun foto, sebagai penunjuk

arah saat berpergian, sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja, serta berbagai manfaat lain dalam kehidupan sehari-hari. Selain banyak membantu masyarakat smartphone juga memiliki dampak negatif jika tidak digunakan dengan baik dan tepat seperti menggunakan smartphone saat berkendara, gangguan tidur, kecanduan, dan dapat mengganggu kesehatan

Korlantas Polri mencatat sepanjang bulan Januari hingga September tahun 2022 telah terjadi sebanyak 94.617 kasus kecelakaan jumlah ini melonjak jika dibandingkan dengan tahun 2021, yakni sekitar 70 ribu kasus kecelakaan. "Selama periode bulan Januari hingga September 2022, tercatat jumlah individu yang kehilangan nyawa mencapai 19.054 orang. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 683 orang atau sekitar 3,72 persen," dengan tegas diungkapkan oleh Kombes. Pol. Arman Achdiat, S.I.K., M.Si., yang menjabat sebagai Kasubdit Dikmas Ditkamsel Korlantas Polri. Diuraikan bahwa faktor utama dari kecelakaan lalu lintas adalah karena perhatian para pengguna jalan terganggu oleh penggunaan ponsel saat mengemudi dan kecenderungan untuk melaju dengan kecepatan tinggi di jalan tol maupun jalan raya [3].

Ada kewajiban lalu lintas yang diatur dalam Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 mengenai lalu lintas dan angkutan jalan. Salah satunya tertera pada pasal 106 yang berkaitan dengan kewajiban pengemudi kendaraan bermotor. Pasal ini menegaskan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan di jalan wajib melakukan pengemudian dengan wajar dan penuh konsentrasi. Dengan demikian, para pengemudi diharapkan untuk fokus dan tidak terganggu selama berkendara, guna meningkatkan keselamatan berlalu lintas. Pengemudi diwajibkan untuk menjaga perhatian dan tidak menggunakan perangkat atau melakukan aktivitas lain yang dapat mengalihkan konsentrasi selama mengemudi. Dalam upaya mencegah kecelakaan yang disebabkan oleh kelalaian atau kurangnya perhatian, Pasal 106 ini menjadi dasar hukum yang penting untuk memastikan tertib dan aman dalam berlalu lintas di Indonesia [4].

Pasal 106 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengemudikan kendaraan dengan wajar dan penuh konsentrasi”. Dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan penuh konsentrasi yaitu pengemudi kendaraan bermotor dalam keadaan fokus, tidak menggunakan *smartphone*, tidak meminum minuman yang mengandung alkohol [4].

Melihat hal tersebut peneliti tertarik untuk membuat animasi 2D bahaya menggunakan *smartphone* saat berkendara, yang merupakan video animasi menggunakan teknik *Motion graphic* yang tersusun dari beberapa gambar yang sengaja digerakan. Dengan mengusung tema bahaya penggunaan *smartphone* saat berkendara bertujuan untuk memberikan informasi pada masyarakat, dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk keselamatan para pengendara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pembuatan Video Animasi 2D *Motion Graphic* tentang Bahaya Menggunakan *Smartphone* Saat Berkendara?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang kompleks, maka untuk menghindari ruang lingkup masalah. Perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Durasi dalam film animasi kurang dari 3 menit.
2. Format video beresolusi 1080px.
3. Pembahasan iklan layanan masyarakat dibatasi pada bahaya penggunaan *smartphone* saat berkendara.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan film animasi 2D yang menggunakan teknik *motion graphic*, serta dapat memberikan informasi pada

masyarakat mengenai bahaya penggunaan *smartphone* saat berkendara.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai film animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* dan dapat memberikan informasi yang mudah untuk dipahami masyarakat mengenai bahaya penggunaan *smartphone* saat berkendara agar tingkat kecelakaan karena kelalaian pengendara dapat berkurang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, penulis menyajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, serta dasar teori yang berhubungan dan digunakan dalam penelitian ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Didalamnya terdapat penjelasan mengenai masalah yang ada serta solusi yang ditawarkan dan dirancang sedemikian rupa.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan film animasi 2D dengan teknik *motion graphic*, hingga hasilnya dapat mendukung masyarakat mengenai bahaya penggunaan *smartphone* saat berkendara.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.