

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Lalu lintas yang aman dan tertib adalah salah satu faktor paling penting dalam menjaga keamanan dan ketertiban bagi pengguna jalan raya, tertulis juga pada UU Nomor 22 tahun 2009, yang inti dari isinya mengatakan bahwa tiap pengendara harus berlaku tertib agar tidak merugikan pengendara lain. Banyak juga cara yang telah dilakukan oleh pihak kepolisian untuk menjaga dan membantu pengguna jalan raya agar tertib dan aman dalam berlalu lintas, mulai dari pemberian rambu rambu lalu lintas, ada juga CCTV yang digunakan untuk memantau dan salah satunya yaitu tilang, tilang lumayan membuat masyarakat tertib namun maraknya kasus pungli yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab, akhirnya tilang dirubah menjadi ETLE ya itu (Electronic Traffic Law Enforcement) atau Bahasa kasarnya tilang elektronik, yang bertujuan untuk menghilangkan kasus pungli dan membuat agar masyarakat lebih tertib [1].

Tercatat ada 512.924 pengendara terekam melakukan pelanggaran lalu lintas di jalan raya. Jumlah itu didapat dari rekaman kamera yang menjadi sistem tilang elektronik atau ETLE. Mirisnya, sebagian besar pelanggaran lalu lintas yang dilakukan para pengendara 'nakal' termasuk dalam kategori ringan. Satu pengendara tidak hanya melanggar satu pasal dalam berlalu lintas, bisa dua, bisa tiga, atau bahkan lebih. Sehingga Korlantas Polri mencatat 961.449 pelanggaran dilakukan dalam kurun waktu lima bulan, yaitu mulai Januari hingga Mei 2023. Pelanggaran ringan paling sering dilakukan pengendara. Data di ETLE Korlantas Polri menunjukkan 502.568 pelanggaran ringan dilakukan di jalan raya. Jumlah tersebut mencapai 52,3 persen dari jumlah total seluruh pelanggaran [2].

Banyak hal dan faktor membuat masyarakat melakukan pelanggaran lalu lintas, ada yang memang disengajai, dan ada juga yang tidak sengaja, beberapa terjadi juga karena kurangnya pemahaman terkait ETLE. Terbukti dengan wawancara terhadap salah satu narasumber yang bertugas di Ditlantas Yogyakarta yaitu ibu Duwi, menyatakan bahwa kurangnya pengetahuan masyarakat menjadi salah satu alasan terjadinya pelanggaran lalu lintas. Dan ada juga pengakuan beberapa ojol yang tidak tau apa dan bagaimana cara kerja ETLE. Polda Yogyakarta telah menggunakan beberapa cara untuk menjelaskan terkait ETLE, diantaranya sosialisasi secara langsung dan tidak langsung. Ada pula salah satu sosialisasi tidak langsung yang ingin dibuat oleh pihak polda yang berupa video motion graphic. Namun karena keterbatasan sumber daya manusia, maka video motion graphic tersebut belum terlaksana.

Dari masalah tersebut penulis tertarik untuk membantu pihak Polda dan Ditlantas Yogyakarta untuk membuat video animasi ETLE dalam bentuk motion graphic agar mudah dipahami dan dimengerti.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian-uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana cara membuat video animasi motion graphic tentang ETLE sebagai media sosialisasi untuk masyarakat ?.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia kedalam lingkup yang lebih kecil agar penulis tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penulis membatasi penelitian dan perancangan video sosialisasi sebagai berikut :

- a. Video sosialisasi ETLE ini menggunakan animasi 2D Motion Graphic.
- b. Menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe premier pro dan Adobe After Effects.
- c. Media sosialisasi video ini hanya tentang lingkup Yogyakarta
- d. Penelitian hanya sebatas pembuatan video sosialisasi

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun penelitian ini adalah Membuat video untuk menyampaikan informasi terkait ETLE kepada masyarakat.

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu Polda Yogyakarta dalam menyampaikan informasi terkait ETLE kepada masyarakat
2. Membantu masyarakat memperoleh informasi tentang kebijakan dan cara kerja ETLE

1.6. Sistematika penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu :

a. BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, dan dasar dasar teori yang digunakan.

c. BAB II METODE PENELITIAN

Berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, dan rancangan.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing, hingga penerapan aplikasi di website objek penelitian

e. **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses peneliti

