

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Menurut Poerwadarminta dalam “Kamus Umum Bahasa Indonesia” , menyatakan bahwa lalu lintas adalah hilir mudik, berjalan bolak balik, dan perihal perjalanan di jalan sebagainya serta berhubungan antara sebuah tempat dengan tempat lainnya.[1] Hal yang paling penting dalam masyarakat, berjalan dengan baik dalam sebuah aktivitas disetiap harinya apabila lalu lintas berjalan tanpa hambatan apapun, jalan raya adalah obyek yang sangat penting bagi semua kalangan terutama yang melakukan aktivitas diluar rumah, ketika jalan raya yang digunakan dalam sehari-hari tidak digunakan dengan semestinya maka dari itu akan timbul sebuah permasalahan lalu lintas atau mengganggu kelancaran lalu lintas, banyak jalan yang dibangun hanya cukup kendaraan berlalu lalang dan tentunya jalan itu bisa dikatakan tidak terlalu lebar akan tetapi beberapa orang memanfaatkan untuk kepentingan lahan parkir, maka dari itu jalan akan menjadi lebih sempit dan tentunya lalu lintas tidak berjalan dengan semestinya. Di dalam Undang-undang No. 22 tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan, lalu lintas merupakan gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan.[2]

Menurut Undang - Undang LLAJ Pasal 43 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwasanya lahan tempat parkir hanya bisa diterapkan di luar milik jalan sesuai dengan surat izin yang diberikan. Kurangnya ruang parkir yang tersedia di daerah perkotaan, terutama di area pusat bisnis yang terdampak pada lokasi penempatan tempat parkir. Banyak kegiatan ekonomi dan Pendidikan sosial belum menyediakan fasilitas parkir yang mencukupi. Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Yogyakarta tentang perparkiran Nomor 2 Tahun 2019 menjelaskan tentang peningkatan terhadap pelayanan penyediaan tempat parkir, oleh karena itu diperlukan pengembangan dan penataan. [3]

Kawasan parkir di kota Yogyakarta. Di Indonesia khususnya di Kota Yogyakarta parkir liar terjadi karena ada aktivitas perparkiran di suatu wilayah

yang petugas parkir/juru parkir tidak memiliki surat izin resmi dari Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta. Setelah itu menurut Imanudin Aziz Kepala Bidang Perparkiran Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta pada Maret 2020 mengatakan berdasarkan data terbaru dan penelitian yang dilakukan, pelanggaran ini banyak terjadi di jl suryatmajan, jl perwakilan, jl pasar kembang, (Bahu Jalan. Malioboro).

Berdasarkan uraian diatas, dengan memberikan tambahan edukasi atau pemahaman kepada masyarakat untuk membangkitkan pentingnya parkir di tempat khusus parkir, maka diperlukan media Iklan Layanan Masyarakat dalam bentuk *Motion Graphic* sebagai salah satu pengetahuan informasi yang cocok untuk memberikan sosialisasi yang lebih efektif kepada masyarakat Kota Yogyakarta.

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam Bukunya "*The History of Motion Graphic*", *motion graphic* merupakan media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan ada kombinasi dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output video. [4]

Edukasi yang diberikan untuk saat ini sebenarnya sudah lebih dari cukup akan tetapi seiring perkembangan zaman dan era yang serba digital, penyampaian informasi banyak dilakukan melalui beberapa media salah satunya media animasi, metode seperti ini dianggap cukup efektif apabila digunakan untuk penyampaian informasi kepada masyarakat melewati film animasi sebagai media sosialisasi dan sebagai potensi baru di bidang perparkiran kota Yogyakarta untuk menambah edukasi terhadap pentingnya menaati peraturan yang ada. Maka dari itu untuk mengurangi pelanggaran yang terjadi, dapat diberi tambahan edukasi terhadap masyarakat dan penyampaian informasi berdasarkan Peraturan Daerah, menggunakan animasi 2D sebagai media edukasi "*Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta*".

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang sosialisasi pentingnya parkir ditempat khusus parkir
2. Menghasilkan sebuah animasi 2 Dimensi "*Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta*" dengan Teknik *motion graphic*
3. Menerapkan metode pembuatan animasi 2D dengan *motion graphic*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan Penulis dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahannya " Parkir liar masih banyak terjadi di Kota Yogyakarta sehingga perlu sebuah media edukasi yang efektif berupa animasi 2 Dimensi ".

1.4 Batasan Masalah

Agar dapat memfokuskan pengerjaan tugas akhir ini,maka dibuatlah batasan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan animasi menggunakan *Metode Motion Graphic*.
2. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D
3. Animasi berdurasi 3 menit
4. Software yang digunakan dalam pembuatan Clip Studio Paint, Coreldraw 2018, Adobe Photoshop cc, Adobe after effect cc, Adobe Premiere Pro
5. Peran Penulis adalah sebagai pembuat animasi 2 Dimensi "*Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta*".
6. Penelitian berupa masalah parkir liar yang ada di Kawasan Kota Yogyakarta.
7. Animasi 2D hasil penelitian akan di gunakan oleh Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta untuk media sosialisasi kepada masyarakat.

8. Media penayangan animasi hasil penelitian yang akan digunakan adalah melalui YouTube.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh bagi penulis maupun dari instansi terkait dan pihak lain adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu dan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang parkir liar.
2. Diharapkan menjadi salah satu contoh media edukasi iklan layanan masyarakat yang berbasis animasi 2D dengan metode *motion graphic*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta dalam melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang parkir liar.
4. Penelitian ini syarat sebagai menyelesaikan program studi D3 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Menjadi media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang dipakai pada bisnis menemukan mengembangkan & menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan memakai metode-metode ilmiah buat mencapai tujuan yang telah ditentukan, pada penelitian ini memakai metode penelitian diskriptif karena tidak terbatas hanya pada pengumpulan data, penyusunan dan meliputi melaporkan, menggambarkan apa adanya serta menganalisa data (Sumadi Suryabrata). [5]

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode ini penulis mengumpulkan data melalui banyak macam metode, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

merupakan metode proses pengumpulan data melalui buku, dan segala yang berkaitan proses produksi yang diperoleh di media maupun perpustakaan.

2. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara memperoleh data dengan melakukan mengamati beberapa film kartun yang bisa dijadikan sebuah referensi.

3. Metode Wawancara

Penulis bertanya dan berkonsultasi langsung dengan orang yang telah berpengalaman dalam pembuatan film kartun

1.6.2 Metode Perancangan

Menurut Azhar Susanto, pada bukunya perancangan adalah suatu untuk membuat beberapa alternatif untuk pemecahan masalah.[6] Pada tahap ini dalam metode perancangan adalah penulis melakukan dan mencari ide kemudian mengembangkan ide untuk pembuatan animasi 2D dengan teknik *Motion graphic*. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau penataan dari sebagian elemen yang terbagi ke dalam suatu kelompok yang utuh dan berfungsi Syifaun Nafisah dalam bukunya.[7] Tahapan perancangan ini meliputi : Penentuan ide yang sesuai dengan peraturan yang ada di Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta, pembuatan naskah, pembuatan storyboard, pembuatan karakter dan pembuatan background.

1.6.3 Metode Produksi

Pembuatan film animasi menggunakan beberapa tahapan yaitu, tahap pra-produksi, tahap produksi, tahap pasca produksi

1.1.1 Tahap Pra-Produksi

Pada tahap Pra-Produksi melakukan sebuah perancangan tema cerita animasi, synopsis, character, *screenplay*, dan pembuatan *storyboard*.

1.1.2 Tahap Produksi

Pada tahap produksi dilakukan pembuatan karakter, background, serta aksesoris tambahan sesuai dengan konsep.

1.1.3 Tahap Pasca-Produksi

Tahap berikutnya adalah tahap pasca produksi, pada tahap ini dilakukan *compositing*, *rendering* dan penambahan *audio*. Tahap pasca produksi juga terdapat penambahan efek visual dan efek audio. Hasil *rendering* animasi ini dalam bentuk format .mp4

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini adalah tahap dimana penulis menjelaskan produksi meliputi proses pembuatan dan implementasi dari teknik *Motion graphic* untuk pembuatan animasi dari ide atau konsep di tahap sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Mengenai sistematika penulisan laporan tugas akhir ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah mengumpulkan informasi untuk mendapatkan teori yang berkaitan dengan judul penelitian, selain itu juga mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan pertimbangan mengenai kekurangan dan kelebihan, adapun penelitian sebelumnya yang menjadi tinjauan pustaka dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini memuat penjelasan mengenai tempat atau obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas rancangan, tahap produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D "*Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta*" dengan metode *motion graphic*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang di lakukan di Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta.