

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan UU Nomor 22 Tahun 2009 Pasal 4 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, undang-undang ini berlaku untuk membina dan menyelenggarakan lalu lintas dan angkutan jalan yang aman, selamat, tertib, dan lancar. Namun pada kenyataannya, masih banyak pengguna kendaraan bermotor yang sering melanggar peraturan ini. Terutama para pengendara sepeda motor.

Salah satu pelanggaran lalu lintas yang sering dilakukan oleh pengendara sepeda motor adalah tidak memakai helm berstandar nasional Indonesia. Padahal, peraturan tersebut dibuat demi keamanan dan keselamatan penggunanya sendiri.

Oleh karena itu, dibutuhkan sosialisasi untuk menyadarkan para pengendara sepeda motor untuk selalu menggunakan helm saat berkendara. Salah satu media sosialisasi yang bisa digunakan adalah animasi. Dengan animasi, diharapkan kegiatan sosialisasi akan menjadi lebih mudah untuk dilakukan, lebih menarik untuk diikuti, dan lebih mudah untuk dipahami.

Dari pemaparan di atas, peneliti akan mengangkat penelitian tentang pentingnya memakai helm sebagai salah satu perlengkapan keamanan bagi pengendara sepeda motor dalam bentuk animasi 2 dimensi. Dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul **"Animasi 2D "Along the Way: Untung Aku Pake**

Helm” sebagai Simulasi Bahaya Tidak Memakai Helm bagi Pengendara Motor”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat film animasi 2D “Along the Way: Untung Aku Pake Helm” sebagai simulasi bahaya tidak memakai helm bagi pengendara motor?
2. Apakah pengendara motor sadar akan bahaya tidak memakai helm saat mengendarai motor?
3. Apakah pengendara motor mengetahui peraturan perundang-undangan dan pasal-pasal yang mengatur tentang kewajiban memakai helm saat mengendarai motor?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Film animasi ini berfokus pada bahaya tidak memakai helm bagi pengendara motor serta peraturan perundang-undangan yang mengatur kewajiban pemakaian helm bagi pengendara motor.
2. Film ini dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi.

3. Film ini menggunakan 7 dari 12 prinsip animasi, yaitu *Staging, Straight Ahead And Pose To Pose, Follow Through, Arcs, Secondary Action, Timing, dan Exaggeration.*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang S1 Teknik Informatika.
2. Membuat media sosialisasi tentang bahaya tidak memakai helm bagi pengendara motor dalam bentuk simulasi animasi 2 dimensi.
3. Membuat media informasi peraturan perundang-undangan tentang kewajiban pemakaian helm berstandar nasional Indonesia bagi pengendara maupun penumpang sepeda motor serta hukuman/denda bagi yang melanggar.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan beberapa data/dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini dari POLRES SLEMAN.

2. Metode Studi Pustaka

Peneliti mendapatkan referensi dan informasi terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan dari jurnal/skripsi, buku, dan internet.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis kebutuhan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh peneliti adalah penerapan tahapan-tahapan pra produksi animasi 2 dimensi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah tahapan-tahapan produksi dan paska produksi animasi 2 dimensi.

1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuesioner terhadap responden terkait dengan hasil dari penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut.

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 Landasan Teori

Bab ini berisi uraian tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis, metode perancangan, dan metode pengembangan yang digunakan.

BAB 3 Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi uraian tentang deskripsi instansi, instrumen penelitian, analisis kebutuhan, serta metode perancangan dengan menggunakan tahapan pra-produksi animasi 2 dimensi.

BAB 4 Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi uraian tentang metode pengembangan dengan menggunakan tahapan produksi dan post-produksi animasi 2 dimensi serta metode *testing* yang digunakan.

BAB 5 Penutup

Bab ini berisi uraian tentang kesimpulan dan saran.