

PERANCANGAN ANIMASI 2D UNTUK MEDIA KAMPANYE SOSIAL TENTANG KESELAMATAN BERKENDARA MOTOR

Oleh: Andi Dwi Pamungkas¹, Desi Dwi Kristanto²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Pembangunan Jaya
Email: andidwip21@gmail.com¹, desi.dwikristanto@upj.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah kampanye sosial berupa video singkat animasi 2D mengenai keselamatan berkendara bermotor, yang mana kampanye sosial ini dibuat sebagai sarana edukasi untuk remaja di bawah umur yang mengendarai kendaraan bermotor. Kampanye sosial ini mencoba menyelesaikan masalah yang timbul akibat remaja berkendara di bawah umur seperti mengurangi angka pelanggaran yang mayoritas dilakukan oleh remaja. Diharapkan dengan adanya kampanye sosial berupa video animasi 2D ini, para orang tua menjadi lebih paham dan sadar bahwa remaja di bawah umur sebaiknya belum boleh mengendarai kendaraan bermotor serta menyadarkan para remaja bahayanya berkendara di bawah umur.

Kata kunci: Kampanye Sosial, Animasi 2D, Keselamatan Berkendara Bermotor.

PENDAHULUAN

Kepadatan kendaraan merupakan salah satu akibat dari banyaknya para pengendara motor maupun mobil. Jumlah penduduk yang besar juga mempengaruhi kebutuhan transportasi umum, terdapat banyak fasilitas transportasi umum yang disediakan oleh pemerintah, tidak menutup kemungkinan bahwa banyak masyarakat yang lebih senang menggunakan kendaraan pribadi, itu dikarenakan seiring berjalannya waktu, kebutuhan transportasi berkembang pesat dan menimbulkan masalah baru, masalah yang muncul yaitu kemacetan dan kepadatan jalan yang disebabkan oleh transportasi pribadi. Hal tersebut tersusun dalam Undang-undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan No. 22 tahun 2009 yang menyebutkan bahwa berjalannya proses transportasi membutuhkan alat transportasi bermotor maupun untuk menunjang kehidupan, kesejahteraan dan kebutuhan mobilitas masyarakat (Yogatama, 2013). Transportasi pribadi lebih dipilih oleh masyarakat karena lebih mudah, lebih cepat dan lebih efisien. Transportasi yang dinilai oleh masyarakat lebih cepat adalah kendaraan roda dua yaitu motor. Pengguna transportasi beroda dua ini dari berbagai kalangan, tak terkecuali para remaja.

LATAR BELAKANG

Data tahun 2016 menyebutkan bahwa pelanggaran lalu lintas yang paling tinggi dilakukan oleh para remaja. Pelanggaran yang dilakukan antara lain tidak memiliki SIM (Surat Izin Mengemudi), melanggar marka jalan, tidak memiliki surat kendaraan yang lengkap hingga melawan arus (<http://ntmcpolri.info>, 2016). Seperti yang tercantum dalam UU No.02 tahun 2002 Pasal 217 (1) PP 44 / 93 bahwa syarat untuk berkendara bermotor, yaitu: (1) memiliki pengetahuan peraturan lalu lintas jalan dan teknik dasar berkendara

bermotor, (2) memiliki batas usia 16 tahun untuk SIM C, 17 tahun untuk SIM A, dan 20 tahun untuk SIM BI/BII (Direktorat Lalu Lintas Polda Metro Jaya, 2020). Sedangkan remaja awal masih berada di bawah umur yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penelitian Sadewa (2015) didapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa 54,17% sering melanggar lalu lintas dan sisanya sebesar 23,33% selalu melanggar lalu lintas. Pelanggaran yang kerap dilanggar oleh siswa yaitu tidak menggunakan helm dan tidak memiliki SIM. Para pelanggar mengaku berani melanggar karena merasa aman jika melewati jalanan kampung dan tidak ada Razia polisi di daerah kampung. Dalam pengetahuan tata tertib berlalu lintas Sebagian besar siswa 57,50% memiliki skor pengetahuan lalu lintas yang baik, serta sebesar 28,33% siswa memiliki skor pengetahuan sangat baik. Lalu, pada pelanggaran sikap bermotor lalu lintas di jalan raya adalah sebagian besar siswa remaja (37,50%) memiliki skor sikap pada pelanggaran lalu lintas tinggi, serta (20,83%) memiliki skor sikap melanggar sangat tinggi. Maka dari itu, dengan dibuatnya kampanye sosial berupa video animasi 2D singkat ini, saya bisa membagi wawasan mengenai tata tertib berkendara yang baik di jalan raya, serta menjangkau target sasaran yaitu remaja dengan efektif dan dapat menekan data pelanggaran serta kecelakaan lalu lintas yang didominasi oleh remaja (Sadewa, 2015). Salah satu contoh yang pernah terjadi yaitu pembinaan yang dilakukan oleh Korlantas pada perayaan HUT perdana Honda Froza Club Indonesia, mengenai penyuluhan dan pembinaan *safety riding* untuk klub motor (Pamungkas, 2020).

Kampanye sosial ini berupa video animasi 2D singkat terutama untuk platform Instagram dan dapat juga diunggah ke *platform* Youtube. Video animasi 2D singkat ini akan didesain dengan desain yang kekinian agar pesan diterima dengan baik dan dapat diterapkan kepada target yaitu remaja. Manfaat dari video animasi 2D singkat ini adalah untuk lebih mengedukasi para remaja yang kerap menjadi pelaku pelanggaran lalu lintas saat berkendara bermotor.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah banyaknya masyarakat yang menggunakan kendaraan pribadi, terutama untuk pengguna yang masih di bawah umur, menimbulkan penyalahgunaan berkendara, dan tidak mematuhi tata tertib berkendara. Penyalahgunaan berkendara terjadi karena kurangnya pengetahuan yang diajarkan kepada pengendara motor terhadap aturan lalu lintas, sering sekali menyebabkan kecelakaan di jalan.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah menyadarkan para pengendara motor yang masih di bawah umur dan belum menerima Surat Izin Mengemudi, terutama di daerah Jakarta dan Tangerang, agar tidak mengendarai motor sebelum waktunya. Dengan data yang ada, dan sering kita temui di jalan banyak sekali siswa-siswi SMP yang masih memaksakan diri untuk bepergian ke sekolah menggunakan kendaraan beroda dua, maka diharapkan dengan adanya kampanye sosial ini, penulis bisa membawa pesan melalui visual animasi 2D dengan baik dan efektif untuk mengajarkan siswa-siswi SMP agar tidak mengendarai motor di bawah umur sesuai dengan peraturan yang ada pada UU No.02 tahun 2002 Pasal 217 (1) PP 44 / 93.

KAJIAN PUSTAKA

Prinsip Animasi

Dalam membuat animasi terdapat beberapa prinsip-prinsip dasar yang digunakan. Prinsip-prinsip tersebut dikemukakan oleh Walt Disney yang ditulis oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston pada tahun 1981 dalam buku yang berjudul "The Illusion of Life: Disney Animation". Thomas & Johnston (1981) menjelaskan 12 prinsip animasi, yaitu:

1. *Squash & Stretch*

Prinsip *squash and stretch* adalah dengan upaya menambahkan efek yang lentur pada objek sehingga seolah-olah objek tersebut dapat memuai atau menyusut sehingga memberi efek yang terlihat lebih hidup (Thomas & Johnston, 1981).

2. *Anticipation*

Prinsip *anticipation* disebut sebagai persiapan sebagai awalan gerak atau ancang-ancang aksi yang diakhiri oleh penyelesaian aksi. *Anticipation* ini dapat membuat ketegangan atau kelucuan. Seperti seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badan terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri.

3. *Staging*

Prinsip *staging* meliputi bagaimana lingkungan dapat menyesuaikan suasana yang ingin dicapai, bagaimana gerak dalam sebuah adegan harus jelas dan detail dalam Sebagian maupun seluruh adegan.

4. *Straight Ahead & Pose to Pose*

Prinsip *straight ahead action and pose to pose* adalah gerakan yang terjadi berdasarkan urutan dalam waktu yang bersifat berkesinambungan.

5. *Follow Through & Overlapping Action*

Prinsip *follow through* adalah mengenai bagian tubuh dari karakter yang tetap bergerak meskipun karakter tersebut telah berhenti seperti rambut yang tetap bergerak tertiuip angin meskipun karakternya sudah berhenti berlari. Sedangkan, *overlapping action* adalah gerakan karakter yang berubah arah pada saat bagian karakter melanjutkan gerakan awal karakter yang mengakibatkan terjadi tabrakan gerakan.

6. *Slow in & Slow out*

Prinsip *slow in and slow out* ini merupakan gerakan yang diperlambat atau dipercepat. Gerakan *slow in* ini sebuah gerakan yang awalnya lambat kemudian cepat, sebaliknya gerakan *slow out* ini sebuah gerakan yang relatif cepat lalu lambat.

7. *Arcs*

Prinsip *arcs* ini menekankan pada gerakan yang bersifat alami seperti sistem gerak tubuh pada manusia atau hewan yang bergerak mengikuti polanya. Gerakan yang digunakan realistis dan menyesuaikan dengan keadaan asli dari keadaan nyata.

8. *Secondary Action*

Prinsip *secondary action* adalah ditambahkan gerakan tambahan dengan tujuan memperkuat gerakan utama agar animasi menjadi lebih realistis.

9. *Timing*

Prinsip *timing* ini merupakan penentuan waktu kapan tepatnya gerakan harus dilakukan, pergerakan animasi ini memerlukan animasi dengan waktu yang tepat dan sesuai agar konsep matang agar pergerakan tidak kecepatan dan tidak terlalu lama.

20. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* ini adalah upaya pengembangan dari gerakan normal untuk didramatis dalam bentuk rekayasa gambar, musik atau latar belakang dengan tujuan untuk mendukung suatu animasi.

10. *Solid Drawing*

Prinsip *solid drawing*, menggambar adalah dasar utama yang memiliki peran penting untuk menentukan hasil yang baik dari sebuah animasi. Termasuk memperhatikan komposisi, pencahayaan, keseimbangan dan lain-lain agar animasi tidak terlihat kaku.

11. *Appeal*

Prinsip *appeal* ini berkaitan dengan gaya visual dalam animasi seperti kepribadian yang tergambar dari suatu karakter. Misalnya seperti karakter periang tentu memiliki visual mata yang berbeda dengan visual mata karakter pemalu. Prinsip ini menekankan mengenai penokohan suatu karakter yang dibuat.

Tahapan Pembuatan Animasi 2D

Untuk memproduksi sebuah proyek multimedia berbentuk video animasi 2 dimensi yang benar, ada tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi (Soenyoto, 2017):

1. Pra-Produksi

Soenyoto (2017) menjelaskan pada tahap awal ini mencakup berbagai area seperti pembuatan perancangan konsep, merancang naskah, pembuatan karakter animasi, pembuatan latar belakang animasi, dan *storyboard*.

2. Produksi

Proses pembuatan animasi 2 dimensi meliputi beberapa tahap yaitu *keyframe*, *inbetween*, *pencil test*, *clean-up*, *coloring*, dan *dubbing audio* (Soenyoto, 2017).

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan terakhir dari rangkaian proses pembuatan animasi meliputi *recording audio*, *compositing*, *editing*, dan *finishing*.

ANALISA DATA

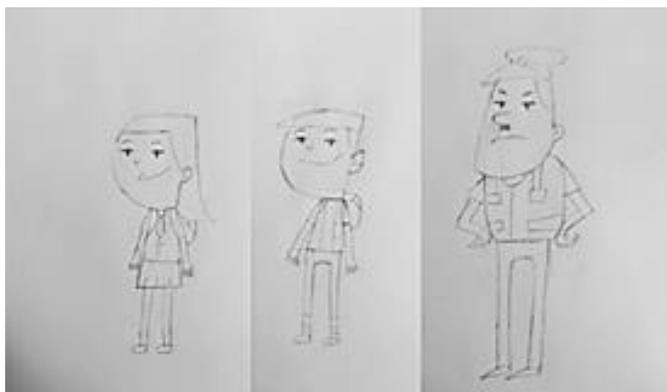
Kampanye sosial mengenai keselamatan berkendara bermotor ini bertujuan untuk menyadarkan para pengendara motor yang masih di bawah umur dan belum menerima Surat Izin Mengemudi, terutama di daerah Jakarta dan Tangerang, agar tidak mengendarai motor sebelum waktunya, sehingga pelanggaran dan angka kecelakaan lalu lintas dapat dikurangi, untuk mencapai tujuan tersebut dibuatlah video animasi 2D singkat ini yang memerlukan beberapa tahap mulai dari pembuatan naskah atau Skrip Animasi, pembuatan *storyboard*, pembuatan latar belakang animasi mulai dari sketsa serta pewarnaan, eksplorasi desain karakter mulai dari sketsa dan meliputi pewarnaan karakter, pembuatan *animatic* (yang mana gambar sketsa latar belakang dan karakter akan disusun dalam bentuk video tanpa warna untuk menjadi gambaran ke depan dalam pembuatan Animasi tersebut), lalu pembuatan gambar Animasi, dan diakhiri dengan penggabungan seluruh komponen yang sudah dibuat sebelumnya, yang akan dikerjakan menggunakan Aplikasi *Adobe Premiere*.

Pembuatan Naskah

Dari pembuatan Video Animasi 2D singkat ini, langkah awal yaitu peneliti harus membuat sebuah sinopsis cerita yang akan dikembangkan menjadi sebuah Video Animasi 2D pendek, dari pemilihan tema seperti "Tata Tertib Berkendara Bermotor", yang memiliki simbol yaitu "Coki dan Pakpol", lalu masuk pembuatan sinopsis, tentunya sinopsis yang dibuat memiliki pesan cerita yang menggambarkan seorang Pak Polisi yang meminta menunjukkan SIM, STNK, dan KTP kepada karakter utama yaitu Coki seorang anak remaja SMP yang berkendara dengan teman Cece yang tidak menggunakan helm. Terlihat dari gambaran inti cerita tersebut, Coki adalah seorang pelajar SMP yang tidak mengetahui Aturan Berkendara Lalu Lintas. Pada cerita singkat ini ingin menunjukkan bahwa seorang pelajar SMP tentunya belum boleh untuk membawa kendaraan ke sekolah, karena dari segi usia, minimal harus berusia 17 tahun dan memiliki SIM dan KTP, dan juga mengetahui peraturan lalu lintas lainnya.

Pembuatan Sketsa Karakter

Strategi Visual, di sini akan membahas tentang proses bagaimana secara gambar atau visual, karakter dan gambar latar belakang dibuat. Tahap pertama yang dilakukan adalah seperti data yang sudah di dapat, melakukan studi banding antara Animasi yang populer di kalangan remaja, lalu setelah menemukan referensi yang didapat, penulis mengambil karakter dari Sengklekman karena dengan gambar visual yang sederhana dan dengan menampilkan warna-warna yang tidak begitu detail. Tahap awal yaitu dengan membuat sketsa gambar karakter, dimulai dari menggambar sketsa, lalu karakter tersebut akan digambar ulang melalui Adobe Photoshop, seperti gambar 4 dan 5 di bawah ini.



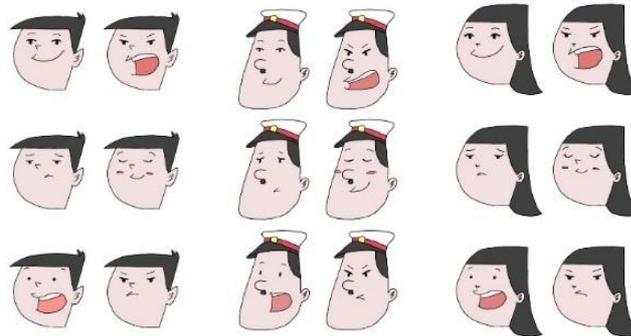
Gambar 1. Sketsa Karakter.



Gambar 2. Karakter Digital.

Lalu setelah gambar karakter selesai, penulis membuat storyboard untuk menjadi sebuah gambaran dalam produksi animasinya, setelah storyboard sudah dibuat penulis akan membuat sebuah animatic yang di mana nanti akan menjadi gambar gerak namun belum memiliki warna, hanya sebuah coretan seperti storyboard di kertas pada umumnya.

Proses ini juga terdapat sebuah studi karakter, atau studi ekspresi wajah pada tokoh animasi yang akan muncul, di sini terdapat tiga karakter, yaitu dua karakter inti Coki dan Pakpol, dan satu karakter pendukung yaitu Cece, dengan studi karakter pada hasil analisis di bab tiga, membuat karakter serupa dengan contoh gambar polisi dan anak sekolah. Studi ekspresi wajah, ini bertujuan untuk mempelajari ekspresi wajah apa saja yang akan tampil dalam video animasi Coki dan Pakpol, contoh ekspresi wajah seperti gambar 6.

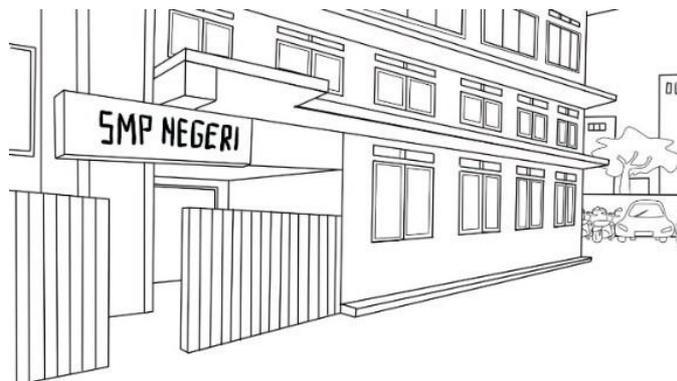


Gambar 3. Ekspresi Karakter

Namun, pada beberapa karakter tidak semua muncul animasi Coki dan Pakpol, hanya beberapa ekspresi saja yang muncul seperti kaget, marah, dan tersenyum.

Pembuatan Latar Belakang pada Storyboard Animasi

Storyboard animasi ini dibuat dengan proses manual yang kemudian dibuat sketsa gambarnya melalui aplikasi *Paint Tool SAI*, prosesnya yaitu dengan memindahkan gambar manual yang sudah dibuat sebelumnya ke dalam *SAI*, lalu menggunakan teknik *tracing* (menebalkan garis sketsa manual menjadi garis gambar digital).



Gambar 4. Pembuatan Latar belakang Digital.



Gambar 5. Latar belakang pada Animasi Sengklekman. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=LpPQKlp3WO4>)



Gambar 6. Latar belakang pada Animasi Coki dan Pakpol.

Pada storyboard ada beberapa *angle* kamera yang digunakan, seperti *angle long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *high angle*, *low angle*, *big close up*.



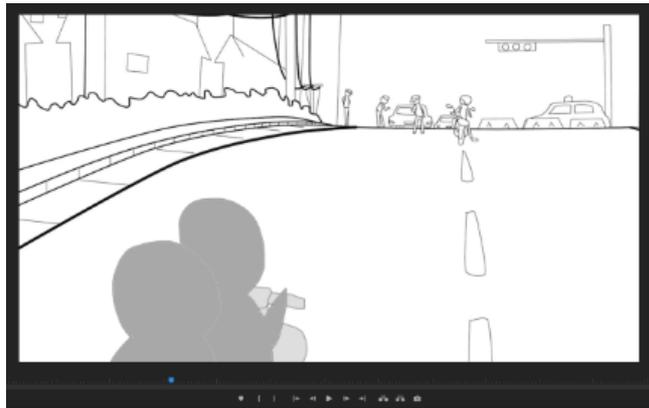
Gambar 7. *Angle Medium Long Shot*.

Seperti gambar di atas adalah contoh pengambilan *angle* dengan *medium long shot*, dengan melakukan pemotongan pada objek, meski begitu suasana pemandangan masih lebih mendominasi. Biasanya *angle* seperti ini untuk objek manusia akan dimulai dari lutut hingga ujung kepala. *Angle* kamera ini digunakan untuk memperlihatkan pemandangan sekolah Coki dan Cece.

Pembuatan *Animatic Storyboard*

Pada pembuatan animasi tentu ada tahapan dalam pembuatan *animatic*, yang di mana gambar sketsa manual yang sudah ditelusuri sebelumnya akan digabungkan dengan karakter dalam satu *frame*, *animatic* ini bertujuan agar dalam pembuatan animasi ke

depan mendapat gambaran, dapat meninjau kembali agar dapat masukan untuk diperbaiki sebelum masuk ke pembuatan animasi yang sebenarnya.



Gambar 8. Latar Belakang pada Animasi Coki dan Pakpol.

Pembuatan Intro dan Outro

Intro dan *outro* adalah sebuah pelengkap dari animasi, *Intro* yang bertujuan untuk memperlihatkan judul dan sekaligus pembuka animasi, dan *outro* sebagai penutup dari video animasi.



Gambar 9. Intro pada Animasi Coki dan Pakpol.

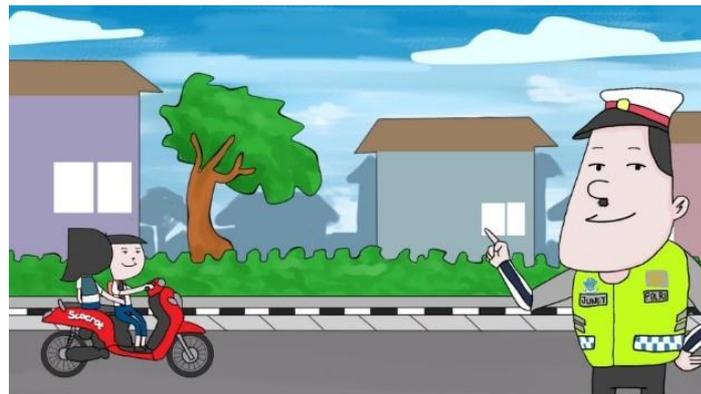
Hasil Akhir



Gambar 10. Animasi Coki dan Pakpol Series 1.



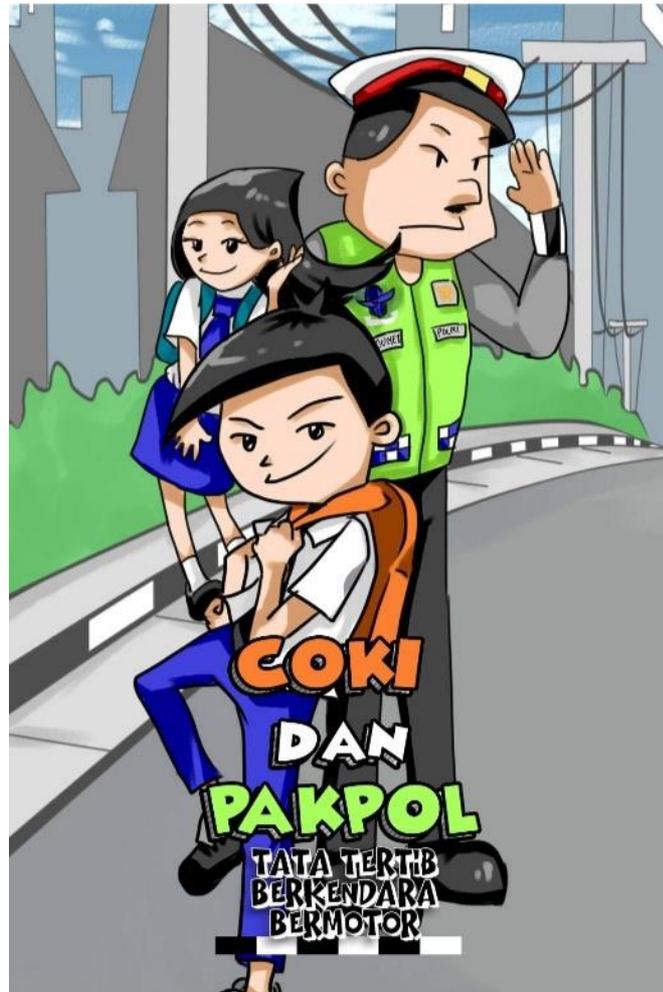
Gambar 11. Animasi Coki dan Pakpol Seri 2.



Gambar 12. Teaser Animasi Coki dan Pakpol.



Gambar 13. Poster Animasi Coki dan Pakpol.



Gambar 14. Cover Film Animasi Pendek Coki dan Pakpo.

KESIMPULAN

Perancangan kampanye ini dihasilkan dari perilaku berkendara bermotor yang dilakukan oleh remaja SMP yang masih di bawah umur yang kurang mematuhi rambu lalu lintas serta keselamatan berkendara, dan tentu belum memiliki KTP dan juga SIM. Dari perancangan kampanye sosial ini diharapkan dapat mengubah pemikiran dan menyadarkan remaja yang mengendarai kendaraan bermotor sebelum waktunya serta para orang tua agar tidak memberi izin kepada remaja yang memang belum waktunya untuk berkendara.

Hal lainnya yang dapat disimpulkan adalah dalam proses mendesain kampanye sosial serta membuatnya menjadi sebuah video animasi 2D singkat tentu diperlukan banyak sekali persiapan dari segala aspek yang digunakan sebagai dasar dalam suatu desain. Segala sesuatu hal yang hendak dikerjakan harus dipertimbangkan sebagai seorang desainer, seperti fokus dan tidak menunda waktu dalam membuat sebuah desain hingga membuat video animasi 2D agar hasil yang didapat efektif, sesuai target dan menghasilkan hasil akhir yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyuddin, M. I. (2014). Pembuatan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia dengan Metode SAV. *Jurnal Mahasiswa STEKOM Semarang*.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Direktorat Lalu Lintas Polda Metro Jaya. (2020). Tentang Surat Ijin Mengemudi (SIM). *Jurnal IT CIDA*, 23-31. Diambil kembali dari TMC Polda Metro: <http://wim.tmcoldametro.net/2015/07/tentang-surat-ijin-mengemudi-sim.html>
- Hardika, S. (2018). Perancangan media kampanye sosial peningkatan motivasi guru dalam mengajar. Diambil kembali dari E Prints UNM: <http://eprints.unm.ac.id/16703/1/SITI%20HADRIKA%20-%201386141005.pdf>
- Kristanto, D. D., & Angelina, K. (2013). Desain Visual Effect pada Film Animasi Little Kites Story. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 6(1), 1-9. doi:<https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v6i1.475>
- Kusumastutie, N. S. (2018). Perilaku Berkendara Sepeda Motor Pada Remaja Berusia Di Bawah 17 Tahun. *Jurnal Keselamatan Transportasi Jalan*.
- Lau, M. I., Dzikri, A., & Prasetyaningsih, S. (2016). Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi Gadis Sapu Lidi. *Jurnal SIMETRIS*, 427-438.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pamungkas, S. (2020, Februari 25). HUT Perdana HFCl Diwarnai Pembinaan dan Penyuluhan dari Korlantas Polri. Diambil kembali dari Liputan 6: <http://m.liputan6.com/otomotif/read/4187188/hut-perdana-hfci-diwarnai-pembinaan-dan-penyuluhan-dari-korlantas-polri>
- Prabowo, A., & P.Kurniawan, M. (2012). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat "Tertib Lalu-Lintas" berbasis Animasi 2D sebagai Media Sosialisasi Ditlintas Polda DIY. *Jurnal DASI*, 9-12.
- Purnaiswi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan pembuatan animasi 2D "kerusakan lingkungan" dengan teknik masking. *Jurnal Ilmiah DASI*, 54-57.
- Purwanti, R., & Natanael. (2016). Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Widyakala*, 1-8.
- Sadewa, S. P. (2015). Pelanggaran lalu lintas oleh remaja pengguna sepeda motor. *Journal Unair*, 1-10.
- Setiawan, J. (2014). Latar Belakang Prilaku Remaja Dalam Mengemudikan Sepeda Motor Tanpa Surat Izin Mengemudi (Studi Kasus Pelajar Smpn 11 Kota Samarinda). *eJournal Ilmu Sosiatri*.
- Siswati, M. A. (2013). *ANIMASI 2D Untuk SMK/ MAK XI*, 2nd ed. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Production.

- Yogatama, L. A. (2013). Analisis pengaruh attitude, subjective norm, dan perceived behavior control terhadap intensi penggunaan helm saat mengendarai motor pada remaja dan dewasa muda di jakarta selatan. Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Teknik Sipil) , (hal. 1-10). Bandung.