

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tingkat pemakaian alat transportasi beroda dua menunjukkan angka yang signifikan dalam berbagai lapisan masyarakat di Indonesia. Terdapat dua jenis alat transportasi beroda dua yang sering ditemui di Indonesia, yakni sepeda dan sepeda motor. Penggunaan sepeda motor meluas di wilayah perkotaan maupun pedesaan, bahkan digunakan untuk mencapai tujuan di daerah terpencil. Menurut laporan dinas perhubungan Kota Bandung tahun 2018, jumlah pengguna kendaraan roda dua di Kota Bandung mencapai 1.251.080 unit. Angka ini mengalami peningkatan 11% setiap tahun, dengan kendaraan pribadi mendominasi sebanyak 98%, sementara kendaraan umum hanya 2%.

Dengan bertambahnya jumlah kendaraan yang bergantung pada bahan bakar minyak (BBM), pemerintah mengambil langkah untuk menyesuaikan harga BBM sebagai respons terhadap fluktuasi harga minyak global. Namun, ini memiliki implikasi khususnya mengingat pandemi COVID-19 berangsur-angsur berpindah ke status endemik, dan aktivitas sehari-hari seperti bekerja, kuliah, dan sekolah kembali berjalan normal. Menurut Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM), kondisi ini terkait dengan dampak signifikan fluktuasi harga minyak dunia terhadap anggaran pemerintah, khususnya dalam subsidi dan kompensasi energi, termasuk subsidi BBM yang mengalami peningkatan tiga kali lipat. Sebagian besar subsidi tersebut justru diterima oleh golongan masyarakat yang mampu, seperti pemilik mobil pribadi. Maka dari itu, pemerintah mencoba mengalihkan subsidi energi yang dianggap kurang efektif dan merata. Berdasarkan data dari Kementerian ESDM, konsumsi BBM jenis pertalite dalam sektor transportasi Indonesia mencapai 23,29 juta kiloliter (KL) pada tahun 2021. Jumlah ini mengalami peningkatan signifikan sebesar 28,41% dibanding tahun sebelumnya yang mencapai 18,14 juta KL. Dalam hal konsumsi Pertamina, mencapai 5,71 juta kiloliter (KL) pada tahun 2021 dengan peningkatan sebesar 40,82% dibanding

tahun 2020 yang hanya mencapai 4,06 juta KL. Sementara kenaikan harga BBM ini juga bisa menjadi peluang bagi masyarakat untuk beralih ke kendaraan dengan emisi rendah, sekaligus mendukung usaha pengurangan emisi karbon.

Sepeda motor dengan pemanfaatan listrik yaitu kendaraan yang digerakan oleh dinamo dan akumulator tanpa adanya BBM. Seiring dengan mencuatnya permasalahan pemanasan global dan kelangkaan BBM, para produsen banyak menciptakan kendaraan ini dan sampai sekarang di Indonesia telah tersedia tipe dengan kecepatan 60km/Jam dilengkapi dengan rem cakram, lampu penerangan jarak dekat dan jauh, lampu sein, lampu rem, serta klakson. Sepeda motor listrik ini memiliki beberapa kelebihan seperti halnya suara motor yang halus, efisiensi yang tinggi, ramah lingkungan, dan perawatan yang mudah serta murah. Namun penggunaan sepeda motor dengan penggerak listrik belum menjadi hal yang lumrah di Kota Bandung, karena motor listrik merupakan hal yang baru sehingga masih banyak masyarakat indonesia yang ragu untuk menggunakannya, maka dari itu diperlukan sarana promosi atau edukasi untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.

Animasi merupakan pilihan yang tepat untuk sarana promosi atau edukasi karena animasi memiliki audiens yang sangat luas dari mulai kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Animasi adalah gerakan objek gambar atau teks yang disusun secara beraturan sehingga terlihat seperti bergerak (Maulana dan Riyanto, 2014:1). Menurut Ariyati dan Misriati (2016:117) “Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.” Animasi memiliki beberapa manfaat yaitu berperan sebagai media promosi, lebih efisien dalam memasarkan produk, informatif dan mudah dipahami, dan mengikuti perkembangan teknologi. Di Dalam animasi terdapat beberapa unsur penting yang harus ada sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yaitu salah satunya adalah environment design.

Environment atau background merupakan elemen yang sangat penting didalam animasi. Environment adalah semua aspek yang membentuk dunia dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi dimana sebuah karakter akan hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen lainnya.

Penulis bersama dua rekan kelompok lainnya akan melakukan perancangan dalam membuat animasi tentang memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung. Pada perancangan ini kelompok penulis membagi jobdesk dengan masing-masing memiliki satu jobdesk utama. Dengan pentingnya elemen environment, penulis memilih job environment desain untuk memenuhi kebutuhan relevansi lokasi Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih kurangnya kesadaran masyarakat terkait dampak buruk penggunaan BBM bagi perekonomian rakyat dalam jangka panjang.
2. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai sepeda motor listrik dikarenakan banyak keraguan terhadap produk motor listrik.
3. Belum ada yang mengadaptasikan hal ini kedalam bentuk animasi.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menjelaskan tentang kesadaran masyarakat mengenai dampak buruk penggunaan BBM bagi perekonomian rakyat dalam jangka panjang?
2. Bagaimana perancangan Environment untuk memperkenalkan motor listrik kepada masyarakat melalui animasi hybrid ?

1.4 Ruang Lingkup

Fokus perancangan film animasi pendek memperkenalkan motor listrik kepada masyarakat kota bandung melalui animasi hybrid. Agar perancangan film dokumenter ini lebih terarah dan ruang lingkup permasalahan tidak terlalu luas, maka dibuat format 5W + 1H sebagai berikut:

- What (Apa)?

Penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung dan menyajikannya melalui film animasi hybrid.

- Who (Siapa)?

Subjek utama penelitian ini adalah masyarakat di Kota Bandung. Target audiens yang dituju yaitu kisaran 17-25 tahun.

- When (Kapan)?

Penelitian dan perancangan film animasi pendek ini dimulai dari oktober 2023-Juni 2023.

- Why (Kenapa)?

Untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.

- Where (Dimana)?

Tempat pengamatan dan pengambilan data berada di wilayah Kota Bandung.

- How (Bagaimana)?

Penyebaran data dalam perancangan film animasi pendek ini dilakukan dengan cara observasi ke lapangan untuk mengamati dan mencoba sepeda motor listrik, kemudian dilakukannya wawancara kepada narasumber yang memenuhi kriteria dan melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan isu terkait.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Tujuan perancangan ini adalah membuat video edukasi melalui animasi hybrid untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.
2. Untuk memahi bagaimana cara membuat environment untuk video edukasi animasi tentang memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Universitas

Menjadi ilmu pengetahuan dan referensi untuk mahasiswa selanjutnya yang ada dalam bidang animasi khususnya yang memiliki *jobdesk* environment design.

2. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu dalam membuat environment design, serta mengetahui lebih lanjut terkait sepeda motor listrik.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Menambah ilmu dan wawasan lebih lanjut terkait sepeda motor listrik.

1.7 Metode Perancangan

Sebelum penulis melakukan perancangan terkait video edukasi animasi yang akan dibuat, dibutuhkan penelitian terhadap fenomena yang diangkat, sehingga perancangan ini dapat sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan. Penelitian ini dibuat menggunakan pendekatan ekonomi yang berhubungan dengan fenomena yang diangkat. Penelitian tersebut dilakukan melalui proses pengumpulan data dan analisis data sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan data

a. Lapangan

Pengumpulan data akan dilakukan di wilayah Kota Bandung untuk melihat perkembangan sepeda motor listrik di Kota Bandung.

b. Pustaka

Data pustaka didapat melalui jurnal, website, dan buku yang berkaitan dengan environment design, sepeda motor listrik, ekonomi, dan masyarakat untuk melengkapi data yang dibutuhkan.

2. Teknik Pengumpulan data

a. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto, Observasi adalah pengamatan langsung pada sebuah objek di lingkungan yang masih berlangsung atau dalam tahap kajian menggunakan panca indera. Tindakan observasi dilakukan secara sengaja dengan mematuhi aturan

pengamatan yang berlaku. dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk mengamati objek penelitian yang akan diamati.

b. Wawancara

Berdasarkan penulisan Soewardikoen (2019:57), wawancara tidak terstruktur dilakukan tanpa adanya pertanyaan tertulis karena pertanyaan disimpan dalam pikiran dari pewawancara, dan pertanyaan yang dikeluarkan berdasarkan situasi dan kondisi wawancara berlangsung. Pada tahapan ini bentuk kegiatan yang akan dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli dibidang yang diambil pada objek penelitian

c. Kuesioner

Menurut Soewardikoen (2019:60), Kuisisioner merupakan daftar pertanyaan yang diarahkan ke satu pilihan jawab untuk dikategorikan dan dikuantifikasi (dihitung). Prinsip dari kuisisioner yaitu untuk mendapatkan data dalam waktu yang singkat karena bisa melibatkan banyak orang dalam sekaligus. Pada tahapan ini akan dibuat beberapa pertanyaan melalui *google form* lalu disebarluaskan dengan beberapa sosial media seperti instagram, whatsapp, line.

d. Studi Pustaka

Menurut Soerwardikoen (2016), Buku merupakan tempat menuangkan pikiran oleh penulis. Dari pemikiran, hasil penelitian, pengamatan serta khayalan maupun impian. Semakin banyak membaca hasil pemikiran para penulis maka akan semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga peneliti perlu membaca buku untuk mengisi *frame of mind*-nya. studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari buku, e-book, jurnal, website, yang masih sesuai dengan topik penelitian.

1.7.2 Analisis Data

1. Metode Analisis Data

a. *Mix method*

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data dari observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka melalui pendekatan ekonomi, sedangkan metode kuantitatif digunakan sebagai metode sekunder untuk menganalisis sampel yang dituju.

2. Teknik Analisis Data

a. Deskriptif

Penulis akan menjabarkan data-data yang diperoleh berdasarkan hal yang berkaitan dengan fenomena memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.

b. Klasifikasi

Penulis akan melakukan pengelompokan terhadap data-data yang telah diperoleh.

c. Analisis konten

Penulis akan melakukan analisis berdasarkan data-data yang telah dikelompokkan sebelumnya.

d. Interpretasi

Meliputi pengaplikasian teori dan data pada karya.

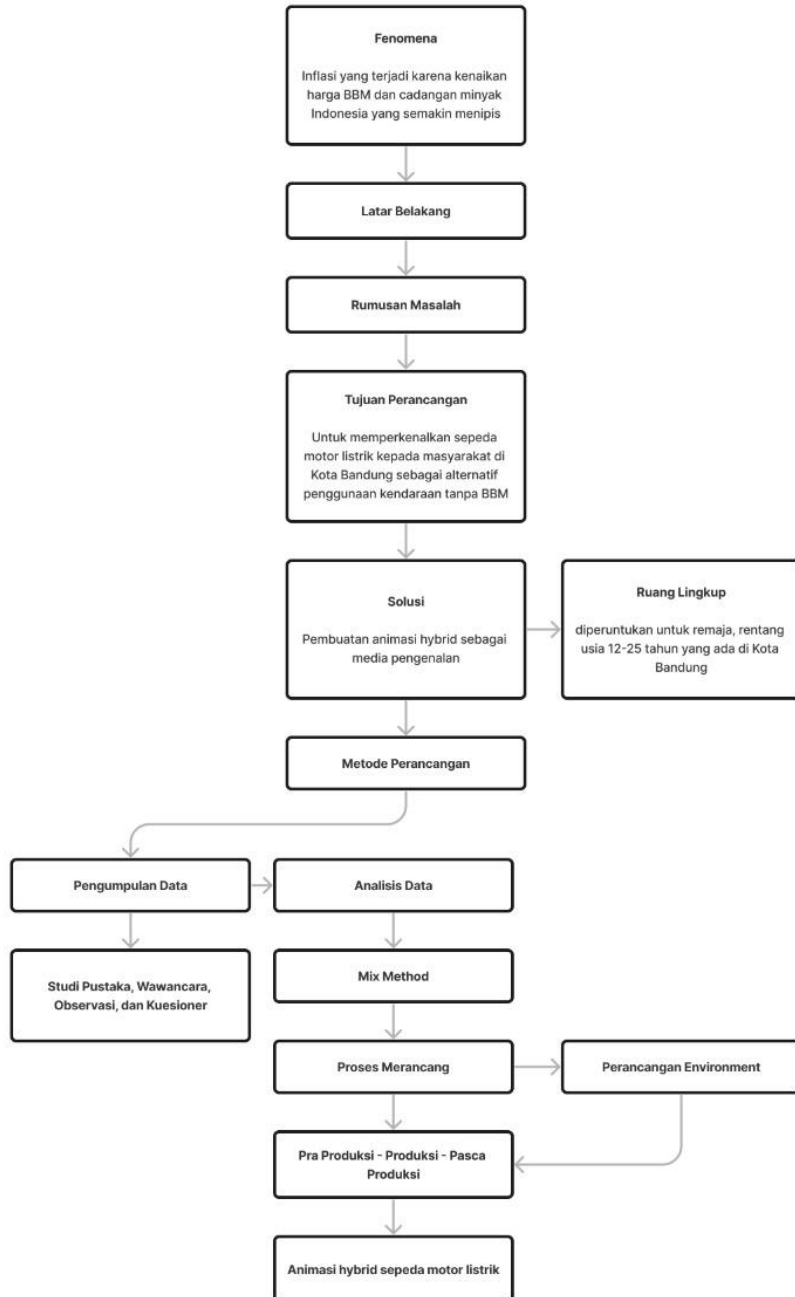
3. Instrumen Analisis Data

a. Peneliti

b. Gadget (Dokumentasi data di lapangan)

c. Laptop (Akses file jurnal, e-book, internet)

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

- BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pemilihan metode dalam penelitian, kerangka penelitian, dan pembabakan penulisan.

- BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori terkait fenomena yang diangkat serta digunakan sebagai pedoman untuk membuat laporan penelitian.

- BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini membahas hasil data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuisioner, dan studi pustaka yang kemudian akan dianalisis dan diolah sehingga mendapatkan kesimpulan.

- BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep perancangan sampai hasil perancangan dari visual environment animasi edukasi sebagai sarana untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat Kota Bandung.

- BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari hasil perancangan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.