

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kendaraan roda dua menjadi pilihan transportasi yang sangat populer di Indonesia dan digunakan oleh berbagai golongan masyarakat. Terdapat dua jenis kendaraan roda dua yang sering dijumpai di Indonesia, yakni sepeda dan sepeda motor. Sepeda motor memiliki peran penting dalam lingkungan perkotaan maupun pedesaan, bahkan menjadi alat transportasi yang vital untuk mencapai daerah-daerah terpencil. Menurut website Bandung.bisnis.com. (2018) data dinas perhubungan Kota Bandung pada tahun 2018 memiliki jumlah pengguna kendaraan roda dua di Kota Bandung sebanyak 1.251.080 unit. Jumlah ini meningkat 11% per tahunnya dengan didominasi kendaraan pribadi sebanyak 98% dan kendaraan umum 2%.

Dalam menghadapi peningkatan penggunaan bahan bakar minyak (BBM), pemerintah mengambil tindakan untuk menaikkan harga BBM sebagai respons terhadap kenaikan harga minyak dunia. Walaupun bahan bakar minyak memiliki peran penting, terutama saat pandemi COVID-19 bergerak menuju tahap endemik, masyarakat kembali menjalani aktivitas normal seperti bekerja, kuliah, sekolah, dan lain sebagainya. Menurut Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM) hal ini disebabkan karena gejolak harga minyak dunia cukup berdampak secara signifikan pada APBN, dan subsidi dan kompensasi energi, termasuk BBM telah meningkat 3 kali lipat. Lebih dari 70% subsidi juga justru dinikmati oleh kelompok masyarakat yang mampu seperti pemilik mobil-mobil pribadi. Hasil dari situasi tersebut, pemerintah memutuskan untuk mengalihkan subsidi energi yang dinilai belum efektif dalam sasaran yang tepat dan juga tidak merata dalam distribusinya. Berdasarkan data dari Kementerian ESDM konsumsi BBM jenis pertalite pada sektor transportasi Indonesia sebanyak 23,29 juta kiloliter (KL) pada 2021. Jumlah itu naik signifikan 28,41% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 18,14 juta KL. Ditambah dengan konsumsi Pertamina mencapai 5,71 juta kiloliter (KL) pada 2021. Jumlah itu meningkat 40,82% dibandingkan pada 2020 yang

sebesar 4,06 juta KL. Di sisi lain, kenaikan harga tersebut dapat menjadi peluang bagi masyarakat untuk beralih ke kendaraan dengan emisi rendah, sekaligus mendukung upaya pengurangan emisi karbon.

Sepeda motor listrik merupakan jenis kendaraan yang menggunakan dinamo dan akumulator sebagai sumber daya, tanpa memerlukan bahan bakar minyak (BBM). Mengingat isu pemanasan global dan kelangkaan BBM, produsen kendaraan semakin banyak mengembangkan opsi ini. Di Indonesia, sudah tersedia tipe sepeda motor listrik dengan kecepatan hingga 60 km/jam, lengkap dengan fitur rem cakram, pencahayaan dekat dan jauh, lampu sein, lampu rem, serta klakson (Anam, 2021). Sepeda motor listrik ini memiliki beberapa kelebihan seperti halnya suara motor yang halus, efisiensi yang tinggi, ramah lingkungan, dan perawatan yang mudah serta murah (Oto, 2023). 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 adalah pilihan yang sangat tepat untuk digunakan sebagai sarana promosi atau edukasi, karena animasi memiliki daya tarik yang luas dan dapat mencakup berbagai kalangan audiens, mulai dari 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 yang signifikan, antara lain sebagai media promosi yang efektif, alat pemasaran yang lebih efisien, sumber informasi yang jelas dan mudah dipahami, serta penyesuaian dengan perkembangan teknologi. Di dalam proses pembuatan animasi, terdapat unsur-unsur penting yang harus ada agar animasi tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh. Salah satu unsur penting tersebut adalah *Character Design*.

Character Design merupakan elemen yang sangat penting didalam animasi. Karakter adalah fondasi penting dalam sebuah cerita karena karakter tersebut

bertujuan untuk mengikat para audiens untuk terjun langsung kedalam cerita tersebut.

Oleh karena itu, 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 peran sebuah karakter, penulis memilih job desain karakter untuk memenuhi kebutuhan relevansi lokasi Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

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 keraguan terhadap sepeda motor listrik.
3. Belum ada yang membuat karya animasi dengan konsep motor listrik.

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 desain karakter untuk memperkenalkan motor listrik kepada masyarakat melalui animasi hybrid?

1.4 Ruang Lingkup

Fokus perancangan film animasi pendek untuk memperkenalkan motor listrik kepada masyarakat di kota bandung melalui animasi hybrid. Agar

perancangan animasi ini lebih terarah dan ruang lingkup permasalahan tidak terlalu luas, maka dibuat format 5W + 1H sebagai berikut:

1. What (Apa)?

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

2. Who (Siapa)?

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

3. When (Kapan)?

Penelitian dan perancangan video edukasi animasi ini dimulai dari oktober 2023-Juni 2023.

4. Why (Kenapa)?

Untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada remaja akhir yang tinggal di Kota Bandung.

5. Where (Dimana)?

Tempat pengamatan dan penagambilan data berada diwilayah Kota Bandung.

6. How (Bagaimana)?

Sebagai perancang desain karakter dengan memvisualisasikan naskah cerita untuk memperkenalkan sepeda motor listrik kepada masyarakat di Kota Bandung.

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 desain karakter 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 character design*.

2. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu dalam membuat desain karakter, 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 film animasi pendek 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 sosial yang berhubungan dengan fenomena yang diangkat. Penelitian tersebut dilakukan melalui proses pengumpulan data dan analisis data sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data

1. Lapangan

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

2. Pustaka

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

3. Kuisisioner

Menurut Soewardikoen (2019:60), Kuisisioner merupakan daftar pertanyaan yang diarahkan ke satu pilihan jawab untuk dikategorikan dan dikuantifikasi

(dihitung). Prinsip dari kuisioner yaitu untuk mendapatkan data dalam waktu yang singkat karena bisa melibatkan banyak orang dalam sekaligus.

4. Wawancara (Tidak Terstruktur)

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.

1.7.2 Analisis Data

1. Metode Analisis Data

a. Mix Metode

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data dari observasi, wawancara, kuisioner, 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.

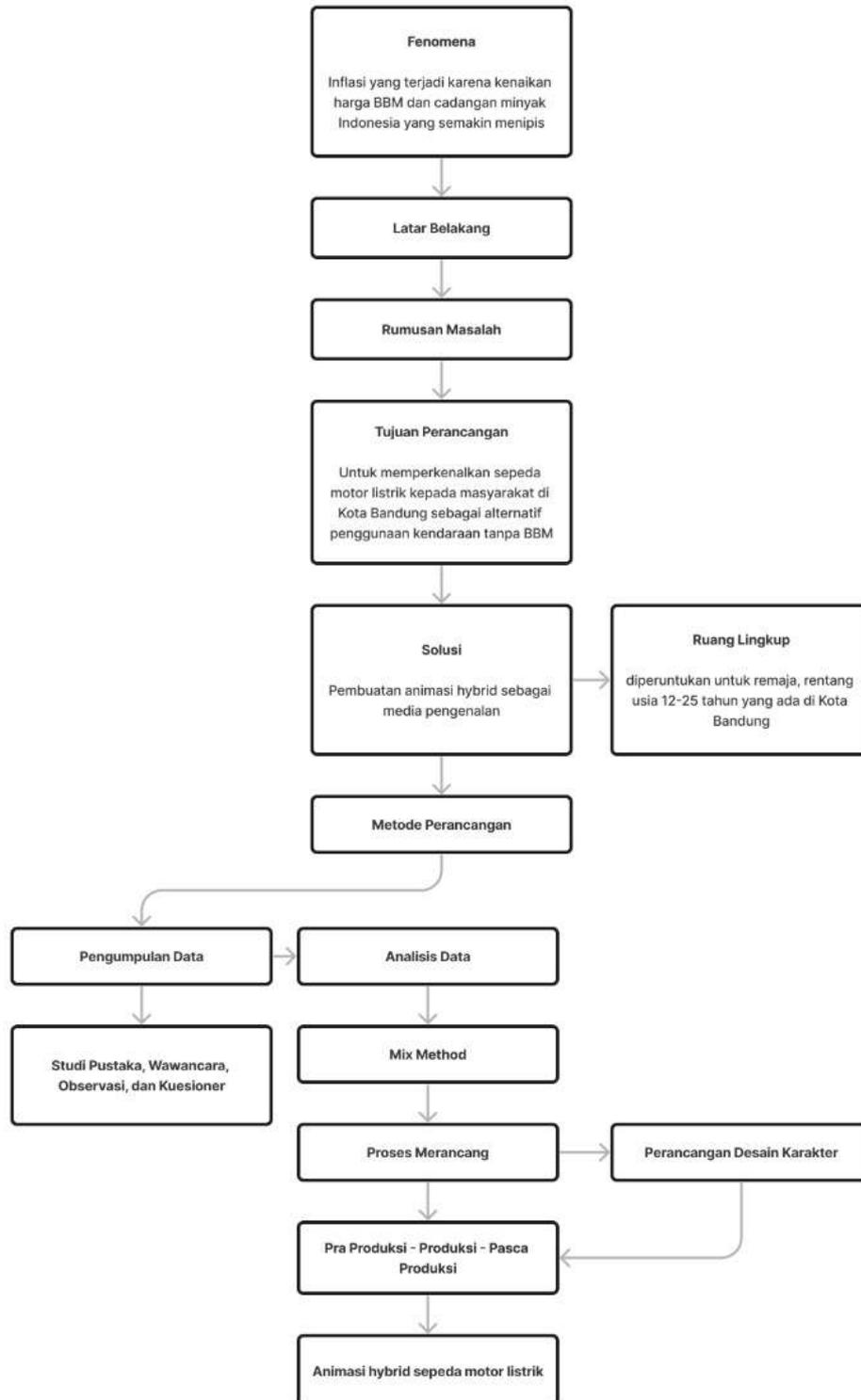
3. Instrumen Analisis Data

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

Sumber: (Dokumen Pribadi)

1.9 Pembabakan

1. 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.

2. BAB II LANDASAN TEORI

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

3. 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.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

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

5. BAB V PENUTUP

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