

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di Indonesia, kemacetan lalu lintas merupakan permasalahan transportasi yang tidak dapat dihindari. Masalah kemacetan sering terjadi terutama pada kawasan yang memiliki banyak aktivitas dan padatnya penduduk, sehingga banyak penduduk sering mengalami masalah kemacetan lalu lintas. Tingginya kegiatan lalu lintas disebabkan oleh banyaknya kendaraan terutama kendaraan motor. Kemacetan lalu lintas dapat berdampak pada penggunaan sumber daya dan kegiatan di sekitarnya, yang dapat mengganggu kelancaran aktivitas sosial dan ekonomi serta budaya di suatu wilayah.

Berdasarkan pendapat Boediningsih (2011), "Lalu lintas yang macet disebabkan oleh berbagai alasan, seperti banyaknya pengguna jalan yang tidak disiplin, pengemudi yang bergerak melawan arah, minimnya jumlah petugas lalu lintas yang mengawasi, keberadaan kendaraan yang parkir di jalan, kondisi permukaan jalan yang tidak rata, ketiadaan jembatan penyeberangan, dan tidak adanya batasan untuk jenis kendaraan.

Ketidaksesuaian antara populasi dan jumlah kendaraan yang terus meningkat setiap tahun dibandingkan dengan jalan yang tersedia menyebabkan terjadinya kemacetan. Berdasarkan penelitian Wolshon dan Pande (2016), kemacetan lalu lintas berdampak seperti stress, frustrasi, dan kelelahan pada pengemudi, dan secara lebih luas dapat memengaruhi keadaan psikologis masyarakat yang tinggal di dekat area yang tera

Dari perspektif ekonomi, terjadinya kemacetan akan memakan waktu serta peningkatan biaya yang harus mereka bayar. Salah satu contohnya adalah para pengendara motor yang harus mengeluarkan uang untuk membeli lebih banyak bahan bakar karena terjadi kemacetan lalu lintas yang dapat menghabiskan banyak bahan bakar. Jika dari perspektif waktu adalah saat pengemudi dan pengendara yang terlambat masuk kuliah atau bekerja karena tidak hadir. Selain itu penyebab kemacetan lalu lintas adanya tingkat penggunaan kendaraan pribadi yang terus

meningkat setiap tahun tidak diikuti oleh peningkatan kapasitas jalan raya atau pembatasan jumlah kendaraan pribadi yang dapat diparkir.

Dalam menjalankan kegiatan setiap individu memerlukan bantuan alat atau mesin untuk membantu rutinitasnya. Salah satunya adalah penggunaan motor sebagai alat untuk melanjutkan perjalanan. Hal tersebut dilakukan karena jarak antara tempat tinggal dan sekolah yang terkadang jauh sehingga membutuhkan kendaraan motor untuk mencapai suatu tempat. Sehingga jika pengguna kendaraan motor semakin banyak, maka akan menyebabkan kemacetan lalu lintas.

Kondisi kemacetan ini dialami oleh penduduk Bandung. Salah satunya kemacetan yang berada di jalan Sukapura yang merupakan jalan sempit sehingga mudah terjadinya kemacetan. Apalagi jalan Sukapura merupakan salah satu akses yang biasanya dilalui oleh mahasiswa Universitas Telkom. Kemudian kondisi jalan yang sempit menjadi faktor yang mendukung terjadinya kemacetan. Kemacetan terjadi pada jam sibuk, terutama pada pagi hari dan sore hari dengan adanya pengguna jalan dan pengendara motor yang melintas pada jalan Sukapura.

Kemacetan yang terjadi di daerah Sukapura harus segera ditangani agar tidak menghambat pengguna jalan serta masyarakat sekitar yang berada di jalan Sukapura. Maka diperlukan edukasi terutama pengguna kendaraan motor agar dapat mengurangi kemacetan. Dengan menjelaskan fenomena tersebut, penulis melakukan perancangan *concept art* dalam bentuk karakter 2D yang mengedukasi untuk mengatasi terjadinya kemacetan di sekitar jalan Sukapura.

Berdasarkan Tanuwijaya (2020), seni konsep merupakan jenis ilustrasi yang utama tujuannya untuk menggambarkan sebuah ide visual terkait desain, konsep, atau suasana, yang digunakan dalam produksi film, permainan video, animasi, dan komik dalam produksi film, permainan video, animasi, dan komik. *Concept art* yang dirancang akan memuat ide dan eksplorasi dari penulis yang akan menjadi hasil akhir untuk penelitian ini, yang berfokus pada topik kemacetan akibat penggunaan kendaraan pribadi yaitu motor. Sehingga dengan adanya perancangan *concept art* yang dapat mengedukasi dari penelitian ini dapat memberikan dampak positif agar masyarakat di sekitar Sukapura dapat mengatasi penyebab kemacetan di daerah Sukapura.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kemacetan yang terjadi akibat banyaknya pengguna kendaraan motor
2. Kesadaran dari dalam diri para anak remaja yang masih kurang untuk berpergian dengan berjalan kaki
- 3.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Apa yang menjadi faktor penggunaan alat transportasi untuk keseharian sehingga dapat menyebabkan kemacetan ?
2. Bagaimana cara merancang karya yang dapat menarik minat generasi muda sesuai dengan selera generasi muda usia 19-23 tahun agar tertarik untuk mempelajari tentang kemacetan sehingga mereka dapat melakukan aksi nyata untuk mengatasi terjadinya kemacetan ?

## 1.4 Ruang Lingkup

### 1. Apa

Perancangan *concept art* karakter 2D berbentuin *campaign* untuk mengatasi kemacetan untuk masyarakat dan pengguna jalan di Sukapura .

### 2. Siapa

*Concept art* ini menargetkan pada generasi muda kalangan menengah dari usia 19-23 tahun dan mahasiswa yang tinggal serta melintas menggunakan motor di sekitar Sukapura.

### 3. Bagaimana

*Concept art* ini akan dibuat seinformatif mungkin dengan merancang *concept art* yang menarik perhatian para pemuda usia 19-23 tahun agar dapat tertarik untuk melakukan tindakan untuk mengatasi kemacetan di daerah Sukapura.

#### **4. Kapan**

Perancangan *concept art* ini dibuat dari bulan September 2023 sampai Januari 2025

#### **5. Mengapa**

Penelitian ini dirancang untuk membuat *concept art* sebagai karya yang memuat bahwa kemacetan dapat berdampak bagi diri sendiri maupun oranglain. Selain itu banyak manfaat yang didapatkan ketika melakukan jalan kaki.

#### **6. Dimana**

Penelitian ini dilakukan di jalan Sukapura. Tempat dilakukannya penelitian berada pada jalan yang sering terjadi kemacetan yang berada di Sukapura.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui apa saja yang menjadi faktor penggunaan kendaraan motor sehingga terjadinya kemacetan di jalan Sukapura.
2. Melakukan perancangan *concept art* 2D berbentuk karakter yang bisa digunakan untuk media dan *campaign* sebagai media edukasi agar menarik perhatian target audiens yang berusia 19-23 tahun. Sehingga dapat mengajak audiens untuk melakukan aksi untuk mengatasi kemacetan di jalan Sukapura.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Dengan membuat rancangan *concept art* 2D ini diharapkan ke depannya dapat memberikan ilmu yang bermanfaat yang berkaitan dengan fenomena kemacetan di daerah Sukapura.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Penulis**

Perancangan *concept art* 2D ini penulis berharap dapat mengerti, mempelajari, dan mengasah ilmu dalam merancang karakter 2D yang membahas tentang kemacetan untuk menarik perhatian generasi muda di daerah Sukapura.

#### **b. Bagi Pembaca**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk para pembaca mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan melakukan langkah nyata sehingga pembaca dapat teredukasi dan mengenal lebih dalam tentang kemacetan.

#### **c. Bagi Institusi**

Bagi Institusi harapannya *concept art* 2D ini dapat digunakan untuk keperluan edukasi untuk menarik perhatian kepada generasi muda agar mereka menjadi generasi yang cerdas. Kemudian *concept art* 2D ini bisa dimanfaatkan sebagai penelitian atau perancangan lain.

#### **d. Bagi Generasi Muda yang Berada di Sukapura**

Penulis berharap agar generasi muda yang berada di daerah Sukapura, Bandung menjadi lebih aware bahwa kemacetan akan merugikan oranglain dan juga pengguna jalan. Selain itu ada alternatif lain untuk mencapai suatu tempat salah satunya dengan jalan kaki.

### **1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dengan melakukan studi pustaka dan lapangan yang dianalisis dengan menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, tinjauan pustaka, dan kuisioner

#### **1.7.1 Observasi**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2018), observasi adalah metode pengumpulan informasi yang memiliki karakteristik unik jika dibandingkan dengan metode lainnya. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk

mengumpulkan data dan informasi dengan cara mengamati kondisi yang ada di jalan Sukapura.

### **1.7.2 Wawancara**

Menurut Berger (dalam Kriyantono, 2020) wawancara adalah dialog yang terjadi antara seorang peneliti (individu yang ingin memperoleh data) dan narasumber (seseorang yang dianggap memiliki informasi berharga tentang suatu objek). Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara pada masyarakat usia 17-23 tahun yang menggunakan kendaraan motor, masyarakat sekitar, dan ahli terkait.

### **1.7.3 Studi Literatur**

Menurut Sugiyono (2018) Studi Literatur adalah kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Pada penulisan ini penulis melakukan pengumpulan data melalui referensi buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan kemacetan karena banyaknya pemakaian kendaraan motor.

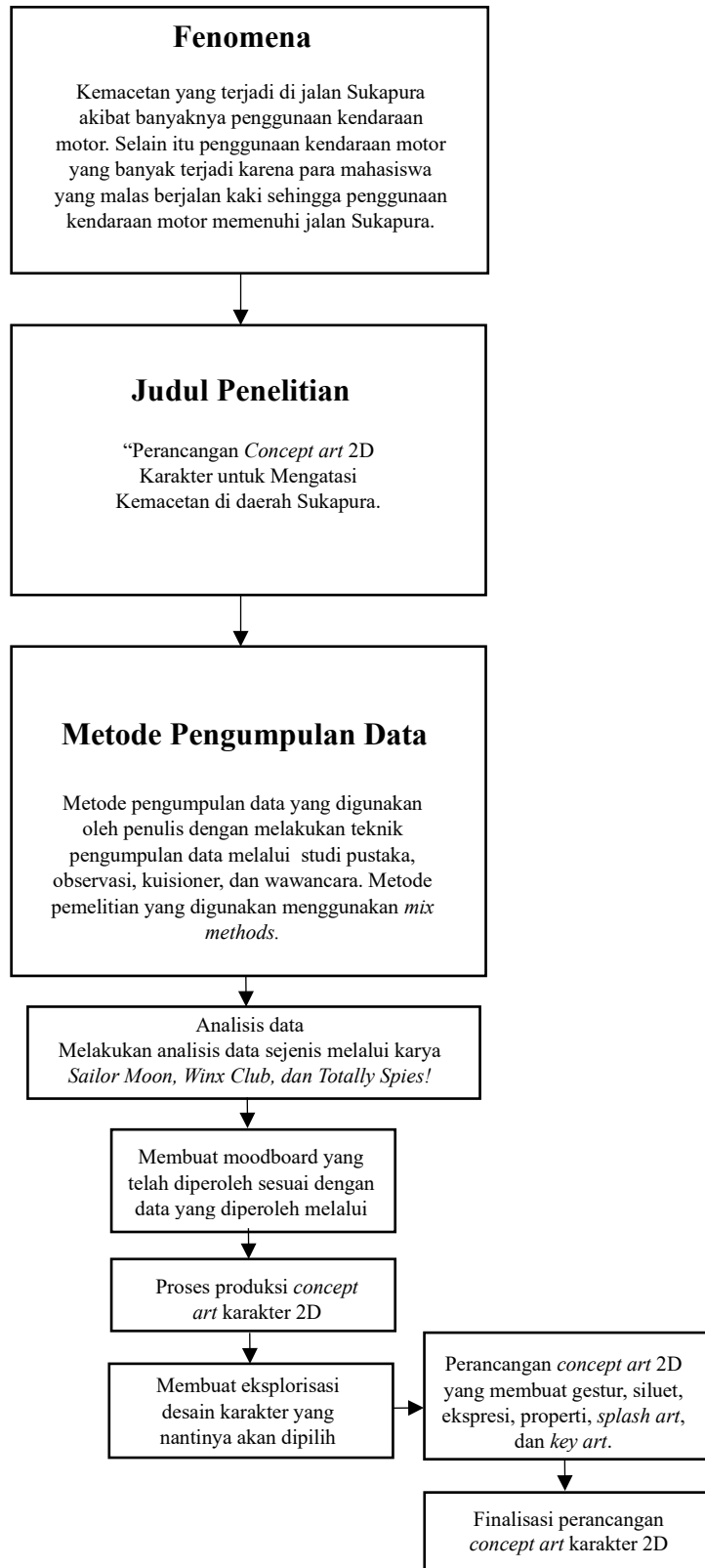
### **1.7.4 Kuisisioner**

Menurut Sugiyono (2017) kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

## **1.8 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan untuk perancangan *concept art* 2D ini menggunakan metode penelitian *mix methods* dengan melakukan studi kasus, melakukan wawancara, menyebarkan kuisisioner kepada khalayak sasaran, dan observasi dengan remaja kalangan menengah usia 19-23 tahun di Sukapura.

## 1.9 Kerangka Penelitian



## **1.10 Pembabakan**

Berikut merupakan rincian dari penulisan dari perancangan *concept art* karakter 2D ini :

### **BAB I**

Bab I membahas mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Metode Perancangan, Kerangka Perancangan, dan Pembabakan.

### **BAB II**

Bab II mencakup Landasan Teori yang digunakan dalam perancangan *concept art* 2D karakter untuk meningkatkan minat literasi digital tentang pendidikan yang memuat teori desain, teori karakter, teori pendidikan, teori literasi digital, teori teknologi, dan teori generasi muda.

### **BAB III**

Bab III membahas metode pengumpulan serta data yang diperoleh untuk keperluan penelitian ini.

### **BAB IV**

Bab IV mencakup pembahasan proses perancangan *concept art* berbentuk karakter yang dimulai dari proses, pra produksi, produksi, pasca produksi dan hasil dari perancangan *concept art*.

### **BAB V**

Bab V membahas kesimpulan yang berdasar dari data yang telah dikumpulkan beserta analisisnya.