

PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 3D BALAS KANAN TERKAIT JURU PARKIR LIAR YANG DIPENGARUHI OLEH LINGKUNGAN SOSIAL

Muhammad Rafly Aunandi¹, Irfan Dwi Rahadianto² dan Pebriyanto³

^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

raflyaunandi@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²,
pebriyanto@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak:

Fenomena juru parkir liar masih menjadi persoalan sosial yang kompleks dan sulit diatasi, terutama di kawasan perkotaan padat. Banyak pelaku berasal dari latar belakang ekonomi yang kurang mampu dan lingkungan sosial yang tidak mendukung, sehingga mendorong mereka untuk terlibat dalam praktik ini. Remaja sebagai generasi penerus sering kali kurang memahami dampak negatif, baik secara sosial maupun hukum, dari aktivitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukatif berupa storyboard animasi 3D yang dapat menarik perhatian sekaligus membangun kesadaran remaja terhadap isu ini. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur. Perancangan storyboard mengedepankan pendekatan naratif yang memuat pesan emosional dan nilai sosial secara kuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual berbasis animasi 3D mampu menjadi sarana edukasi yang efektif, interaktif, dan mudah dipahami oleh remaja. Karya ini diharapkan dapat berkontribusi dalam penyampaian pesan sosial melalui media kreatif yang sangat relevan dengan perkembangan teknologi.

Kata kunci: animasi 3D, edukasi remaja, juru parkir liar, lingkungan sosial, storyboard

Abstract:

The phenomenon of illegal parking attendants remains a complex social issue, particularly in densely populated urban areas. Many perpetrators come from economically disadvantaged backgrounds and unsupportive social environments, which drive them to engage in this practice. Adolescents, as the next generation, often lack awareness of the negative social and legal impacts of such activities. This study aims to design an educational medium in the form of a 3D animation storyboard that can capture attention and raise awareness among adolescents about this issue. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through field observations, interviews, and literature studies. The storyboard design emphasizes a narrative approach that delivers strong emotional messages and social values. The findings indicate that 3D animation-based visual media can serve as an effective, interactive, and easily comprehensible educational tool for adolescents. This work is expected to contribute to the delivery of social messages through creative media that aligns with technological advancements.

Keywords: 3D animation, illegal parking, social environment, storyboard youth education

PENDAHULUAN

Permasalahan juru parkir liar merupakan fenomena sosial yang marak terjadi di berbagai kota besar di Indonesia. Keberadaan mereka tidak hanya menjadi gangguan bagi ketertiban lalu lintas, tetapi juga mencerminkan persoalan struktural yang lebih dalam, seperti keterbatasan lapangan kerja, tekanan ekonomi, serta pengaruh lingkungan sosial yang membentuk pola perilaku dalam komunitas masyarakat. Juru parkir liar umumnya hadir tanpa izin resmi dan sering kali memungut biaya parkir secara sepihak, sehingga berpotensi merugikan masyarakat maupun pemerintah daerah. Meskipun dalam beberapa kasus mereka dianggap membantu pengguna jalan, praktik ini tetap menimbulkan ketidaknyamanan, ketidakamanan, hingga konflik dengan aparat atau masyarakat lainnya.

Fenomena serupa juga ditemukan di Kota Bandung. Berdasarkan penelitian Wahyudin (2021) dalam jurnal *Trihayu*, juru parkir liar masih banyak ditemukan di sejumlah kawasan strategis seperti Jalan Braga, Jalan Merdeka, dan sekitar Alun-Alun Bandung. Praktik tersebut kerap berlangsung tanpa adanya pengawasan atau izin resmi dari pemerintah kota, yang berujung pada kebocoran Pendapatan Asli Daerah (PAD) serta lemahnya pengelolaan sistem perparkiran. Dalam konteks ini, juru parkir liar menjadi persoalan yang tidak hanya teknis, tetapi juga sosial dan politis.

Menariknya, di ruang publik yang sama, komunitas remaja seperti skateboarder juga memanfaatkan area kota secara informal untuk berekspresi dan berolahraga. Kurangnya fasilitas formal seperti skatepark memaksa mereka menggunakan trotoar, plaza, atau taman kota yang juga menjadi wilayah aktivitas juru parkir liar. Akibatnya, muncul potensi konflik kepentingan dan pertanyaan penting mengenai legitimasi penggunaan ruang publik. Hal ini menjadi bagian dari perdebatan yang lebih luas tentang bagaimana pemerintah kota seharusnya mengelola ruang-ruang publik yang digunakan secara informal oleh berbagai kelompok masyarakat.

Melalui pendekatan teori *temporary appropriation* (De Certeau, 1984) dan *gray space* (Yiftachel, 2009), fenomena ini dapat dianalisis sebagai bentuk apropriasi ruang kota oleh aktor-aktor informal yang memanfaatkan celah regulasi dan kurangnya perencanaan ruang yang inklusif. Namun, hingga kini belum banyak kajian yang secara langsung menelaah keterkaitan spasial dan sosial antara komunitas skateboarder dan juru parkir liar dalam satu kerangka pemikiran yang utuh.

Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak dan penyebab praktik juru parkir liar?
2. Bagaimana perancangan storyboard animasi 3D dapat menjadi media preventif yang efektif untuk menyampaikan pesan mengenai fenomena juru parkir liar dan pengaruh lingkungan sosial?

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kesadaran remaja tentang dampak dan penyebab praktik parkir liar melalui media edukatif.
2. Merancang animasi 3D yang informatif dan interaktif sebagai media preventif untuk membantu remaja memahami fenomena juru parkir liar serta cara mengatasi dampaknya.

Dengan pendekatan visual yang komunikatif seperti animasi 3D, penelitian ini diharapkan mampu menjadi media edukasi yang efektif untuk menjangkau generasi muda dan membentuk kesadaran kritis mereka terhadap praktik juru parkir liar yang marak terjadi di lingkungan sekitar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan beberapa metode pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung fenomena sosial yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam konteks penelitian kualitatif, observasi dan pengumpulan data lainnya dianalisis melalui proses sistematis yang melibatkan pengorganisasian, interpretasi, serta penarikan kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan (Creswell, 2014). Selain itu, wawancara

digunakan sebagai teknik penggalian data secara mendalam. Menurut Sugiyono (2019), wawancara adalah pertemuan dua pihak untuk bertukar informasi melalui tanya jawab, yang dapat dikategorikan menjadi wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Studi literatur juga menjadi bagian penting dalam penelitian ini, dengan mengacu pada referensi ilmiah seperti Meggs (1998) yang membahas desain komunikasi visual, Vaughan (2011) terkait multimedia, dan Laybourne (1998) mengenai animasi. Untuk melengkapi data, peneliti juga menggunakan kuesioner sebagai instrumen tertulis untuk mengumpulkan persepsi responden terhadap topik penelitian. Kuesioner ini disusun berdasarkan teori Sugiyono (2016), yang mendefinisikan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai pemahamannya.

LANDASAN TEORI

Fenomena juru parkir liar merupakan bentuk praktik informal dalam pengelolaan ruang publik, di mana individu mengatur parkir kendaraan tanpa izin resmi dan beroperasi di luar ketentuan hukum (Wahyudin, 2021). Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 43 Tahun 1993, parkir didefinisikan sebagai keadaan kendaraan berhenti sementara dan ditinggalkan oleh pengemudinya. Kehadiran juru parkir liar seringkali menimbulkan dampak negatif seperti ketidaknyamanan pengguna jalan, risiko keamanan kendaraan, serta pungutan liar, yang diperparah oleh faktor-faktor seperti keterbatasan lapangan kerja dan lemahnya pengawasan. Untuk memahami dan mengkomunikasikan isu ini secara efektif, media animasi 3D dipilih sebagai pendekatan visual edukatif yang mampu menyampaikan pesan sosial secara

interaktif. Menurut AECT (Azhari, 2015), animasi adalah media pembelajaran yang memanfaatkan gambar bergerak, sedangkan Selby (2013) menekankan bahwa animasi mampu menggabungkan ekspresi visual dan audio yang kuat untuk mendidik dan menginspirasi audiens lintas usia dan latar belakang.

Produksi animasi 3D mengikuti tahapan *pipeline* mulai dari pra-produksi (pengembangan ide, storyboard, desain karakter), produksi (modeling, rigging, animating, lighting), hingga pasca-produksi (compositing, editing, dan sound mixing) sebagaimana dijelaskan oleh Selby (2013). Salah satu komponen penting dalam tahapan tersebut adalah naskah dan pembabakan. Menurut Sendarasik dan Field (1979), naskah merupakan dasar cerita dalam bentuk tertulis yang dibagi ke dalam tiga babak: setup, konfrontasi, dan resolusi, yang masing-masing mengarahkan perkembangan naratif secara logis. Guna memvisualisasikan naskah tersebut, digunakan storyboard sebagai alat bantu pra-produksi. Hart (2008) dan Selby (2013) menjelaskan bahwa storyboard menyajikan urutan visual berupa panel-panel ilustrasi lengkap dengan sudut kamera, pergerakan, dialog, serta arahan teknis lainnya.

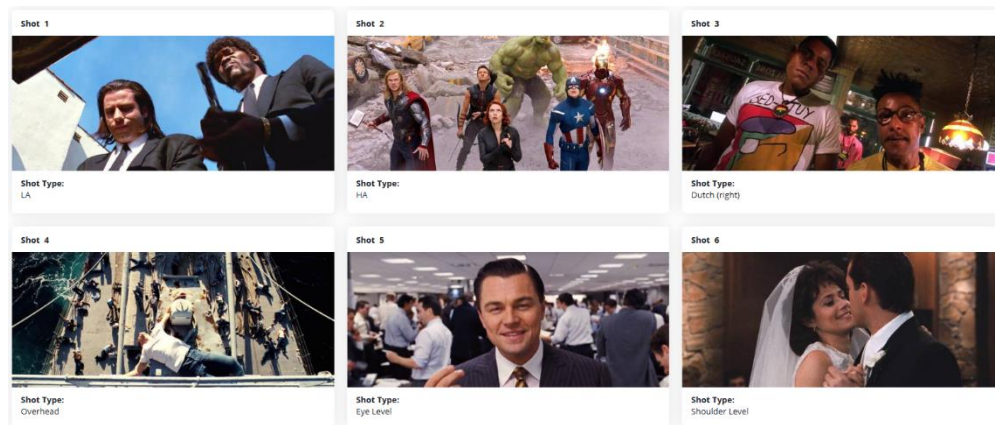
Selain visualisasi narasi, penguasaan aspek sinematik seperti *type of shot*, *camera angle*, dan *camera movement* menjadi bagian penting dalam pengolahan animasi. Ghertner (2010) menekankan bahwa pemilihan sudut kamera dan gerakan kamera sangat berpengaruh terhadap persepsi penonton. Teknik seperti *close-up*, *tracking*, *tilt*, hingga *dutch angle* digunakan untuk menekankan emosi, dinamika, dan konteks cerita. Dengan memahami teori-teori ini, perancangan animasi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis dalam menyampaikan pesan secara efektif dan bermakna.



Gambar 1 Camera Shot

Sumber: www.aansupriyanto.com

Camera Angle



Gambar 2.2

Sumber: app.studiobinder.com

HASIL DAN DISKUSI

Storyboard yang dihasilkan berjudul *Balas Kanan*, sebuah narasi yang mengangkat cerita seorang remaja yang awalnya tidak peduli dengan juru

parkir liar, namun akhirnya terlibat dalam dinamika sosialnya. Alur cerita dibangun dengan pendekatan dramatik dan emosional agar penonton muda dapat merasa terhubung secara personal dengan konflik yang ditampilkan.

Visualisasi dalam storyboard menggunakan teknik yang menyesuaikan dengan gaya remaja saat ini: desain karakter yang ekspresif, latar urban yang realistis, serta penyusunan adegan yang dinamis. Unsur warna dan simbolik visual dimanfaatkan untuk memperkuat atmosfer cerita.

Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa remaja cenderung lebih mudah memahami pesan sosial melalui media visual yang menarik dibandingkan teks atau ceramah formal. Storyboard ini terbukti mampu menarik perhatian responden dan membangkitkan kesadaran mereka terhadap realita juru parkir liar dan kondisi sosial yang melatarbelakanginya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi 3D berpotensi menjadi sarana edukatif yang efektif bagi remaja, khususnya dalam menyampaikan isu sosial seperti fenomena juru parkir liar. Perancangan storyboard dengan pendekatan naratif dan visual yang emosional mampu menjembatani pesan sosial dengan minat serta cara berpikir remaja masa kini.

Karya ini memberikan gambaran bahwa media kreatif tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga alat reflektif dan edukatif. Implikasi dari penelitian ini adalah terbukanya peluang bagi desain komunikasi visual untuk berkontribusi lebih luas dalam isu-isu sosial. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah belum diproduksinya animasi secara utuh, sehingga efektivitas jangka panjang media

ini masih perlu diuji lebih lanjut. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan animasi lengkap dan menguji dampaknya secara kuantitatif terhadap perubahan sikap remaja.

KONSEP PESAN

Perancangan *storyboard* dalam film animasi 3D ini dirancang berdasarkan data dan analisis data yang penulis peroleh selama penelitian serta fenomena mengenai juru parkir liar yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

Nilai yang ingin disampaikan dalam animasi 3D ini adalah penyampain informasi mengenai pentingnya menjaga lingkungan sosial agar tidak terpengaruh hal buruk yang disajikan dalam bentuk visual sehingga remaja-remaja dapat menjaga lingkungannya.

KONSEP KREATIF

Ide dan konsep tercipta dari tahap observasi, wawancara dan analisis karya yang penulis lakukan. Pada perancangan storyboard film animasi ini penulis terinspirasi dari film animasi *Orb: On the Movements of the Earth, The Fable* dan *Dandadan* dalam pemilihan *Type of Shot*, *Camera Movement* dan *Camera Angle*. Karya ini dikembangkan melalui tiga tokoh utama, yaitu Fhari, Ghifary, dan Rakha, dengan inti cerita yang berpusat pada perjalanan hidup Fahri yang terjebak dalam lingkungan sosial yang buruk hingga akhirnya menjadi juru parkir liar.

Perancangan storyboard ini melalui tiga tahapan utama. Tahap awal adalah thumbnail, yaitu panel kecil seukuran ibu jari yang memuat alur dan adegan dari cerita. Tahap selanjutnya adalah clean-up storyboard, di mana setiap

adegan digambarkan dengan lebih jelas dari segi staging, komposisi, dan pergerakan kamera. Setelah ketiga tahap ini selesai, storyboard kemudian dikembangkan menjadi animatic sebelum memasuki proses produksi film animasi

KONSEP VISUAL

Ide dan konsep tercipta dari tahap observasi, wawancara dan analisis karya yang penulis lakukan. Pada perancangan *storyboard* film animasi ini penulis terinspirasi dari film animasi *Orb: On the Movements of the Earth, The Fable* dan *Dandadan* dalam pemilihan *Type of Shot*, *Camera Movement* dan *Camera Angle*.



Penulis ingin menunjukan kepada audien untuk lebih bisa fokus pada dialog dengan *Type of Shot* yang simpel namun tetap detail sehingga bisa mudah dimengerti oleh para audien.

Selanjutnya alasan dibalik penamaan animasi ini yang berjudul “Balas Kanan”. Ini merujuk pada kebiasaan juru parkir yang selalu bilang “balas kanan” saat kendaraan hendak keluar dari parkir. Memang juru parkir liar tidak hanya mengucapkan “balas kanan” tetapi mengakar pada warisan budaya yang menganggap kanan lebih baik daripada kiri. Itu juga menjadi harapan penulis pada cerita ini yang menilai setelah melakukan hal negatif (kiri) harus dibalas dengan hal baik (kanan).

Penamaan karakter juga memiliki arti-arti tersendiri, dimulai dari Fahri yang memiliki arti kebanggaan yang berasal dari bahas arab *fakhr* (فخر). Fahri dalam cerita memang memiliki kebanggaan yang besar, khususnya jika ia berhasil menguasai trik *skateboard* nya. Namun kebanggaan itu tidak dibarengi dengan kebijaksanaan yang baik yang akhirnya menjerumuskan kepada hal-hal yang kurang baik.

Ada juga Ghifary yang berarti lembut hati dan mudah memaafkan, *ghafara* (غفر). Merujuk juga pada salah satu sahabat *Nabi Muhammad SAW* yaitu *Abu Dzar al-Ghifari*, dari Bani Ghifar. Ghifary dalam cerita animasi ini adalah teman dekat Fahri, yang selalu menemani dan memaafkan segala perbuatan, termasuk perbuatan negatif yang Fahri lakukan padanya.

Karakter terakhir yaitu Rakha yang dapat diartikan sebagai orang yang tenang, itu juga mempengaruhi sifat Rakha yang tenang dan santai dalam kondisi apapun. Namun karena terlalu tenang dan santai itulah ia jadi mudah teledor sehingga mengajak Fahri untuk melakukan hal negatif.

SCRIPT

1. EXT. SKATEPARK - DAY

Suasana skatepark yang cerah, sedikit orang bermain disana.

Dua orang melangkah masuk. FAHRI & GHIFARY, kamera memperlihatkan gear kedua pemain yang kontras dari sepatu hingga kepala.

FAHRI

Sepi banget skatepark disini, Ghif?

GHIFARY

Iya, biar enak latihannya. Lu mau ngulik trik itu lagi kan?

FAHRI

Iyasih...

GHIFARY

Kayaknya disitu enak tuh spotnya

Terlihat Ghifary melakukan trick berdiri diatas skateboard, kamera kebelakang ada Fahri mencoba 360 flip yang selalu gagal.

Tiba-tiba terdengar hentakan kaki berlari membuat mereka berdua menoleh ke sumber suara.

2. EXT. SKATEPARK - SPEED BG - DAY

RAKHA berlari lalu meluncur mengendarai skateboardnya. Ia surfing kekiri kanan dengan papannya, melakukan powerslide ringan. Ia lalu melakukan 360 Flip, papan berputar dengan lamban. Hingga akhirnya Ia berhenti dengan powerslide di skatepark. Rakha mengambil papanya dan melihat sekitar.

3. EXT. SKATEPARK - DAY

Ghifary dan Fahri terpukau. Fahri lalu berjalan mendekati Rakha dengan matanya berbinar meninggalkan Ghifary.

FAHRI

Halo bang! Itu treflip lu jago banget, ajarin dong

RAKHA

Ehh...? Ya? Gampang kok. Caranya gini

Rakha jongkok memperagakan posisi kaki dengan tangannya di skateboard

RAKHA

Nih, nanti kaki belakang lu begini. Trus scoop ke belakang

THUMBNAIL



ROUGHPASS

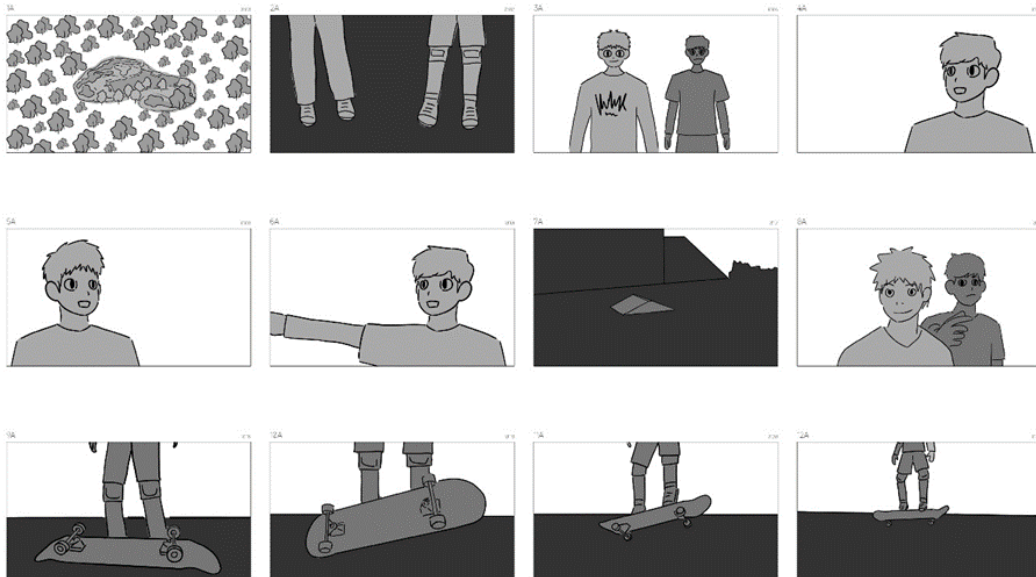


STORYBOARD

STORYBOARD

video: 240 / 1 shots, 2:1 / duration: 1:04 / storyboard: 1:19
storyboard: 22, 2020

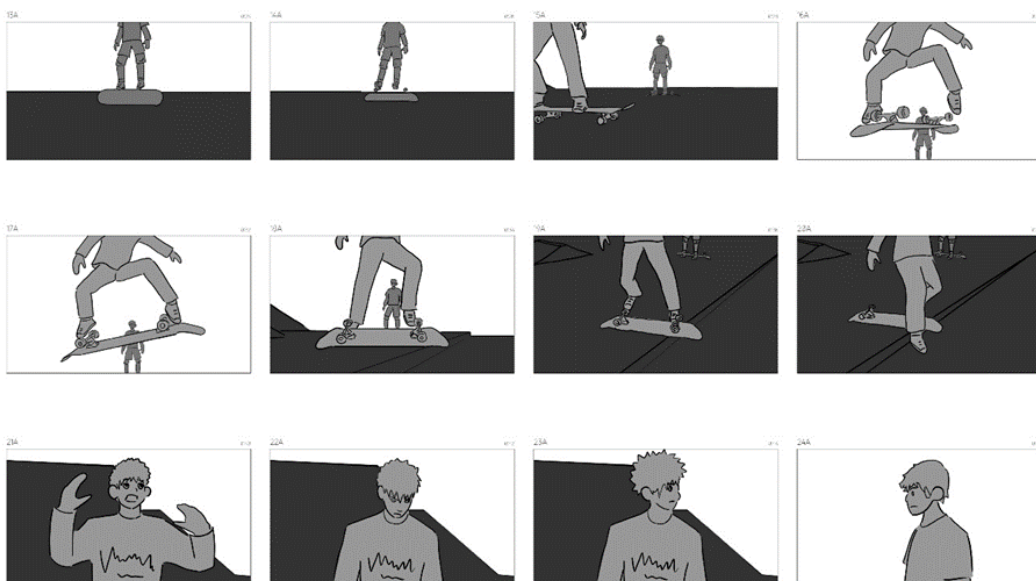
Page: 1 / 28



STORYBOARD

video: 240 / 1 shots, 2:1 / duration: 1:04 / storyboard: 1:19
storyboard: 22, 2020

Page: 2 / 28



Storyboarder

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Focal Press.

Hardani, N. A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.

Laybourne, K. (1998). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books to Sound Cartoons to 3- D Animation*. Three Rivers Press.

Meggs, P. B. (1998). *A History of Graphic Design*. John Wiley & Sons.

Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). McGraw-Hill.

Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2001). *Producing Animation*. Focal Press.

Wright, S. (2005). *Digital Compositing for Film and Video*. Focal Press.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Kriminal 2022*. <https://bps.go.id>

Dinas Perhubungan Kota Bandung. (2021). *Laporan Operasional Parkir Tahun 2020*. Pemerintah Kota Bandung.

Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Ghani, A. (2020). Pengaruh Sosial Ekonomi terhadap Tingkat Kriminalitas di Perkotaan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 24(2), 178–189. <https://doi.org/10.22146/jsp.56572>

Hardani, N. A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.

Ismail, A., & Nur, M. (2021). Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Menyimpang Remaja. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 12(3), 90–101.

Pemerintah Republik Indonesia. (1993). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 1993 tentang Prasarana dan Lalu Lintas Jalan*. <https://peraturan.bpk.go.id>

Wahyudin, Y. (2021). Analisis Peran Dinas Perhubungan dalam Penanganan Parkir Liar di Kota Bandung. *Jurnal Trihayu*, 7(1), 56–64. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/trihayu/article/view/5591>

Wardhana, N., & Ellisa, E. (2023). Youth Tactics of Urban Space Appropriation: Case Study of Skateboarding and Graffiti. *Journal of Urban Studies and Design*.

Triputro, S. Y., Widiatmaka, H., & Mujiburrahman, M. (2023). Government Policy in Illegal Parking Charges at Public Spaces: A Case in Yogyakarta. *Jurnal Governansi Publik*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Yiftachel, O. (2009). Theoretical Notes On “Gray Cities”: The Coming of Urban Apartheid? *Planning Theory*, 8(1), 88–100.

De Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. University of California Press.