

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi modern membawa perubahan pesat, terutama dalam bidang edukasi berbasis multimedia (Astuti et al., 2023). Salah satu bentuk multimedia yang diminati oleh pelajar adalah animasi (wawancara dengan siswa/i SMAN 1 Kota Mungkid Kabupaten Magelang). Namun, animasi 2D umum memiliki beberapa kelemahan, seperti keterbatasan dalam menciptakan realisme dan dinamika yang kompleks. Menurut (Hasmalena et al., 2023), meskipun animasi 2D umum efektif dalam menyampaikan materi, penyampaian poin-poin pentingnya kurang menarik karena minimnya penggunaan simbol. Motion graphic sendiri merupakan teknik manipulasi gerakan video dari gabungan gambar sehingga tampak seperti video bergerak (Yanuarsari et al., 2023). Teknik ini juga memiliki alur cerita yang menarik, membuat audiens tidak mudah bosan, serta memberikan kesan berbeda dibandingkan dengan animasi 2D biasa (Kumparan.com, 2023).

Di sisi lain, kendaraan roda dua atau sepeda motor menjadi alat transportasi yang paling diminati oleh masyarakat karena dinilai lebih modern dan efisien (Afiansyah & Mindiharto, 2023). Namun, banyaknya pengguna kendaraan roda dua juga menimbulkan berbagai permasalahan, terutama akibat kurangnya kesadaran akan pentingnya peraturan lalu lintas, yang sering kali melibatkan pelajar sebagai pelaku pelanggaran (Prasetyo Hary & Septianto, 2023). Data menunjukkan bahwa angka kecelakaan di Indonesia meningkat pada tahun 2020 dan 2023. Pada tahun 2023, tercatat lebih dari 115.000 kasus kecelakaan, termasuk 66.602 kasus pelajar yang melarikan diri dengan sepeda motor dan transportasi lainnya (Sahara & Syuhada, 2023). Selain itu, Kepolisian RI melalui Pusiknas Bareskrim melaporkan 134.867 kasus kecelakaan lalu lintas sepanjang Januari–November 2023, dengan total kerugian material sebesar Rp258,18 miliar, meningkat 6,8% dari tahun sebelumnya (Mukti, 2025).

Pelajar menjadi kelompok yang paling banyak mengalami kecelakaan lalu lintas di Indonesia. Direktur Sarana Transportasi Jalan Kemenhub, M.

Risal Wasal, menyebutkan bahwa dari 100.028 kecelakaan, 23.529 di antaranya berujung pada kematian (Dananjaya Dio, 2021). Hasil wawancara dengan SMA Khadijah Surabaya menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa membawa sepeda motor, namun tidak semuanya memiliki SIM karena masih berusia di bawah 17 tahun (Putri et al., 2024). Salah satu penyebab utama kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas adalah kurangnya pengendalian emosi serta antisipasi saat berkendara, yang mengakibatkan tindakan seperti menerobos lampu merah, mengabaikan rambu-rambu, dan berkendara di trotoar (Marhan et al., 2021). Ketidakstabilan emosi remaja juga memicu berbagai pelanggaran, seperti mengemudi dengan kecepatan tinggi, tidak mengenakan helm, tidak membawa STNK, tidak memiliki spion lengkap, menggunakan knalpot bising, serta berboncengan lebih dari dua orang (Herwindya et al., 2020).

Untuk mengatasi permasalahan ini, konsep *defensive driving* perlu diperkenalkan kepada pelajar. Filosofi *defensive driving* adalah selalu waspada, berpikir ke depan, serta mengantisipasi segala risiko yang mungkin terjadi saat berkendara (Martus Tegar Charisma & Widjasena, 2019). Namun, hasil wawancara dengan siswa/i SMAN 1 Kota Mungkid Kabupaten Magelang menunjukkan bahwa pemahaman terkait *defensive driving* masih kurang di kalangan pelajar SMA, karena belum ada kurikulum atau mata pelajaran khusus yang membahas hal ini. Oleh karena itu, remaja membutuhkan edukasi mengenai *defensive riding*, bahayanya jika tidak diterapkan, serta manfaatnya dalam berkendara aman.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DALAM PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK KAMPANYE *DEFENSIVE, AGGRESSIVE DAN SAFETY RIDING*".

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan Teknik motion graphic dalam pembuatan media 2D terhadap edukasi *defensive, aggressive dan safety riding*?
2. Bagaimana tingkat pemahaman terhadap *defensive, aggressive dan safety riding* sebelum dan setelah dilakukan edukasi?

I.3 Batasan Masalah

1. Media yang dibuat adalah animasi 2D dengan Teknik *motion graphic*
2. Subjek penelitian adalah pelajar SMA yang telah memiliki SIM dan yang telah berusia 17 tahun
3. Media animasi 2D berisi edukasi *defensive*, *agressive* dan *safety riding*, manfaat dan bahaya jika tidak menerapkan *defensive* dan *safety riding* dalam berkendara, serta manfaat menghindari *agressive riding*.

I.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang animasi 2D dengan Teknik *motion graphic* mengenai *defensive*, *agressive* dan *safety riding*
2. Menganalisis pengetahuan pelajar SMA dengan media penyuluhan 2D dengan Teknik *motion graphic* mengenai *defensive*, *agressive* dan *safety riding*

I.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai media penyuluhan *defensive*, *agressive* dan *safety riding*
2. Manfaat Praktis
Secara praktis hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat Bagi Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan (PKTJ) Tegal Sebagai referensi untuk sosialisasi kepada Masyarakat atau pihak yang ingin disuluh mengenai *defensive*, *agressive* dan *safety riding*.
3. Bagi Peneliti
Manfaat bagi peneliti yaitu peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat selama perkuliahan dan merancang media penyuluhan guna meningkatkan pengetahuan pelajar SMA tentang *defensive*, *agressive* dan *safety riding*.

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai keseluruhan isi penulisan tugas akhir penelitian, maka susunan bab – bab yang merupakan uraian pokok masalah penelitian disusun secara sistematika penulisan dibagi menjadi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pokok pembahasan dan batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang definisi rancang bangun, animasi, disiplin lalu lintas, sosialisasi, karakteristik anak SMA, media pembelajaran, dan efektivitas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini Menjelaskan secara rinci tentang lokasi penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, diagram alir penelitian dan metode pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian utama dari penelitian yang menyajikan analisis hasil dan pembahasan berdasarkan data yang telah diolah. Data yang diperoleh ditampilkan dalam bentuk grafik, gambar atau tabel. Selain itu, dalam bab ini juga dibahas permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan tahap akhir dari penelitian, yang mencakup kesimpulan dan saran yang disusun oleh peneliti. Kesimpulan yang disampaikan berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah serta indikator pencapaian tujuan penelitian.