

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, jumlah kendaraan bermotor yang tercatat mencapai 157 unit menjadi pertanda akan banyaknya pengguna kendaraan pribadi untuk kebutuhan sehari-hari. Kenaikan pada jumlah pengguna kendaraan pribadi ini berdampak pada kebutuhan akan kesediaan lahan parkir, dan kekurangan serta kebutuhan akan lahan parkir ini seringkali mengundang juru-juru parkir liar. Juru parkir liar didefinisikan sebagai oknum atau individu yang mengatur lahan parkir tanpa izin resmi atau pelatihan formal (Agus dkk., 2022). Juru parkir liar juga menjadi salah satu keresahan umum bagi masyarakat yang berkunjung ke tempat umum baik secara sosial maupun ekonomi, keberadaan mereka mengganggu perkembangan UMKM dan pedagang lokal.

Dari artikel Kementerian Keuangan RI (2023) Ekosistem UMKM Indonesia yang kini sedang berkembang mulai dari F&B (Food & Beverage) hingga Fashion memiliki kontribusi yang signifikan pada Pendapatan Domestik Bruto (PDB) sebanyak 60,5% menunjukkan peran penting dalam perkembangan ekonomi nasional. Namun, perkembangan ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan masalah eksternal dari masyarakat sekitar.

Salah satu hambatan yang dihadapi oleh para pemilik usaha mikro adalah keberadaan Jukir-Jukir Liar yang mengambil pungutan-pungutan ilegal dari lahan-lahan parkir mereka. Fenomena ini memiliki Dampak yang negatif pada perkembangan usaha mikro di Indonesia terutama di kota-kota besar, keberadaan Jukir Liar menurunkan jumlah *customer*/pengunjung, sehingga produktivitas serta pendapatan perusahaan tersebut menurun (Varizie & Farlian, 2019)

Beberapa Penelitian-Penelitian telah menjelaskan dampak-dampak negatif yang muncul dari aksi Jukir-Jukir Liar baik secara ekonomi maupun sosial, akan tetapi tidak banyak yang membahas faktor-faktor yang

mendorong atau menyebabkan seseorang untuk menjadi Jukir Illegal, maka oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut tentang Fenomena tersebut.

Salah satu faktor yang mendukung fenomena tersebut adalah pergaulan yang buruk baik bagi diri sendiri maupun orang lain, menurut psikolog Lynn R. Kahle (1984:9-22), pergaulan yang buruk dapat membawa beberapa dampak negatif seperti:

- Menurunnya motivasi untuk belajar, menjadi malas, dan cenderung menyukai aktivitas yang melanggar norma sosial.
- Masa depan yang suram akibat terjebak dalam perilaku negatif, seperti kecanduan narkoba atau keterlibatan dalam tindakan kriminal.
- Dikucilkan oleh masyarakat sekitar karena perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial yang berlaku.
- Berkembang menjadi individu dengan kepribadian yang menyimpang.

Tingginya angka Pengangguran di Tingkat SMA juga menjadi salah satu faktor pendukung bagi perancangan animasi untuk *target audience* kita, dapat dilihat pada data Survei Angkatan Kerja 2023 yang diterbitkan oleh BPS (Badan Pusat Statistik) Jawa Barat dijelaskan bahwa 57% jumlah penganggur terbuka terbanyak berasal dari tingkat Pendidikan SMA dengan jumlah 66.298 jiwa.

Melihat data untuk indeks membaca dari UNESCO pada 2023, tercantum bahwa indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001% atau 1 banding 1.000 orang, maka dengan data ini kami mengambil keputusan untuk memanfaatkan media Audio dan Visual dari animasi karena merupakan sarana yang lebih efektif dalam membuat konten untuk masyarakat terutama remaja-remaja dan anak-anak muda.

Menurut Ibiz Fernandez (2002) animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali kumpulan gambar sehingga terlihat ilusi

pergerakan, animasi juga dikenal sebagai media visual yang ekspresif dan informatif, melalui gabungan dari audio dan visual kami dapat menyampaikan pesan atau edukasi kepada audiens kita dengan metode yang lebih menyenangkan dan efektif. Medium ini juga mudah untuk disebarkan dan di-*share* melalui sarana media sosial yang kini sering digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat terutama anak-anak muda.

Perancangan desain karakter untuk animasi ini diharapkan dapat sesuai dengan audiens yang sebagian besar terdiri dari anak-anak muda. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Vanessa Morales (2020) bahwa karakter merupakan maskot sekaligus pondasi bagi suatu media seperti film, serial televisi, atau animasi, ia menjelaskan bahwa karakter dengan desain yang tepat dan sesuai dapat memberikan kesan emosional kepada audiens. Diharapkan animasi ini dapat mengajarkan anak-anak muda agar lebih selektif dalam bergaul dan agar tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial yang buruk dan negatif, ini dilakukan demi mengatasi dan mengurangi kegiatan Jukir-Jukir Liar yang sedang marak di berbagai tempat-tempat umum.

Dengan bahasa visual yang tepat dan *storytelling* yang kokoh, diharapkan penulis dapat merancang karakter yang menarik untuk Animasi ini untuk masyarakat. Dengan target ini kami mengutamakan narasi yang mengandung pesan positif dan konstruktif. Diharapkan penelitian dan perancangan yang kami lakukan akan memberikan dampak positif pada masa depan anak-anak muda.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Maraknya aktivitas juru parkir liar di daerah Bandung
- Kurangnya upaya atau media yang menjelaskan faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk menjadi juru parkir liar di Bandung

- Karakter animasi seperti apa yang kira-kira cocok untuk menjelaskan fenomena yang diteliti serta *target audience*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah:

- Faktor apa saja yang mendorong seseorang untuk menjadi juru parkir liar?
- Bagaimana cara merancang karakter untuk animasi 3D terkait kehadiran Juru Parkir Liar akibat lingkungan sosial serta kondisi ekonomi yang buruk dengan desain yang sesuai dengan prinsip dan teori para ahli?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian memiliki fokus yang jelas sehingga proses penelitian memiliki tujuan dan arahan yang jelas. Berikut adalah ruang lingkup dari penelitian dan perancangan:

- Penelitian ini berfokus pada perancangan karakter untuk animasi 3D yang menggambarkan lingkungan pergaulan yang buruk sebagai akibat dari keberadaan juru parkir liar. Animasi ini akan mengandung karakter yang sesuai dan relevan dengan cerita dan topik yang dibahas.
- Penelitian ini bertujuan untuk mencari signifikansi dan relevansi dari faktor sosial dan ekonomi yang melahirkan juru-juru parkir.
- Target audience dari penelitian dan perancangan ini adalah masyarakat umum, khususnya remaja di wilayah Bandung dengan rentang usia 15-19 tahun.
- Lokasi pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan di wilayah Bandung sebagai lokasi observasi
- Proses pencarian dan pengumpulan data direncanakan berlangsung pada tanggal 9 November 2024

- Penerapan prinsip-prinsip desain karakter dari para ahli dalam perancangan karakter serta model 3D untuk animasi

1.4 Tujuan Penelitian

- Mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mendorong seseorang untuk menjadi juru parkir liar, baik secara ekonomi maupun sosial.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini kedepannya bisa dijadikan referensi atau landasan untuk perancangan animasi atau penelitian terkait fenomena juru parkir liar di daerah Bandung.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat melatih keterampilan dalam merancang karakter beserta model 3D-nya sesuai dengan tema dan keperluan animasi. Penelitian ini juga melatih kemampuan menulis karya ilmiah untuk mengembangkan pola pikir yang lebih analitis

b. Manfaat bagi audiens

Diharapkan perancangan animasi 3D ini dapat memberikan *awareness* terhadap fenomena juru parkir liar terutama di wilayah Bandung, agar anak-anak remaja sadar akan bahayanya melibatkan diri ke aktivitas tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi untuk pengambilan datanya yang dimana pendekatannya menggunakan kata-kata deskriptif dan naratif seperti wawancara, observasi, dan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata,

melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77).

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Creswell (2003) Mendefinisikan Studi Pustaka sebagai bentuk penelitian yang berisikan analisis dan interpretasi dari karya-karya literatur yang relevan dengan topik penelitian, dengan studi pustaka penulis dapat memahami lebih dalam topik atau permasalahan yang diteliti.

Data-data yang penulis tarik berasal dari jurnal-jurnal penelitian yang telah dirancang oleh para ahli dan buku-buku ilmiah yang relevan dengan permasalahan pada topik penelitian yang dibahas.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu Teknik pengumpulan data yang melibatkan proses interaksi antara pewawancara dan orang yang diwawancara selaku sumber informasi. Interaksi tersebut berupa upaya pewawancara untuk bertanya langsung kepada sumber informasi terkait sesuatu yang sedang diteliti menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya (Yusuf, 2017:372).

Data-data yang penulis raih dengan Teknik ini berasal dari wawancara secara langsung dengan individu-individu yang memiliki kaitan dengan pembahasan pada topik penelitian.

c. Observasi

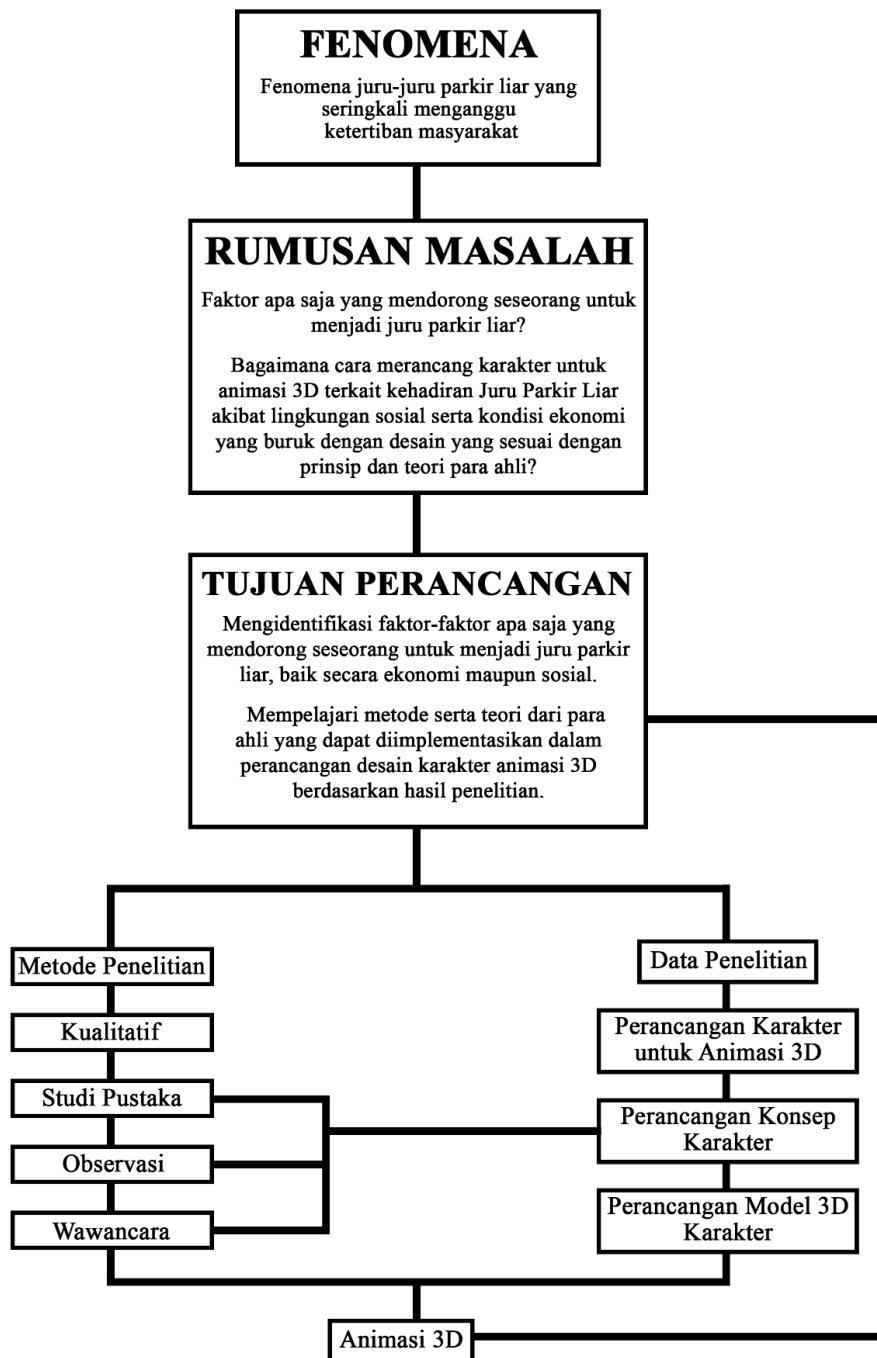
Observasi merupakan metode penilaian yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan sistematis. Data yang diperoleh selama observasi dicatat dalam catatan observasi, di mana pencatatan tersebut menjadi bagian dari proses pengamatan (Nurkencana, 1986).

Data-data yang penulis raih dengan Teknik ini berasal dari observasi dan pengamatan di daerah yang rawan dengan kegiatan juru parkir liar,

penulis juga mengamati lingkungan sosial anak-anak muda untuk membuktikan kontribusi pergaulan pada perubahan sikap dan kepribadian seseorang

1.7 Kerangka Penelitian

Tabel 1.1 Kerangka Penelitian



1.8 Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat latar belakang berisikan urgensi dari penelitian terkait keberadaan Jukir-Jukir Liar beserta dampak-dampak buruk dan faktor-faktor pendorongnya, latar belakang juga menjelaskan *target audience* dan media yang akan digunakan, lalu dilanjut dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, dan tujuan penelitian berdasarkan latar belakang, kemudian dilanjut dengan penjelasan dari metode penelitian yang dipakai beserta kerangkanya dan ditutup dengan pembabakan.

- **BAB II LANDASAN TEORI**

Memuat teori-teori terkait perancangan karakter berdasarkan penelitian dan riset para ahli tentang hal-hal yang berkaitan dengan cerita dan visual sebuah karakter. Bab ini membahas prinsip-prinsip desain karakter serta tahapan-tahapan dan proses perancangan desain karakter.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Memuat uraian dari wawancara, studi pustaka, dan analisis karya sejenis yang berperan sebagai data dalam penelitian. Hasil dari Analisa merupakan kesimpulan yang ditarik dari data-data yang berhasil diperoleh.

- **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Memuat penjelasan dari perancangan konsep sampai hasil akhir yang disesuaikan dengan landasan teori serta kesimpulan dari data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisa.

- **BAB V KESIMPULAN**

Berisikan kesimpulan dari penelitian serta hasil dan evaluasi dari perancangan desain karakter untuk animasi 3D tentang keberadaan juru parkir liar akibat pengaruh lingkungan sosial.