



# 4.63%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 JUL 2025, 11:28 AM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

**IDENTICAL** 0.2%    **CHANGED TEXT** 4.42%    **QUOTES** 0.05%

## Report #27562765

**5 18** BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Dizaman era digital, penggunaan handphone sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern. Banyak orang yang semakin bergantung pada alat telepon genggam ini untuk memenuhi berbagai kebutuhan, mulai dari komunikasi hingga akses informasi. Namun, di balik kemudahannya, terdapat banyak risiko yang cukup besar, terutama ketika menggunakan handphone saat berkendara. Menurut artikel Kompas tahun 2023, penggunaan handphone saat mengemudi dapat mengalihkan perhatian dan mengganggu konsentrasi pengemudi terhadap situasi lalu lintas. **22** Hal ini tidak hanya membahayakan keselamatan pengemudi itu sendiri, tetapi juga penumpang, pengguna jalan dan pejalan kaki yang lain. Selain itu, perilaku seperti menjawab panggilan telepon atau mengirim pesan saat berkendara dapat menurunkan fokus pengemudi dalam memperhatikan keadaan di sekitarnya sehingga perilaku inilah yang dapat menyebabkan angka kasus kecelakaan meningkat. Dampak negatif dari perilaku ini juga tidak hanya dari banyaknya kecelakaan saja, namun juga dampak mental dan psikologis yang dapat dirasakan oleh individu yang terlibat dalam kecelakaan tersebut. Perilaku menggunakan handphone ketika berkendara tidak hanya membahayakan pengendaranya, namun juga pengendara lain. **2 3 4 12 19** Perilaku ini juga melanggar Pasal 106 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 yaitu tentang Lalu Lintas & Angkutan Jalan. Undang-undang tersebut berisi tentang 1 larangan menggunakan ponsel

ketika berkendara dan apabila dilanggar maka dipidana dengan pidana penjara paling lama tiga bulan atau denda paling banyak Rp. 750.000. **20** Maka dari itu, perlu adanya media yang dapat memperingatkan masyarakat agar berhati-hati dan tidak menggunakan handphone saat berkendara. Karena sering terjadinya kasus kecelakaan yang disebabkan oleh penggunaan handphone saat berkendara, perlu adanya edukasi yang baik untuk masyarakat agar risiko kecelakaan ini bisa dikurangi. Salah satu media penyampaian edukasi adalah dengan menggunakan media video animasi. Animasi adalah teknik menciptakan ilusi gerakan dengan menampilkan rangkaian gambar atau objek yang sedikit berbeda secara berurutan dalam waktu yang cepat. Gambar-gambar ini dikenal sebagai frame, digabungkan untuk menciptakan efek visual sehingga tampak seperti benda atau karakter bergerak. Animasi yang sering digunakan adalah animasi 2 dimensi. Jenis animasi ini menggunakan gambar-gambar yang dibuat dalam ruang dua dimensi, yaitu panjang (horizontal) dan tinggi (vertikal). **30** Animasi ini sering digunakan dalam pembuatan film, kartun, video edukasi, aplikasi, dan video game.

**5** **15** 1.2 Identifikasi Masalah Dari latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa masalah utama dari penggunaan handphone saat berkendara adalah sebagai berikut: 1. Handphone menjadi bagian dari gaya hidup modern yang mempermudah akses informasi dan komunikasi, 2 tetapi juga membawa risiko baru, terutama dalam konteks keselamatan berkendara. 2. Edukasi tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara masih kurang dan perlu diperluas karena masih banyak yang belum menyadari bahaya penggunaan handphone saat berkendara. **27** 1.3 Rumusan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dapat disusun adalah: 1. Bagaimana cara yang efektif untuk mengedukasi masyarakat agar dapat mengurangi perilaku menggunakan handphone saat berkendara? 2. Apakah strategi membuat animasi 2 dimensi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara? **23** 1.4 Batasan Masalah Berdasarkan penjelasan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah

dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu: 1. Studi atau pembahasan difokuskan pada pengguna kendaraan pribadi (mobil dan sepeda motor) yang menggunakan handphone saat berkendara. 2. Pembahasan difokuskan pada masyarakat umum yang berusia produktif (18–30 tahun) sebagai target utama edukasi, karena kelompok ini paling banyak menggunakan kendaraan dan handphone.

### 5 25 3 1.5 Tujuan Penelitian Berdasarkan permasalahan dan batasan

yang telah diidentifikasi, tujuan penelitian ini adalah: 1. Menganalisis Risiko dan Dampak Penggunaan Handphone saat Berkendara. 2. Meningkatkan Kesadaran Masyarakat tentang Bahaya Penggunaan Handphone saat Berkendara. 3. Mengidentifikasi Efektivitas Media Edukasi berupa Video Animasi. 4. Mengurangi Perilaku Berbahaya yang Melibatkan Handphone saat Berkendara. 5. Mendukung Upaya Kepatuhan terhadap Peraturan Lalu Lintas. 1.6

Manfaat Penelitian Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keselamatan berkendara di Indonesia melalui edukasi melalui media animasi, sekaligus menjadi langkah preventif dalam mengurangi angka kecelakaan lalu lintas yang diakibatkan oleh penggunaan handphone saat berkendara. 1.6.1Manfaat Teoritis 1. Menambah wawasan tentang hubungan antara penggunaan handphone saat berkendara dengan peningkatan risiko kecelakaan lalu lintas. 2. Memberikan gambaran tentang efektivitas animasi 2 dimensi sebagai media edukasi, khususnya dalam kampanye keselamatan berkendara. 3. Memberikan bukti ilmiah yang mendukung pentingnya kepatuhan terhadap undang-undang lalu lintas, khususnya 4 yang berkaitan dengan larangan penggunaan handphone saat berkendara. 1.6.2Manfaat Praktis 1. Meningkatkan kesadaran tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara, sehingga masyarakat dapat lebih berhati-hati di jalan. 2. Membantu masyarakat memahami dampak fisik, psikologis, dan hukum dari perilaku berisiko tersebut. 3. Memberikan masukan kepada pihak berwenang untuk menyusun atau memperkuat kebijakan keselamatan lalu lintas berbasis data dan edukasi yang relevan. 4. Mendukung kampanye keselamatan berkendara melalui penyediaan materi edukasi berbasis video animasi. 1.6.3Bagi Universitas

Pembangunan Jaya Hasil penelitian dapat menjadi referensi untuk mahasiswa, dosen, atau peneliti lainnya dalam mengembangkan studi di bidang keselamatan lalu lintas, teknologi animasi, atau edukasi berbasis media. Manfaat penelitian ini bagi kampus tidak hanya meningkatkan reputasi akademik, tetapi juga membuka peluang inovasi, kolaborasi, dan kontribusi langsung kampus terhadap masyarakat. Penelitian ini juga mendukung misi kampus dalam pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

1.6.4 Bagi Peneliti 1. Meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan ide edukasi melalui media visual yang kreatif dan inovatif. 5 2. Memberikan kesempatan untuk melihat hasil penelitian diterapkan secara nyata dalam kehidupan masyarakat melalui media edukasi. 3. Membantu peneliti lebih memahami dampak sosial dari perilaku berkendara yang berisiko dan pentingnya edukasi dalam membangun kesadaran masyarakat.

1.6.5 Bagi Masyarakat Bagi masyarakat, penelitian ini bermanfaat untuk: 1. **29** Memberikan materi edukasi yang menarik, mudah dipahami, dan relevan melalui media video animasi. 2. Membantu masyarakat, terutama generasi muda, mempelajari perilaku berkendara yang aman dengan cara yang menarik. 3. Mengedukasi masyarakat tentang konsekuensi hukum dari pelanggaran lalu lintas, khususnya penggunaan handphone saat berkendara.

1.7 Sistematika Penulisan Pada Bab 1, penelitian ini akan membahas tentang pendahuluan, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari dampak penggunaan handphone ketika berkendara. Pada Bab 2 akan membahas keseluruhan tentang tinjauan pustaka, teori, jurnal dari sumber-sumber yang sudah ada. Pada Bab 3 akan membahas metodologi desain, sistematika, metode pengumpulan data, paparan data, dan hasil analisis data. 6 Pada Bab 4 akan membahas strategi kreatif seperti strategi komunikasi, analisis SWOT, STP, konsep visual, konsep verbal, dan final artwork. Pada Bab 5 akan membahas kesimpulan dan saran sebagai penutup.

BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Dalam tinjauan pustaka, penulis telah

mengumpulkan beberapa jurnal yang berkaitan dengan penelitian tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara, yaitu: a. Setiabudhi, I. K. R. (2021).

1 PENGUNAAN HANDPHONE SAAT MENGENUDI PERSPEKTIF UU NO. 1 34 22 TAHUN 2009 TENTANG LALU LINTAS DAN ANGKUTAN JALAN. 1 Jurnal Kertha Wicara Vol. 1 10 No.

3. Jurnal ini membahas tentang penggunaan handphone saat berkendara dapat mengganggu konsentrasi pengemudi tersebut, karena perhatiannya menjadi tidak fokus, terbagi antara jalan raya dan handphone yang digunakannya.

1 2 4 Penggunaan handphone saat berkendara telah diatur dalam undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan 7 Jalan pada Pasal 106 ayat (1) telah diatur bahwa pengemudi dalam berkendara harus penuh konsentrasi. 1 4 Maraknya jasa transportasi online yang sangat bergantung pada GPS pada handphone itu sendiri sehingga diperlukannya kepastian hukum untuk penggunaan GPS saat mengemudi. 1 Pembaharuan hukum undang-undang ini diperlukan untuk menciptakan hukum yang proposional sesuai dengan keadaan sekarang dan masa yang akan datang. b.

Pamungkas, A. D. & Kristanto, D. D. (2021). Perancangan Animasi 2D untuk Media Kampanye Sosial tentang Keselamatan Berkendara Motor. JURNAL ADAT. Vol. 3 No. 2. Jurnal ini membahas tentang Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah kampanye sosial berupa video animasi 2D yang mengedukasi tentang keselamatan berkendara, khususnya ditujukan kepada remaja di bawah umur yang mengendarai sepeda motor. Kampanye ini dirancang sebagai respons terhadap tingginya angka pelanggaran lalu lintas yang dilakukan oleh remaja, dengan harapan dapat meningkatkan kesadaran mereka akan bahaya berkendara di bawah umur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan proses perancangan visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik remaja, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Animasi 2D dipilih karena dianggap mampu menyampaikan 8 pesan secara efektif melalui visual yang menarik dan mudah dipahami oleh target audiens. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi 2D dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan keselamatan

berkendara kepada remaja. Dengan pendekatan visual yang sesuai, animasi ini diharapkan dapat mengurangi angka pelanggaran lalu lintas dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya keselamatan di jalan raya. c.

Hasyim, A., Maulana, F., Muhammad, K., Imran, R. Aulia. (2022).

PENGARUH DRIVING DISTRACTION PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PENGEMUDI SEBAGAI PENYEBAB KECELAKAAN LALU LINTAS DENGAN MULTILEVEL FACTORIAL.

Jurnal Dinamika Rekayasa Vol. 18 No. 1. Penelitian ini membahas dampak penggunaan smartphone terhadap keselamatan pengemudi, khususnya sebagai penyebab kecelakaan lalu lintas yang dipicu oleh gangguan saat berkendara (driving distraction). Dalam era modern ini, penggunaan smartphone saat berkendara semakin meningkat, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini menjadi perhatian serius karena konsentrasi pengemudi dapat dengan mudah teralihkan, sehingga meningkatkan risiko terjadinya kecelakaan. Penelitian dilakukan secara eksperimental menggunakan simulator mengemudi di laboratorium 9 Teknik Industri Universitas Jenderal Soedirman. Responden yang terlibat adalah pengemudi berusia 20– 35 tahun, dan eksperimen ini menguji tiga variabel utama yaitu durasi penggunaan smartphone (10, 25, dan 45 detik), waktu lalu lintas (jam sibuk dan tidak sibuk), serta jenis jalan (dua lajur dan empat lajur). Aktivitas yang disimulasikan meliputi membaca pesan, membuka peta, dan membalas pesan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin lama durasi penggunaan smartphone, semakin tinggi pula risiko kecelakaan yang terjadi. Penggunaan smartphone selama 10 detik pada jalan empat lajur saat lalu lintas sepi dinilai relatif aman, dengan risiko kecelakaan hampir nol. Namun, ketika durasi meningkat menjadi 25 detik, risiko kecelakaan meningkat drastis, khususnya saat lalu lintas padat, dengan angka mencapai 70%. 24 Penggunaan smartphone selama 45 detik bahkan menyebabkan risiko kecelakaan hingga 100% dalam kondisi jalan dua lajur dan lalu lintas sibuk. Secara statistik, variabel yang paling memengaruhi risiko kecelakaan adalah waktu lalu lintas, diikuti oleh durasi distraksi, dan terakhir jenis jalan. Penelitian

ini menyimpulkan bahwa penggunaan smartphone saat berkendara sebaiknya dibatasi seminimal mungkin. Jika terpaksa digunakan, durasi maksimal yang masih dapat ditoleransi adalah 10 detik, itu pun hanya ketika lalu lintas sepi dan jalan relatif lebar. Penggunaan di 10 luar kondisi tersebut sangat tidak disarankan karena berisiko tinggi menyebabkan kecelakaan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya edukasi dan pencegahan kecelakaan lalu lintas akibat gangguan berkendara, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan smartphone. d. Mau, E. E. P., Leo, R. P., Kian, D. A. (2024). **3** Tinjauan Yuridis terhadap Penggunaan Handphone saat Berkendara oleh Pengemudi Kendaraan Bermotor yang Membahayakan Pengguna Jalan Lainnya di Kota Kupang. Jurnal Konstitusi Vol. 1 No. 4. Penelitian ini mengkaji aspek hukum penggunaan handphone oleh pengemudi kendaraan bermotor yang berpotensi membahayakan pengguna jalan lain di Kota Kupang. **10** Meskipun Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan tidak secara eksplisit melarang penggunaan handphone, pasal 106 ayat (1) mewajibkan pengemudi untuk mengemudi dengan wajar dan penuh konsentrasi. **6** Jika hal ini dilanggar, Pasal 283 memberikan sanksi pidana berupa kurungan maksimal tiga bulan atau denda hingga Rp750 000. Dalam praktiknya, penggunaan handphone saat berkendara terbukti dapat mengganggu konsentrasi dan meningkatkan risiko kecelakaan lalu lintas. Salah satu kasus nyata di Kota Kupang adalah kecelakaan yang menewaskan dua remaja karena mereka 11 menggunakan handphone saat mengendarai sepeda motor. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis empiris, dengan mengumpulkan data dari wawancara kepada 34 narasumber serta dokumentasi hukum. Hasilnya menunjukkan bahwa aparat kepolisian memiliki keterbatasan dalam menindak pelanggaran ini, baik karena faktor internal seperti empati terhadap kondisi ekonomi pengemudi ojek online, maupun faktor eksternal seperti rendahnya kesadaran masyarakat dan penolakan dari pelanggar saat ditindak. Meski begitu, polisi berupaya menangani pelanggaran ini melalui tiga pendekatan utama: penindakan tegas,

pendekatan personal, dan evaluasi berkala. Selain itu, ada delapan langkah pencegahan seperti sosialisasi keselamatan berkendara, kampanye tertib lalu lintas, dan kerja sama dengan institusi pendidikan maupun perusahaan transportasi online. Kendala utama dalam penegakan hukum adalah lemahnya pengawasan di lapangan, rendahnya kesadaran hukum masyarakat, terbatasnya anggaran sosialisasi, dan belum optimalnya penerapan Undang-Undang. Meski sudah tersedia sistem tilang elektronik (ETLE), penegakan terhadap pelanggaran penggunaan handphone saat ini masih bersifat persuasif, seperti teguran dan edukasi, ketimbang tilang langsung. 12 Secara keseluruhan, jurnal ini menegaskan pentingnya penegakan hukum yang konsisten dan peningkatan kesadaran publik untuk mencegah kecelakaan lalu lintas akibat penggunaan handphone saat berkendara, serta perlunya sinergi antara hukum, teknologi, dan edukasi masyarakat. e. Raditya, I. P., Widiati, I. A. P., Widyantara, I.

M. M. (2020). PENEGAKAN HUKUM TERHADAP PELANGGARAN PENGGUNAAN TELEPHONE SELULAR SAAT BERKENDARA. *Jurnal Preferensi Hukum* Vol. 1 No. 1.

Jurnal ini membahas dampak penggunaan telepon selular saat mengemudi serta pengaturan hukum yang mengaturnya di Indonesia. Dalam kehidupan modern, telepon selular menjadi bagian penting dalam keseharian masyarakat. Namun, penggunaannya yang tidak terkendali, khususnya saat berkendara, menjadi salah satu penyebab meningkatnya angka kecelakaan lalu lintas. Penelitian menggunakan pendekatan normatif dengan menganalisis peraturan perundang-undangan yang relevan, seperti Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP). 3 Penekanan utama terdapat pada Pasal 106 ayat (1), yang mengharuskan pengemudi untuk berkendara dengan wajar dan penuh konsentrasi. Meskipun tidak secara eksplisit menyebut larangan penggunaan 13 handphone, aktivitas tersebut termasuk dalam kategori yang dapat mengganggu konsentrasi. Pelanggaran terhadap pasal ini dapat dikenakan sanksi sesuai Pasal 283 berupa denda maksimal Rp750 3 000 atau kurungan penjara selama tiga bulan. Jurnal ini juga menyoroti

pentingnya kesadaran hukum di kalangan masyarakat. Banyak pengendara yang masih mengabaikan keselamatan, termasuk menggunakan ponsel sambil mengemudi. Hal ini diperparah dengan kondisi infrastruktur yang belum memadai, serta kurangnya disiplin dalam menaati rambu lalu lintas. Dalam konteks penegakan hukum, jurnal ini menekankan bahwa upaya preventif sangat diperlukan. Penegakan hukum bukan hanya sebatas memberikan sanksi, tetapi juga menyangkut edukasi kepada masyarakat terutama generasi muda tentang bahaya menggunakan ponsel saat berkendara. Selain sanksi pokok seperti denda dan pidana, pelaku juga dapat dijatuhi sanksi tambahan seperti pencabutan SIM atau ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan. Kesimpulannya, penggunaan handphone saat berkendara dapat menyebabkan gangguan konsentrasi yang berujung pada kecelakaan lalu lintas. Karena itu, diperlukan penegakan hukum yang tegas dan edukasi berkelanjutan agar masyarakat lebih sadar akan pentingnya keselamatan berkendara. 14 Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas permasalahan penggunaan handphone saat berkendara dari berbagai sudut pandang, khususnya dari sisi hukum dan sosial. Penelitian oleh Raditya, I. P. (2020) dalam jurnal *Preferensi Hukum berfokus pada kajian normatif terhadap peraturan perundang-undangan, seperti Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*. Penelitian tersebut menekankan pentingnya penegakan hukum atas pelanggaran penggunaan handphone oleh pengemudi kendaraan bermotor dan menggarisbawahi perlunya sanksi tegas sebagai efek jera. Penelitian lainnya oleh Kian, D. A. (2024) dalam jurnal *Konstitusi meninjau secara yuridis dan empiris pelaksanaan penegakan hukum oleh aparat kepolisian di Kota Kupang terhadap pelanggaran serupa*. Studi ini menyoroti berbagai kendala di lapangan, seperti empati terhadap kondisi ekonomi pelanggar dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap hukum lalu lintas. Fokus utamanya adalah efektivitas penerapan pasal-pasal hukum dan hambatan sosial dalam implementasinya. Selain itu, jurnal eksperimen oleh Hasyim, A. (2022) menelaah pengaruh durasi penggunaan smartphone

terhadap risiko kecelakaan melalui simulasi berkendara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode factorial dan menemukan bahwa semakin lama durasi distraksi, semakin tinggi pula risiko kecelakaan. Berbeda dari jurnal-jurnal tersebut, penelitian ini tidak hanya membahas persoalan penggunaan handphone saat berkendara dari sisi sebab dan akibat, tetapi juga menghadirkan pendekatan solusi melalui media komunikasi visual, khususnya 15 dalam bentuk animasi 2 dimensi. Penelitian ini menempatkan media sebagai sarana strategis untuk menyampaikan pesan keselamatan lalu lintas kepada masyarakat, terutama generasi muda yang lebih responsif terhadap konten visual di media sosial. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat aplikatif dan komunikatif, dengan tujuan merancang bentuk kampanye yang mampu menarik perhatian publik dan membangun kesadaran melalui narasi visual yang emosional dan edukatif. Proses perancangan kampanye didasarkan pada metode desain komunikasi visual yang mencakup tahap riset audiens, perumusan pesan, penyusunan storyboard, hingga produksi animasi sebagai media utama. Dengan demikian, posisi skripsi ini melengkapi penelitian terdahulu dengan menghadirkan dimensi baru dalam bentuk solusi komunikasi kreatif yang dapat digunakan sebagai media kampanye keselamatan berkendara, sekaligus menjadi kontribusi nyata dalam mengedukasi masyarakat secara visual dan digital.

## 2.2 Tinjauan Teori

Dalam upaya menyampaikan pesan edukatif mengenai bahaya penggunaan ponsel saat berkendara, pendekatan melalui animasi 2 dimensi yang disebarkan di media sosial menjadi strategi komunikasi yang efektif karena mampu menggabungkan aspek visual, emosional, dan kognitif secara bersamaan. Pemanfaatan animasi sebagai media bukan hanya bergantung pada kemampuan teknis menggambar dan menghidupkan karakter, tetapi juga ditopang oleh beragam teori yang menjelaskan bagaimana manusia memproses informasi, merespons pesan, dan mengubah perilaku. Secara teknis, animasi 2D memiliki landasan kuat dalam 12 Prinsip Animasi Disney (Thomas & Johnston, 1981), yang menjelaskan bagaimana karakter,

gerakan, dan cerita dapat dibuat hidup dan ekspresif. Prinsip-prinsip seperti squash and stretch, timing, dan exaggeration memungkinkan animator menyampaikan perasaan atau situasi tertentu dengan cara yang lebih kuat secara visual. Selain itu, teori warna dan gestalt visual ikut memperkaya bagaimana informasi disampaikan secara intuitif dan emosional, sehingga pesan tentang bahaya dapat segera dikenali dan dimaknai oleh penonton, bahkan tanpa teks atau narasi panjang. Namun, agar animasi tersebut benar-benar membawa perubahan perilaku, dibutuhkan pemahaman dari teori-teori psikologi dan komunikasi. Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura (1977) menjelaskan bahwa individu cenderung belajar dari apa yang mereka amati. Melalui tokoh animasi yang melakukan kesalahan (misalnya bermain ponsel saat berkendara) dan mengalami konsekuensi negatif, penonton dapat belajar untuk tidak meniru tindakan tersebut. Hal ini diperkuat oleh teori behavioristik, yang menunjukkan bahwa kebiasaan dan respon bisa dibentuk melalui pengulangan stimulus dan akibatnya, sebagaimana dijelaskan oleh Skinner dan Pavlov pada abad ke-20. Dari sisi penyampaian informasi, Teori Kognitif Multimedia oleh Mayer (2001) menjadi pendukung penting. Teori ini menegaskan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif jika visual, audio, dan teks digabungkan dengan seimbang. Oleh karena itu, animasi 2 dimensi yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai bahaya penggunaan ponsel di jalan raya karena mampu merangsang berbagai jalur kognitif dalam otak. Media sosial sebagai medium penyebaran juga memiliki peran strategis yang dijelaskan dalam Teori Agenda Setting oleh McCombs & Shaw (1972), di mana media memiliki kemampuan untuk membentuk fokus perhatian publik. Ketika animasi edukatif dibagikan secara masif di media sosial, topik keselamatan berkendara bisa naik menjadi perhatian utama masyarakat. Hal ini juga sejalan dengan Teori Difusi Inovasi (Rogers, 1962), yang menunjukkan bagaimana sebuah gagasan baru seperti "tidak menggunakan ponsel saat berkendara

dapat menyebar secara bertahap melalui media hingga akhirnya diterima oleh masyarakat luas. Keseluruhan teori tersebut membentuk fondasi yang saling melengkapi, menunjukkan bahwa animasi 2 dimensi bukan hanya alat hiburan, melainkan juga medium komunikasi dan edukasi yang kuat. Dengan penggabungan prinsip-prinsip animasi, teori pembelajaran, psikologi perilaku, hingga teori penyebaran pesan melalui media, pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya yang nyata dari penggunaan ponsel saat berkendara, serta mendorong terbentuknya budaya keselamatan yang lebih baik di jalan raya.

18 2.3 Teori Utama 2.3 7 14 1Teori 12 Prinsip Animasi Teori

12 Prinsip Animasi Disney yang dikembangkan oleh dua animator

legendaris Disney, Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku 1 "The Illusion of

Life 7 14 (1981). Meskipun awalnya untuk animasi tradisional,

prinsip ini masih sangat relevan untuk animasi 2D digital. 12 prinsip tersebut yaitu: 1.

16 Squash and Stretch – Memberi kesan berat dan fleksibilitas pada objek/karakter.

2. Anticipation – Gerakan pendahuluan sebelum aksi utama agar terlihat

natural. 3. Staging – Menyajikan aksi secara jelas dan fokus secara

visual. 4. Straight Ahead Action & Pose to Pose – Dua pendekatan

animasi: menggambar langsung frame-by-frame atau dari pose utama ke pose lainnya. 7

26 5. Follow Through and Overlapping Action – Gerakan lanjutan dan

bagian tubuh yang tidak bergerak serempak. 6. Slow In and Slow Out

– Gerakan yang mempercepat di tengah dan melambat di awal/akhir. 7

. Arcs – Gerakan alami biasanya mengikuti lintasan melengkung. 8

. Secondary Action – Gerakan tambahan yang mendukung aksi utama

(contoh: rambut berkibar saat berlari). 9. Timing – Banyaknya frame

yang memengaruhi kecepatan dan emosi gerakan. 10. Exaggeration

– Melebih-lebihkan aksi untuk ekspresi dramatis. 16 11. Solid Drawing

– Pemahaman dasar bentuk, anatomi, dan perspektif (meski dalam 2D). 19 12.

Appeal – Karakter harus menarik secara visual dan kepribadian. 2.3.2Teori

i Gestalt dalam Visual Teori Gestalt adalah salah satu pendekatan

dalam psikologi yang berfokus pada bagaimana manusia secara alami



mengorganisasi persepsi visual dan pengalaman sensorik lainnya ke dalam pola atau keseluruhan yang bermakna. Kata "Gestalt" berasal dari bahasa Jerman yang berarti "bentuk" atau "keseluruhan yang utuh", dan esensi dari teori ini adalah bahwa "keseluruhan lebih dari sekadar jumlah bagian-bagiannya" **17**. Teori ini dikembangkan oleh sekelompok psikolog Jerman pada awal abad ke-20, terutama oleh Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, dan Kurt Koffka. Mereka mengamati bahwa otak manusia tidak hanya memproses informasi secara pasif, tetapi secara aktif menafsirkan dan menyusun informasi menjadi struktur yang utuh. Mereka menentang pendekatan reduksionis yang menganggap bahwa semua pengalaman psikologis dapat dijelaskan melalui elemen-elemen terkecil (seperti dalam psikologi strukturalis). Para pendiri teori Gestalt merumuskan beberapa prinsip persepsi yang menunjukkan bagaimana kita cenderung mengelompokkan elemen-elemen visual untuk menciptakan makna. Berikut adalah prinsip-prinsip utama tersebut:

- a. Prinsip Keterdekatan (Proximity) Elemen-elemen yang berdekatan satu sama lain secara spasial cenderung dianggap sebagai satu kesatuan atau kelompok.
- b. Prinsip Kesamaan (Similarity) Objek-objek yang mirip dalam bentuk, warna, ukuran, atau tekstur akan dipersepsikan sebagai bagian dari kelompok yang sama.
- c. Prinsip Penutupan (Closure) Otak manusia cenderung "mengisi" bagian-bagian yang hilang dari sebuah gambar untuk menciptakan bentuk yang utuh. Kita melihat keseluruhan meskipun sebagian informasi visualnya tidak lengkap.
- d. Prinsip Kontinuitas (Continuity) Kita cenderung melihat garis dan pola sebagai bagian dari jalur yang terus-menerus dan mulus, daripada sebagai bagian yang terputus-putus.
- e. Prinsip Figur dan Latar (Figure and Ground) Kita secara otomatis memisahkan objek utama (figur) dari latar belakangnya (ground). Persepsi dapat bergeser tergantung mana yang kita anggap sebagai figur dan mana yang sebagai latar.
- f. Prinsip Simetri dan Keteraturan (Symmetry and Order) Bentuk-bentuk yang simetris cenderung lebih mudah dikenali dan dianggap sebagai satu kesatuan yang stabil.

**13** Teori

Gestalt memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang, terutama dalam desain grafis, seni, arsitektur, antarmuka pengguna (UI), serta pendidikan dan psikologi.

Dalam desain, teori ini membantu desainer menciptakan 21 komposisi visual yang jelas, harmonis, dan mudah dipahami oleh pengguna. Dalam psikologi, teori ini digunakan untuk memahami cara orang memproses informasi visual dan menyusun makna dari rangsangan yang kompleks. Secara keseluruhan, teori Gestalt menekankan pentingnya pemahaman terhadap cara manusia mengorganisasi dan menafsirkan informasi visual sebagai suatu kesatuan yang utuh. Ini menunjukkan bahwa persepsi bukanlah sekadar hasil dari pengumpulan data sensorik, tetapi juga hasil dari proses kognitif yang kompleks yang mengubah bagian-bagian menjadi suatu makna yang utuh dan menyeluruh. Teori ini membuktikan bahwa bagaimana kita melihat dunia tidak hanya bergantung pada apa yang kita lihat, tetapi juga bagaimana otak kita secara aktif

menyusun dan memahami informasi tersebut. 2.3.3 Teori Warna Teori warna adalah seperangkat prinsip dan pedoman yang digunakan untuk memahami bagaimana warna bekerja, bagaimana warna saling berhubungan satu sama lain, dan bagaimana kombinasi warna tertentu dapat menciptakan efek visual dan emosional tertentu. Teori ini mencakup konsep tentang warna primer, sekunder, tersier, roda warna (color wheel), harmoni warna, psikologi warna, dan lainnya. 1. Roda Warna (Color Wheel)

Roda warna adalah alat visual utama dalam teori warna, pertama kali dikembangkan oleh Sir Isaac Newton pada abad ke-17. Warna-warna dalam roda warna dibagi ke dalam tiga kategori: 2.2 a. Warna Primer:

☒ Merah ☒ Kuning ☒ Biru Ini adalah warna dasar yang tidak

dapat dihasilkan dari pencampuran warna lain. b. Warna Sekunder:

☒ Oranye (campuran merah + kuning) ☒ Hijau (campuran kuning + biru) ☒ Ungu (campuran merah + biru) c. Warna Tersier: Dibentuk d

ari campuran antara warna primer dan sekunder, seperti: ☒ Merah-oranye ☒ Kuning-hijau ☒ Biru-ungu, dll. 2. Skema Harmoni Warna Teori wa

rna juga menjelaskan berbagai skema kombinasi warna yang bisa

menghasilkan harmoni visual: a. Komplementer 23 Warna yang berseberangan langsung di roda warna (contoh: merah dan hijau). Kombinasi ini menciptakan kontras tinggi dan daya tarik yang kuat.

b. Analog Warna-warna yang berdampingan di roda warna (contoh: biru, biru-hijau, hijau). Kombinasi ini memberikan kesan yang tenang dan harmonis. c. Triadik Tiga warna yang tersebar merata di roda warna (contoh: merah, kuning, biru). Memberikan keseimbangan antara kontras dan harmoni. d. Split-Komplementer Satu warna primer dikombinasikan dengan dua warna yang bersebelahan dengan warna komplementernya. e. Monokromatik Satu warna dasar yang dikombinasikan dengan variasi gelap-terang (tints dan shades). Cocok untuk desain yang bersih dan sederhana.

3. Psikologi Warna Teori warna juga berkaitan dengan psikologi warna, yakni bagaimana warna memengaruhi emosi dan persepsi seseorang. Misalnya: a. Merah: berani, energi, cinta, atau bahaya 24 b. Biru: tenang, profesional, kepercayaan c. Hijau: alami, segar, pertumbuhan d. Kuning: ceria, optimis, perhatian e. Hitam: elegan, misterius, kuat f. Putih: bersih, murni, minimalis

Pemahaman ini sangat penting dalam branding dan komunikasi visual.

4. Aplikasi Teori Warna Dalam dunia nyata, teori warna sangat berguna dalam berbagai bidang: a. Desain Grafis & Animasi: Membantu menciptakan komposisi yang menarik dan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. b. Pemasaran & Branding: Warna yang tepat bisa memengaruhi keputusan pembeli. c. Film & Fotografi: Warna digunakan untuk membangun suasana (mood) dan emosi dalam adegan. d. UI/UX Design: Warna penting untuk navigasi, konversi, dan kenyamanan pengguna.

2.3.4 Teori Tipografi Tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam desain komunikasi visual yang berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan verbal secara visual. Dalam konteks kampanye animasi edukatif, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai elemen estetika yang memperkuat karakter pesan, membangun suasana, serta memengaruhi persepsi audiens terhadap

isi konten. 25 Fungsi tipografi dalam animasi ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut: a. Fungsi Informasional Tipografi berfungsi untuk menyampaikan informasi penting secara jelas, seperti pesan moral, data statistik, dan kutipan dari peraturan perundang-undangan. Teks- teks ini muncul pada bagian akhir animasi sebagai penekanan dari pesan utama, seperti larangan penggunaan handphone saat berkendara berdasarkan Pasal 283 Undang-Undang No. 22 Tahun 2009. b. Fungsi Naratif Karena animasi ini tidak menggunakan narasi suara (voice-over), maka teks yang ditampilkan berfungsi sebagai pengganti dialog dan narasi. Pilihan kata yang ditampilkan pada layar memiliki ritme dan posisi yang disesuaikan dengan alur cerita, sehingga mampu mengarahkan pemahaman penonton terhadap jalannya narasi secara utuh. c. Fungsi Emosional Gaya dan ukuran huruf turut membantu menciptakan nuansa emosional. Misalnya, penggunaan huruf kapital dan bold untuk kalimat seperti "Handphone atau Nyawa?" bertujuan untuk membangun ketegangan dan refleksi mendalam. Sebaliknya, teks yang muncul pada bagian akhir animasi dengan warna cerah dan ukuran stabil memberi kesan optimisme dan kesadaran. d. Fungsi Estetika Tipografi juga berperan dalam membangun harmonisasi visual dengan elemen lainnya, seperti warna, ilustrasi, dan gerakan. Dalam animasi ini, teks ditempatkan secara 26 terstruktur di area yang tidak mengganggu fokus visual, dengan ukuran, spasi, dan kontras warna yang diatur untuk memastikan kenyamanan membaca. Dengan memperhatikan aspek-aspek di atas, penggunaan tipografi dalam animasi ini diharapkan mampu menyampaikan pesan kampanye secara efektif, memperkuat komunikasi visual, dan meninggalkan kesan yang kuat pada penonton.

### 2.3.5 Teori Naratif Visual

Teori naratif visual adalah kajian tentang cara visual digunakan untuk menyampaikan alur cerita, emosi, karakter, konflik, dan pesan moral dalam sebuah karya visual, baik itu film, animasi, komik, iklan, atau bahkan desain grafis. Dengan kata lain, ini adalah "cara bercerita lewat gambar. Sebuah narasi tidak harus selalu berupa

kata-kata, elemen visual bisa sangat kuat dalam mengomunikasikan cerita jika digunakan secara efektif. Misalnya, satu adegan tanpa dialog, hanya lewat ekspresi wajah karakter dan pencahayaan, bisa menyampaikan rasa kehilangan, ketegangan, atau kebahagiaan. Dalam animasi 2D, cerita sering dikomunikasikan secara visual. Teori ini menjelaskan bagaimana gambar, gerakan, dan ekspresi bisa menyampaikan alur cerita, konflik, dan resolusi tanpa harus bergantung pada dialog panjang. Untuk menciptakan narasi visual yang kuat, ada beberapa elemen penting yang biasa digunakan:

1. Karakter dan Emosi 27 Ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan gestur karakter memberi petunjuk emosi dan motivasi mereka. Ini bagian inti dari storytelling visual.
2. Setting dan Latar Latar tempat, waktu, dan suasana sangat memengaruhi konteks cerita. Kota yang suram dan hujan, misalnya, bisa menyiratkan suasana sedih atau tegang.
3. Komposisi dan Sudut Pandang Bagaimana kamera atau frame "melihat" sebuah adegan dari dekat (close-up), dari jauh (wide shot), dari atas (high angle), dll., semuanya bisa memberi dampak emosional dan naratif tertentu.
4. Warna dan Cahaya Pemilihan palet warna dan pencahayaan dapat membentuk mood cerita. Warna hangat memberi kesan nyaman, warna gelap memberi rasa misterius atau menegangkan.
5. Symbolisme Visual Objek atau elemen visual tertentu bisa memiliki makna simbolis. Contoh: jam berdetak pelan dalam adegan sunyi bisa menyimbolkan waktu yang hampir habis atau ketegangan.
6. Transisi dan Pergerakan 28 Dalam animasi atau film, bagaimana satu adegan berpindah ke adegan lain juga bisa menyampaikan waktu, perubahan suasana, atau bahkan konflik batin karakter.

Pentingnya Teori Ini dalam Animasi dan Media Sosial

- a. Bisa menyampaikan pesan kuat tanpa harus banyak narasi suara atau teks
- b. Mudah dipahami oleh berbagai usia dan latar belakang
- c. Meningkatkan impact emosional, misalnya memperlihatkan ekspresi panik atau kecelakaan bisa jauh lebih mengena ketimbang hanya lewat kata-kata

### 2.3.6 Teori Semiotika Visual

Semiotika visual adalah cabang dari ilmu semiotika (ilmu tentang

tanda dan makna) yang secara khusus membahas tanda- tanda dalam bentuk visual seperti gambar, simbol, warna, ikon, layout, dan gestur dan bagaimana tanda-tanda ini digunakan untuk mengomunikasikan pesan atau makna tertentu. Dalam konteks ini, visual bukan cuma sekedar “hiasan” atau “gambar”, tapi bahasa yang menyampaikan pesan. Teori ini sangat penting dalam bidang desain, animasi, film, media sosial, dan komunikasi visual karena hampir semua hal yang kita lihat punya potensi untuk "berbicara" lewat tanda. Teori ini punya akar dari dua tokoh besar, yaitu: 1. Ferdinand de Saussure (1857–1913). Ia membagi tanda menjadi dua: 2.9 a. Signifier (penanda): bentuk fisik tanda, seperti gambar atau kata b. Signified (petanda): makna atau konsep yang dipikirkan saat melihat tanda 2. Charles Sanders Peirce (1839–1914). Ia mengklasifikasikan tanda menjadi tiga jenis: a. Ikon: menyerupai objek nyata (contoh: gambar kamera yang berarti “ambil foto”) b. Indeks: punya hubungan sebab-akibat (contoh: asap sebagai tanda ada api) c. Simbol: tanda yang maknanya disepakati secara budaya (contoh: warna merah berarti "berhenti")

### 2.3.7 Definisi Animasi 2

Dimensi Animasi 2 dimensi (2D) adalah bentuk seni yang menciptakan ilusi pergerakan pada gambar yang terdiri dari dua dimensi: tinggi dan lebar. Animasi ini dilakukan dengan menggambar frame demi frame, di mana setiap gambar sedikit berbeda dari yang sebelumnya untuk memberikan ilusi gerakan saat ditampilkan secara berurutan. a. Dalam bukunya *Cartoon Animation*, animasi 2D adalah seni memberikan kehidupan pada objek diam melalui urutan gambar yang dirancang untuk menciptakan gerakan. (Preston Blair, 1994) b. Dalam *The Animator's Survival Kit*, menyatakan bahwa animasi 2D bergantung pada prinsip dasar seperti squash and stretch, timing, dan anticipation untuk menciptakan gerakan yang realistis dan menarik. (Richard Williams, 2001) 30 c. Awal Perkembangan: Animasi 2D dimulai pada akhir abad ke-19 dengan perangkat seperti praxinoscope dan zoetrope. d. Era Film Kartun: Animasi 2D berkembang pesat dengan Walt Disney, yang

memperkenalkan animasi seperti Steamboat Willie (1928) dan Snow White and the Seven Dwarfs (1937), menggunakan teknik cell animation. e.

Animasi Digital: Dengan kemajuan teknologi, animasi 2D mulai dibuat menggunakan perangkat lunak komputer seperti Adobe Animate dan Toon Boom Harmony. 2.3.8 Teknik dan Proses Pembuatan Animasi 2D 1.

Pra-produksi: a. Storyboarding: Membuat alur cerita dalam bentuk sketsa. b. Character Design: Merancang desain karakter, termasuk model sheet. c. Background Design: Menciptakan latar untuk mendukung cerita.

2. Produksi: a. Keyframe Animation: Menggambar pose-pose penting (keyframe). b. In-betweening: Mengisi gambar di antara keyframe untuk menciptakan gerakan halus. c. Coloring: Memberi warna pada karakter dan latar. 3. Pasca-produksi: 31 a. Compositing: Menggabungkan elemen animasi, suara, dan efek visual. b. Sound Design: Menambahkan musik dan efek suara.

2.3.9 Perkembangan Animasi 2D dalam Industri a.

Industri Hiburan: Digunakan dalam film, serial kartun, dan video game. b. Media Pendidikan: Animasi 2D efektif untuk menyampaikan materi secara visual. c. Pemasaran: Iklan berbasis animasi 2D menarik perhatian karena tampilannya yang dinamis. 2.3.10 Perangkat Lunak Populer untuk Animasi 2D a.

Adobe Animate: Mengintegrasikan ilustrasi dan animasi untuk berbagai platform. b. Toon Boom Harmony: Perangkat lunak profesional untuk produksi animasi skala besar. c. Krita: Alat animasi 2D gratis dan open-source untuk pemula. d. **32** OpenToonz: Digunakan

dalam studio animasi seperti Studio Ghibli. 2.3.11 Karakter dalam Animasi

2D Karakter dalam animasi 2D adalah representasi visual yang dirancang secara grafis dalam bidang dua dimensi (tinggi dan lebar, tanpa kedalaman) dan digunakan untuk menghidupkan cerita melalui gerakan (animasi), ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta suara. 1.

Ciri-ciri karakter dalam animasi 2D: 32 a. Visual dua dimensi (flat): Dibuat dalam bentuk gambar datar tanpa perspektif kedalaman seperti dalam animasi 3D. b. Desain khas dan konsisten: Biasanya memiliki warna, gaya rambut, pakaian, atau bentuk tubuh yang

membedakan dari karakter lain. c. Ekspresi dan gerakan dinamis: Digambar atau dianimasikan untuk menunjukkan emosi seperti senang, marah, takut, sedih, dan lain-lain. d. Memiliki kepribadian atau peran tertentu, bisa menjadi tokoh protagonis, antagonis, mentor, atau bahkan pelawak.

2. Fungsi Karakter dalam Animasi 2D adalah: a. Menyampaikan pesan cerita secara emosional dan visual. b. Membuat penonton merasa terhubung atau peduli dengan cerita. c. Menjadi ikon atau simbol dari nilai yang ingin disampaikan. d. Menuntun alur cerita dan konflik.

2.4 Teori Pendukung

2.4.1 Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory) Teori ini menyatakan bahwa orang belajar melalui observasi, peniruan, dan modeling. (Albert Bandura, 1977) Relevansi dalam animasi: Ketika karakter dalam animasi menunjukkan tindakan negatif (misalnya main HP saat berkendara) lalu mengalami konsekuensi (kecelakaan), penonton dapat belajar dari hasil tindakan tersebut tanpa harus mengalaminya langsung. Ini sangat efektif untuk edukasi perilaku.

2.4.2 Teori Komunikasi Visual Teori ini menekankan bahwa gambar, warna, gerak, dan simbol bisa menyampaikan pesan secara langsung dan kuat, bahkan lebih dari kata-kata. (Paul Martin Lester, 1995) Relevansi dalam animasi 2D: Penggunaan ekspresi wajah karakter, simbol larangan, warna merah untuk bahaya, dan lain-lain membuat pesan edukatif lebih cepat diterima.

2.4.3 Teori Behavioristik (Behaviorism) Fokus teori ini adalah perubahan perilaku akibat stimulus dan respons. (B.F. Skinner 1930, Pavlov 1936) Relevansi: Animasi bisa memberi stimulus berupa visual kejadian fatal akibat bermain HP, dan diakhiri dengan ajakan (call to action) untuk tidak mengulangi perilaku tersebut. Jika diulang dan diperkuat, bisa menumbuhkan kebiasaan baru.

2.4.4 Teori Kognitif Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning) Teori ini menyatakan bahwa belajar lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar, bukan hanya salah satu. (Richard E. Mayer, 2001) Relevansi: Animasi 2D yang menggabungkan visual, narasi, teks singkat, dan suara bisa

meningkatkan pemahaman dan daya ingat masyarakat terhadap pesan yang disampaikan. 34 2.4.5 Teori Agenda Setting Media punya kekuatan untuk mengarahkan perhatian masyarakat pada isu tertentu. (Maxwell McCombs & Donald Shaw, 1972) Relevansi: Jika animasi dibagikan secara konsisten di media sosial, maka topik “bahaya menggunakan HP saat berkendara akan menempati posisi penting dalam pikiran audiens (awareness naik).

2.4.6 Teori Diffusion of Innovations Teori ini menjelaskan bagaimana inovasi atau ide baru (seperti kebiasaan berkendara tanpa HP) disebarkan melalui media dan pengaruh sosial hingga akhirnya diterima luas. (Everett Rogers, 1962) Relevansi: Animasi pendek edukatif yang dibagikan oleh influencer, komunitas motor, atau lembaga bisa mempercepat penyebaran perilaku positif.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Animasi 2 dimensi merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan edukatif mengenai bahaya penggunaan ponsel saat berkendara, khususnya jika disebarluaskan melalui media sosial. Efektivitas ini terletak pada kemampuannya menggabungkan elemen visual, emosional, dan kognitif secara terpadu. Secara teknis, animasi 2D berlandaskan pada 12 Prinsip Animasi Disney yang memungkinkan penyampaian gerakan dan ekspresi karakter secara meyakinkan dan menarik. Prinsip seperti squash and stretch, timing, dan exaggeration membantu memperkuat pesan melalui representasi visual yang kuat. 35 Selain aspek teknis, pendekatan ini juga didukung oleh teori-teori psikologi dan komunikasi. Teori Pembelajaran Sosial dari Bandura menekankan pentingnya observasi dalam proses belajar, sehingga karakter animasi yang mengalami akibat negatif dari penggunaan ponsel saat berkendara dapat menjadi contoh yang efektif bagi penonton. Teori behavioristik dari Pavlov dan Skinner turut menjelaskan bagaimana kebiasaan dapat dibentuk melalui stimulus dan konsekuensi berulang. Di sisi lain, Teori Kognitif Multimedia dari Mayer menunjukkan bahwa integrasi visual, audio, dan teks secara seimbang dapat meningkatkan pemahaman informasi secara lebih mendalam. Dari perspektif penyebaran pesan, media sosial menjadi saluran

strategis yang dijelaskan melalui Teori Agenda Setting (McCombs & Shaw) dan Teori Difusi Inovasi (Rogers). Melalui penyebaran konten animasi secara masif, perhatian publik terhadap isu keselamatan berkendara dapat ditingkatkan, serta gagasan perubahan perilaku dapat diterima dan diadopsi oleh masyarakat secara bertahap. Dengan demikian, pendekatan edukasi melalui animasi 2D bukan sekadar sarana hiburan, melainkan juga merupakan alat komunikasi dan transformasi sosial yang kuat. Kombinasi antara prinsip animasi, teori psikologi belajar, dan strategi komunikasi digital menjadikan media ini potensial dalam membangun kesadaran dan mendorong terciptanya budaya berkendara yang lebih aman.

36 BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematika Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi kualitatif. **8 Metode**

kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena, pengalaman, atau perspektif individu atau kelompok secara mendalam melalui pengumpulan data non-numerik, seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen. Pendekatan ini bertujuan untuk

mengeksplorasi makna, pola, dan pemahaman dari konteks sosial, budaya, atau perilaku manusia. Karakteristik Metodologi Kualitatif antara lain:

a. Berfokus pada Pemahaman Kontekstual: Mengkaji fenomena dalam konteks alamiah, seperti tempat atau situasi di mana fenomena terjadi. b.

Data Bersifat Deskriptif: Data yang dikumpulkan biasanya berupa teks, gambar, atau catatan lapangan, bukan angka. c. Pendekatan Induktif:

Analisis data dilakukan dengan membangun pola atau teori dari data, bukan menguji hipotesis yang sudah ada. d. Subjektivitas dan

Perspektif Partisipan: Mengutamakan pengalaman, pandangan, dan interpretasi individu yang terlibat dalam penelitian. e. Fleksibel dan Dinamis:

Proses penelitian sering kali berubah sesuai dengan perkembangan pemahaman peneliti selama penelitian berlangsung.

37 3.2 Metode

Pencarian Data Metode pencarian data berupa wawancara mendalam dan observasi. Wawancara adalah proses melibatkan interaksi langsung dengan partisipan untuk mendapatkan pemahaman yang kaya tentang pengalaman

atau perspektif mereka. Sedangkan untuk observasi adalah analisis terhadap dokumen, teks, atau media yang relevan dengan topik penelitian. Subjek yang akan diwawancarai adalah lembaga Polsek Pondok Aren yang berlokasi di Jl. Graha Raya Bintaro No.3, Parigi Baru, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15222.

### 3.3 Hasil Analisis Data Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak IPDA Dimas Angga PSH yang merupakan perwakilan dari Polsek Pondok Aren, dapat disimpulkan bahwa meskipun jumlah kecelakaan lalu lintas yang secara spesifik disebabkan oleh penggunaan handphone saat berkendara tidak tergolong tinggi secara statistik di wilayah tersebut, fenomena ini tetap menjadi perhatian. Pihak kepolisian menyatakan kesiapannya untuk menyediakan data pendukung jika dibutuhkan dalam format yang lebih terstruktur seperti grafik atau diagram. Dalam pengamatan Polsek, kelompok usia remaja, khususnya yang berada dalam rentang usia 12 hingga 17 tahun, merupakan segmen yang paling sering terlibat dalam pelanggaran maupun kecelakaan yang berkaitan dengan penggunaan handphone saat berkendara. Hal ini diperparah oleh fakta bahwa sebagian dari mereka belum memiliki Surat Izin Mengemudi, namun tetap mengoperasikan kendaraan, terutama sepeda motor. Sepeda motor memang disebut sebagai 38 jenis kendaraan yang paling sering terlibat dalam kasus semacam ini karena aktivitas penggunaannya lebih mudah terlihat secara langsung oleh petugas di lapangan. Pola waktu terjadinya kecelakaan pun cukup beragam, namun umumnya lebih dominan terjadi pada sore hingga malam hari, meskipun pada pagi atau siang hari risiko tetap ada tergantung pada kepadatan lalu lintas. Dalam hal ini, kepolisian menyadari bahwa faktor situasional seperti volume kendaraan dan tingkat kewaspadaan pengendara sangat memengaruhi. Untuk menanggulangi persoalan ini, Polsek Pondok Aren telah melaksanakan program preventif dalam bentuk sosialisasi ke sekolah-sekolah, terutama di tingkat SMP dan SMA. Melalui unit Bina Masyarakat (Binmas), kegiatan penyuluhan dilakukan untuk memberikan edukasi mengenai keselamatan berlalu lintas,

termasuk bahaya penggunaan handphone saat mengemudi. Dari pengalaman mereka di lapangan, alasan yang paling sering disampaikan pengemudi ketika tertangkap menggunakan handphone adalah untuk menerima panggilan, mengakses peta digital (Google Maps), atau membalas pesan. Terkait kampanye berbasis media digital, pihak Polsek menyatakan dukungan penuh terhadap ide kampanye edukatif melalui animasi 2 dimensi. Menurut mereka, pendekatan ini sangat relevan dengan karakteristik media komunikasi masa kini yang cenderung visual dan berbasis digital. Selain itu, animasi dinilai lebih hemat biaya dan dapat menjangkau masyarakat secara luas melalui platform media sosial. Pihak kepolisian juga menyatakan kesediaannya untuk memberikan masukan terhadap isi animasi agar kontennya sesuai dengan 39 fakta di lapangan dan dapat dipertanggungjawabkan secara institusional. Lebih lanjut, Polsek membuka kemungkinan kerja sama untuk mempublikasikan karya animasi edukasi tersebut melalui akun resmi media sosial milik kepolisian, bahkan mempertimbangkan untuk menayangkannya melalui media seperti videotron, asalkan kontennya telah melalui proses evaluasi dan persetujuan oleh pihak Polres. Prosedur kerja sama akan difasilitasi melalui koordinasi dengan bagian Humas Polsek, dan pemohon diwajibkan untuk mengajukan permohonan resmi apabila ingin menggunakan logo atau identitas institusi dalam produk kampanye. Secara keseluruhan, wawancara ini menunjukkan bahwa pihak kepolisian terbuka terhadap inovasi kampanye keselamatan lalu lintas yang bersifat edukatif dan digital, khususnya yang menasar generasi muda sebagai kelompok paling rentan. Dukungan ini memberikan peluang besar bagi integrasi media visual seperti animasi 2 dimensi dalam upaya menekan angka kecelakaan dan meningkatkan kesadaran publik mengenai pentingnya berkendara dengan penuh konsentrasi. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan dua narasumber, yaitu Bapak Vincent seorang karyawan swasta dan Bapak Saipul seorang pengemudi ojek online, dapat disimpulkan bahwa penggunaan handphone saat berkendara masih menjadi praktik yang umum



dilakukan, meskipun keduanya menyadari adanya risiko bahaya yang menyertainya. Alasan utama penggunaan handphone selama berkendara berkaitan dengan kebutuhan komunikasi yang mendesak, baik dalam konteks pekerjaan maupun menerima informasi saat dalam perjalanan. 40 Kedua narasumber mengakui bahwa mereka pernah hampir mengalami kecelakaan lalu lintas akibat menurunnya konsentrasi ketika menggunakan handphone di jalan. Salah satu narasumber hampir menabrak pejalan kaki karena pandangan terhalang kendaraan besar di sampingnya, sedangkan narasumber lainnya hampir diserempet kendaraan lain saat sedang melihat notifikasi pesan. Kejadian-kejadian tersebut memperkuat kesadaran bahwa aktivitas menggunakan handphone, bahkan dalam bentuk komunikasi suara sekalipun, dapat mengganggu fokus dan membahayakan keselamatan pengguna jalan lainnya. Meskipun frekuensi penggunaan handphone saat berkendara bervariasi, kedua narasumber sepakat bahwa tindakan tersebut berisiko dan tidak semestinya dilakukan dalam kondisi kendaraan bergerak. Salah satu narasumber bahkan menyatakan bahwa ia berusaha menepi terlebih dahulu sebelum menggunakan perangkatnya, sebagai bentuk mitigasi terhadap potensi kecelakaan. Terkait dengan pendekatan kampanye keselamatan melalui media animasi 2 dimensi, kedua narasumber memberikan tanggapan positif. Mereka menilai bahwa media animasi merupakan sarana yang efektif, terutama untuk menjangkau masyarakat dari berbagai kelompok usia, khususnya generasi muda. Mereka juga menyatakan minat untuk menonton animasi kampanye apabila dipublikasikan secara resmi oleh pihak kepolisian melalui media sosial atau platform digital lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan komunikasi visual melalui animasi memiliki potensi kuat dalam menyampaikan pesan keselamatan lalu lintas secara lebih menarik dan mudah diterima. 41 Secara keseluruhan, wawancara ini memperlihatkan bahwa masih terdapat celah antara kesadaran dan perilaku berkendara yang aman. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan kampanye yang komunikatif, persuasif, dan relevan dengan media yang digemari masyarakat masa kini, salah satunya adalah

animasi 2 dimensi. Penggunaan ponsel saat berkendara di Indonesia telah menjadi isu keselamatan lalu lintas yang sangat krusial. Berbagai data dan penelitian menunjukkan bahwa distraksi yang disebabkan oleh aktivitas menggunakan ponsel, baik untuk menelepon, mengirim pesan, hingga menggunakan media sosial secara signifikan meningkatkan risiko kecelakaan di jalan raya. Gangguan ini termasuk dalam kategori penyebab utama kecelakaan lalu lintas bersama dengan aktivitas lain seperti makan atau membaca saat mengemudi. Berdasarkan data dari Honda Indonesia tahun 2019, tercatat sekitar 5.000 kasus kecelakaan yang disebabkan oleh gangguan berkendara, dengan kelompok usia 20 hingga 24 tahun sebagai penyumbang terbanyak. Ini menunjukkan bahwa generasi muda sangat rentan terhadap kebiasaan multitasking digital saat berada di belakang kemudi. Penelitian dari Universitas Jenderal Soedirman pada tahun 2022 juga memperkuat fakta ini. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa risiko kecelakaan meningkat tajam seiring bertambahnya durasi penggunaan ponsel saat berkendara. Dalam simulasi yang dilakukan, penggunaan ponsel selama 10 detik pada kondisi jalan yang relatif aman seperti empat lajur dengan lalu lintas sepi tidak menunjukkan peningkatan risiko yang signifikan. Namun, saat durasi penggunaan meningkat menjadi 25 detik pada jalan dua lajur 42 dengan lalu lintas padat, risiko kecelakaan melonjak hingga 70 persen. Yang paling mengkhawatirkan adalah ketika durasi mencapai 45 detik, risiko kecelakaan diprediksi mencapai 100 persen, menunjukkan bahwa distraksi dalam hitungan detik pun bisa berakibat fatal, terutama dalam kondisi lalu lintas yang padat dan jalan sempit. Lebih lanjut, data dari Korlantas Polri memperlihatkan bahwa pelanggaran penggunaan ponsel saat berkendara didominasi oleh pengendara sepeda motor. Hal ini sangat berbahaya mengingat pengendara motor memiliki tingkat kerentanan yang jauh lebih tinggi dibandingkan pengendara mobil. Banyak kasus kecelakaan yang melibatkan sepeda motor terjadi akibat kelalaian pengendara yang menggunakan ponsel sambil

berkendara. Salah satu contohnya adalah tabrakan antara mobil dan seorang polisi di Klaten, yang diduga kuat disebabkan oleh pengemudi yang terdistraksi oleh ponsel. Dari sisi penegakan hukum, Indonesia sebenarnya telah memiliki regulasi yang cukup jelas terkait larangan penggunaan ponsel saat mengemudi. **2** Pasal 283 Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan mengatur bahwa pengemudi yang menggunakan ponsel dapat dikenai sanksi berupa denda maksimal Rp750 **3** 000 atau kurungan penjara selama tiga bulan. **28** Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa upaya penegakan hukum masih belum sepenuhnya efektif. Operasi Zebra Intan yang dilakukan pada tahun 2019 di Kalimantan Selatan menunjukkan bahwa selama 14 hari operasi, terdapat 415 pengemudi yang ditilang karena menggunakan ponsel saat berkendara. Meskipun angka kecelakaan mengalami sedikit penurunan, jumlah korban jiwa 43 justru meningkat, menandakan bahwa pelanggaran yang terjadi mungkin memiliki dampak yang lebih fatal. Secara keseluruhan, penggunaan ponsel saat berkendara di Indonesia merupakan persoalan serius yang membutuhkan perhatian lintas sektor. Meskipun telah ada regulasi dan upaya penindakan, tingkat kesadaran masyarakat masih tergolong rendah. Diperlukan langkah-langkah tambahan, baik dari sisi edukasi publik, pengawasan teknologi, maupun inovasi rekayasa lalu lintas, untuk menekan angka pelanggaran dan mencegah lebih banyak korban jiwa di masa mendatang. Dari kedua narasumber di atas bisa disimpulkan bahwa mereka pernah menggunakan handphone saat berkendara dan pernah hampir mengalami kecelakaan, namun mereka tetap berusaha untuk mengurangi penggunaannya dan mencegah kecelakaan dengan berhenti dipinggir jalan jika ingin menggunakan handphone saat berkendara. Penggunaan ponsel saat berkendara di Indonesia telah menjadi perhatian serius karena kontribusinya terhadap peningkatan kecelakaan lalu lintas. Berikut adalah hasil analisis data terkait dengan penelitian ini. 1. Peningkatan Kasus Kecelakaan Akibat Penggunaan Ponsel a. Terdapat sekitar 5.000 kasus kecelakaan yang disebabkan oleh gangguan saat

mengemudi, termasuk penggunaan ponsel, makan, membaca, dan aktivitas lain. Kelompok usia 20-24 tahun menjadi penyumbang terbesar dalam statistik ini. (Honda Indonesia, 2019) b. Operasi Zebra Intan 2019 di Kalimantan Selatan: Selama 14 hari operasi, 415 pengendara ditilang 44 karena menggunakan ponsel saat berkendara. Meskipun jumlah kasus kecelakaan menurun dari 214 menjadi 206 dibandingkan triwulan sebelumnya, fatalitas meningkat dari 92 menjadi 98 jiwa. (Antara News, 2019) 2. Risiko Kecelakaan Berdasarkan Durasi Penggunaan Ponsel Penelitian oleh Hasyim Asyari dan timnya menunjukkan bahwa risiko kecelakaan meningkat seiring dengan lamanya penggunaan ponsel saat berkendara: a. 10 Detik Penggunaan: Risiko kecelakaan rendah (0%) pada jalan empat lajur dengan lalu lintas sepi. b. 25 Detik Penggunaan: Risiko kecelakaan meningkat hingga 70% pada jalan dua lajur dengan lalu lintas padat. c. 45 Detik Penggunaan: Risiko kecelakaan mencapai 100% pada jalan dua lajur dengan lalu lintas padat. (Unsoed, 2022) 3. Dominasi Pengendara Sepeda Motor dalam Pelanggaran Menurut Korlantas Polri, pelanggaran penggunaan ponsel saat berkendara lebih banyak dilakukan oleh pengendara sepeda motor. Kasus kecelakaan seperti tabrakan mobil dengan polisi di Klaten disinyalir akibat kelalaian pengemudi yang menggunakan ponsel saat mengemudi. (Kompas Otomotif, 2024) 4. 2 Upaya Penegakan Hukum 45 Larangan penggunaan ponsel saat berkendara diatur dalam Pasal 283 Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, dengan sanksi denda maksimal Rp750 000 atau kurungan tiga bulan. (Kompas Otomotif, 2024) 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Berikut ini adalah tabel kesimpulan wawancara dari narasumber pihak Polsek Pondok Aren, Bapak IPDA Dimas Angga PSH tentang penggunaan handphone saat berkendara: Pertanyaan Kesimpulan 1. Apakah Polsek Pondok Aren memiliki data atau statistik terkait jumlah kecelakaan lalu lintas yang disebabkan oleh penggunaan handphone saat berkendara dalam 1–2 tahun terakhir? Pihak Polsek Pondok Aren menyatakan bahwa secara statistik, jumlah kasus kecelakaan lalu lintas

yang secara spesifik disebabkan oleh penggunaan handphone masih tergolong kecil. Namun, pihak kepolisian bersedia memberikan data pendukung berupa visualisasi statistik dalam bentuk diagram apabila dibutuhkan untuk keperluan penelitian lebih lanjut. 2. Apakah ada kategori usia tertentu yang paling sering terlibat dalam kecelakaan akibat penggunaan handphone saat berkendara? Jika ada, usia berapa yang Berdasarkan pengamatan Polsek Pondok Aren, kelompok usia yang paling sering terlibat dalam kecelakaan akibat penggunaan handphone saat 46 paling dominan? berkendara adalah remaja berusia antara 12 hingga 17 tahun.

**21** Kelompok ini umumnya belum memiliki Surat Izin Mengemudi (SIM), namun tetap mengendarai kendaraan, sehingga tingkat risiko kecelakaan menjadi lebih tinggi. 3. Jenis kendaraan apa yang paling banyak terlibat dalam kasus kecelakaan akibat menggunakan handphone saat berkendara di wilayah Pondok Aren? Apakah lebih banyak pengendara motor atau mobil? Jenis kendaraan yang paling banyak terlibat dalam kasus kecelakaan akibat penggunaan handphone di wilayah Pondok Aren adalah sepeda motor. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan pengendara motor yang lebih sering terlihat secara langsung menggunakan handphone saat berkendara, berbeda dengan pengendara mobil yang lebih sulit dipantau kecuali terdapat bukti atau laporan pendukung. 4. Bagaimana pola waktu kecelakaan tersebut? Apakah lebih sering terjadi di pagi, siang, atau malam hari? Polsek mencatat bahwa waktu kecelakaan akibat penggunaan handphone saat berkendara lebih sering terjadi pada sore hingga 47 malam hari. Namun demikian, kecelakaan juga dapat terjadi pada pagi atau siang hari, tergantung pada tingkat kepadatan lalu lintas dan situasi jalan saat itu. 5. Apa saja langkah atau program yang telah dilakukan oleh Polsek Pondok Aren untuk mencegah penggunaan handphone saat berkendara? Dalam upaya pencegahan, Polsek Pondok Aren secara rutin melakukan kegiatan sosialisasi ke sekolah-sekolah, terutama di tingkat SMP dan SMA. Kegiatan ini dilaksanakan melalui unit pembinaan masyarakat (Binmas), yang bertugas

memberikan penyuluhan kepada pelajar dan masyarakat umum tentang pentingnya keselamatan berlalu lintas. 6. Menurut pengalaman dan pengamatan pihak kepolisian, apa alasan umum yang diberikan oleh pengendara saat tertangkap menggunakan handphone di jalan? Alasan yang paling umum disampaikan oleh pengendara saat diketahui menggunakan handphone di jalan antara lain adalah menerima panggilan masuk, menggunakan aplikasi peta digital (seperti Google Maps), atau membalas pesan singkat. 7. Bagaimana tanggapan pihak Pihak Polsek memberikan 48 Polsek terhadap ide kampanye edukasi berbasis animasi 2 dimensi di media sosial, khususnya untuk menysasar generasi muda dan masyarakat umum? tanggapan positif terhadap gagasan kampanye edukasi berbasis animasi digital. Menurut mereka, animasi merupakan media yang efektif dan efisien dari segi biaya karena bersifat digital serta mudah disebarluaskan melalui platform media sosial. Mereka juga menilai pendekatan ini relevan dengan kebiasaan konsumsi media generasi muda saat ini. 8. Apakah Polsek Pondok Aren bersedia memberikan dukungan berupa masukan/saran konten agar animasi yang saya buat lebih akurat dan sesuai dengan kondisi lapangan? Polsek Pondok Aren menyatakan dukungannya terhadap pembuatan animasi edukasi dan bersedia memberikan masukan apabila diperlukan. Selama konten yang disampaikan bersifat positif dan edukatif, pihak Polsek juga membuka peluang untuk membantu penyebaran konten tersebut ke masyarakat luas. 9. Apakah memungkinkan jika karya animasi edukasi saya nantinya dipublikasikan melalui akun media sosial resmi Polsek Pondok Aren Pihak Polsek menyampaikan bahwa publikasi karya animasi melalui akun media sosial resmi sangat memungkinkan, asalkan 49 sebagai bentuk kolaborasi kampanye keselamatan berlalu lintas? konten tersebut telah melalui proses revisi dan mendapatkan persetujuan dari Polres. Mereka juga membuka peluang lebih lanjut untuk menayangkan konten tersebut melalui media lain seperti videotron, apabila dianggap layak secara visual dan substansi. 10. Apakah ada prosedur atau surat resmi yang

perlu saya ajukan jika ingin menjalin kerja sama atau meminta izin untuk mencantumkan logo, testimoni, atau data dari Polsek dalam karya kampanye saya? Untuk keperluan kerja sama resmi atau penggunaan identitas institusi seperti logo dan testimoni, pihak Polsek menyarankan agar proses koordinasi dilakukan setelah animasi selesai diproduksi. Nantinya, karya tersebut akan melalui tahap evaluasi oleh tim internal Polsek, khususnya staf media sosial. Proses administrasi dan komunikasi selanjutnya akan difasilitasi oleh bagian Humas, yaitu melalui Bapak Deni selaku penanggung jawab. Tabel 3.1 Wawancara Polsek Pondok Aren Berikut ini adalah tabel kesimpulan wawancara dari dua narasumber yang pernah menggunakan handphone saat berkendara mobil dan motor: 50 51 No. Nama Pertanyaan Kesimpulan Jawaban 1. Pak Vince nt 1. Apakah Bapak pernah menggunakan handphone saat berkendara? Bapak Vincent mengaku bahwa dirinya pernah menggunakan handphone saat berkendara, terutama ketika sedang dalam perjalanan menuju tempat kerja. Ia menjelaskan bahwa pada situasi tertentu, seperti ketika terlambat dan terjebak kemacetan, ia sesekali menggunakan handphone untuk melakukan panggilan atau mengirim pesan, baik saat berhenti di lampu merah maupun ketika kendaraan berjalan perlahan. 2. Apakah Bapak pernah hampir mengalami kecelakaan ketika menggunakan handphone saat berkendara? Bapak Vincent menyatakan bahwa dirinya pernah hampir mengalami kecelakaan ketika seseorang menyeberang jalan secara tiba-tiba. Pada saat itu, penglihatannya terganggu oleh keberadaan kendaraan besar di sebelahnya yang 52 menciptakan titik buta (blind spot). Ia mengakui bahwa konsentrasinya saat itu terbagi karena sedang menggunakan handphone. 3. Seberapa sering Bapak menggunakan handphone saat berkendara dan kendaraan apa yang biasa digunakan ketika menggunakan handphone? Penggunaan handphone saat berkendara tidak dilakukan secara rutin oleh Bapak Vincent karena ia menyadari potensi bahayanya. Ia menjelaskan bahwa meskipun tidak terlalu sering menggunakan handphone saat berkendara, kejadian hampir

kecelakaan membuatnya semakin berhati-hati. Menurutnya, berbicara melalui telepon sekalipun, tanpa melihat layar, tetap dapat mengurangi konsentrasi secara signifikan.

4. Bagaimana tanggapan bapak bila ada kampanye tentang larangan Beliau memberikan tanggapan positif terhadap gagasan kampanye berbasis animasi 2 dimensi. 53 penggunaan handphone saat berkendara melalui animasi 2 dimensi? Menurutnya, media animasi sangat cocok untuk menjangkau kalangan muda, dan apabila dirancang secara menarik, animasi tersebut juga dapat diterima oleh semua kalangan usia.

5. Apakah jika nantinya animasi saya dipublikasikan oleh pihak Kapolsek atau Polres yang tujuannya untuk meningkatkan awareness tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara, bapak berminat untuk menontonnya? Bapak Vincent menyatakan kesediaannya untuk menonton animasi tersebut apabila dipublikasikan oleh pihak kepolisian, khususnya Polsek atau Polres. Menurutnya, dengan adanya dukungan resmi, kampanye animasi semacam ini dapat menarik perhatian masyarakat luas dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya berkendara dengan aman.

2. Pak Saipul (Ojol)

1. Apakah Bapak pernah menggunakan handphone saat berkendara? Bapak Saipul menyatakan bahwa sebagai pengemudi ojek online, penggunaan handphone saat berkendara merupakan hal yang sulit dihindari. Ia menjelaskan bahwa dalam menjalankan pekerjaannya, ia harus menerima dan memantau pesanan melalui aplikasi, yang sering kali dilakukan ketika kendaraan sedang berjalan.

2. Apakah Bapak pernah hampir mengalami kecelakaan ketika menggunakan handphone saat berkendara? Bapak Saipul mengaku pernah hampir mengalami kecelakaan ketika sedang melihat layar handphone untuk mengecek pesanan dan hampir diserempet oleh kendaraan lain. Ia menyadari bahwa hal tersebut merupakan kesalahan dan berusaha untuk lebih berhati-hati dengan mengalah apabila ada kendaraan lain yang hendak menyalip.

3. Seberapa sering Bapak menggunakan handphone saat berkendara dan kendaraan apa yang biasa Sebagai pengendara ojek online, Bapak Saipul cukup sering menggunakan handphone. Namun, ia juga menekankan

bahwa saat membutuhkan interaksi 55 digunakan ketika menggunakan handphone? dengan handphone, ia lebih memilih untuk menepi terlebih dahulu agar tidak mengganggu konsentrasi berkendara dan demi keselamatan. 4. Bagaimana tanggapan bapak bila ada kampanye tentang larangan penggunaan handphone saat berkendara melalui animasi 2 dimensi? Bapak Saipul berpendapat bahwa meskipun dirinya tidak terbiasa menonton animasi, kampanye dengan media tersebut dapat menjadi cara efektif untuk menasar kalangan remaja atau masyarakat umum. Ia menambahkan bahwa apabila visual animasi tidak terlalu kekanak-kanakan, maka kampanye tersebut tetap dapat diterima oleh berbagai kalangan.

5. Apakah jika nantinya animasi saya dipublikasikan oleh pihak Kapolsek atau Polres yang tujuannya untuk meningkatkan Bapak Saipul menyatakan ketertarikannya untuk menonton animasi kampanye apabila dipublikasikan oleh pihak kepolisian dan disebarluaskan melalui media sosial. Menurutnya, pendekatan seperti ini

Tabel 3.2 Wawancara dengan 2 Pengemudi 3.5 Pemecahan Masalah Permasalahan penggunaan ponsel saat berkendara merupakan tantangan multidimensional yang tidak hanya berkaitan dengan perilaku individu, tetapi juga sistem hukum, teknologi, dan budaya berkendara. Karena itu, pemecahan masalah ini perlu dilakukan melalui pendekatan multi-strategi yang melibatkan berbagai pihak, mulai dari pemerintah, penegak hukum, dunia pendidikan, hingga masyarakat umum.

1. Peningkatan Edukasi dan Kampanye Kesadaran Publik Langkah pertama yang sangat penting adalah mengedukasi masyarakat, khususnya generasi muda, mengenai bahaya penggunaan ponsel saat mengemudi. Kampanye keselamatan lalu lintas perlu dibuat lebih masif dan kreatif melalui media sosial, televisi, komunitas otomotif, dan institusi pendidikan. Edukasi tidak hanya berisi larangan, tetapi juga menyampaikan dampak nyatanya, misalnya melalui video simulasi kecelakaan atau testimoni dari korban dan keluarga.

2. Penerapan dan Penegakan Hukum yang Konsisten 56 awareness tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara, bapak berminat untuk menontonnya? sangat

potensial menjangkau masyarakat luas, terutama bila digunakan pula dalam kegiatan sosialisasi di sekolah atau komunitas. Walaupun sudah ada regulasi dalam Undang-Undang No. 22 Tahun 2009, implementasinya masih kurang tegas dan tidak merata di seluruh wilayah. Diperlukan peningkatan kapasitas dan integritas aparat penegak hukum dalam melakukan razia dan patroli. Selain itu, pemanfaatan teknologi tilang elektronik (ETLE) harus diperluas ke lebih banyak daerah agar pelanggaran dapat terdeteksi otomatis melalui CCTV lalu lintas. 3. Pemanfaatan Teknologi untuk Mencegah Distraksi Teknologi juga bisa menjadi bagian dari solusi. Beberapa negara telah mengembangkan aplikasi atau sistem yang dapat memblokir akses ke fungsi-fungsi tertentu pada ponsel saat kendaraan sedang berjalan. Indonesia dapat mendorong produsen kendaraan dan pengembang aplikasi untuk menerapkan fitur “mode berkendara” yang otomatis aktif ketika kendaraan dalam kecepatan tertentu. Fitur ini dapat membatasi panggilan dan notifikasi masuk yang dapat mengganggu pengemudi. 4. Desain Infrastruktur dan Rambu yang Mendukung Keselamatan Di samping pengawasan dan edukasi, pengembangan infrastruktur jalan juga harus memperhatikan aspek keselamatan pengendara. Misalnya, pemasangan rambu-rambu larangan penggunaan ponsel, marka jalan reflektif, atau zona aman untuk berhenti dan menggunakan ponsel. Dengan lingkungan jalan yang dirancang untuk 57 meminimalkan distraksi, pengemudi akan lebih terdorong untuk disiplin. 5. Pelibatan Komunitas dan Peran Sosial Komunitas pengguna jalan seperti komunitas motor, mobil, hingga ojek daring dapat dilibatkan aktif dalam menyebarkan pesan keselamatan. Program pelatihan keselamatan (safety riding/driving) yang disertai dengan sertifikat bisa dijadikan bagian dari syarat pendaftaran kendaraan atau perpanjangan SIM, sehingga pesan keselamatan lebih tertanam sejak awal. Selain itu, terdapat juga beberapa pemecahan masalah melalui animasi 2 dimensi untuk mengedukasi masyarakat, yaitu:

1. Meningkatkan Daya Tarik Informasi melalui Visual yang Menarik

Salah satu kendala utama dalam menyampaikan edukasi keselamatan berkendara adalah minimnya ketertarikan masyarakat terhadap pesan yang bersifat serius atau formal. Animasi 2 dimensi bisa menjadi solusi efektif karena bersifat visual, dinamis, dan mudah dipahami oleh usia mulai dari remaja hingga dewasa, terutama generasi muda yang merupakan pengguna aktif media sosial seperti Instagram dan Youtube.

2. Mengubah Pesan yang Kaku Menjadi Cerita yang Relatable 58 Dengan pendekatan storytelling, animasi 2D dapat mengemas pesan bahaya menggunakan ponsel saat berkendara ke dalam cerita sehari-hari yang relevan, misalnya kisah seorang pemuda yang mengalami kecelakaan karena terdistraksi notifikasi, atau pengendara ojek yang kehilangan pelanggan karena tidak fokus. Ini menciptakan kedekatan emosional dengan penonton.

3. Penyebaran Luas dan Cepat melalui Platform Populer Media sosial seperti Instagram dan YouTube Shorts sangat efektif dalam menjangkau khalayak luas dalam waktu singkat. Dengan animasi berdurasi pendek namun padat pesan, konten edukatif bisa menjadi viral jika dibarengi dengan caption menarik, hashtag strategis, dan kolaborasi dengan influencer atau komunitas otomotif.

4. Mengatasi Hambatan Bahasa dan Literasi Animasi 2D dapat dibuat dengan sedikit atau tanpa teks, cukup menggunakan simbol, ekspresi, dan gerak visual yang universal. Ini memungkinkan pesan dapat diterima oleh masyarakat dari berbagai latar belakang pendidikan dan bahasa, termasuk di wilayah dengan tingkat literasi rendah.

5. Mendorong Interaktivitas dan Partisipasi Masyarakat Format animasi dapat dikombinasikan dengan ajakan interaktif, seperti kuis di akhir video, tantangan #StopMainHPChallenge, atau kampanye berbagi pengalaman pribadi di kolom komentar. Ini membangun kesadaran kolektif dan memperluas jangkauan pesan secara organik.

6. Efisiensi Biaya Produksi dan Reproduksi Dibandingkan dengan iklan televisi atau seminar tatap muka, animasi 2D tergolong hemat biaya. Setelah diproduksi, kontennya bisa didistribusikan ulang berkali-kali tanpa biaya tambahan, bahkan bisa diadaptasi untuk berbagai

platform digital atau layar publik seperti di halte dan terminal.

#### 60 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Strategi

komunikasi kampanye ini dirancang untuk menyampaikan pesan larangan penggunaan handphone saat berkendara secara efektif kepada masyarakat melalui media sosial Instagram. Kampanye menggunakan pendekatan visual berupa animasi 2 dimensi yang ditayangkan dalam format video Instagram dan Reels, dengan harapan mampu menjangkau kalangan pengguna media sosial yang aktif dan rentan melakukan pelanggaran lalu lintas.

Tujuan utama dari strategi komunikasi ini adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya menggunakan ponsel saat mengemudi, mendorong perubahan perilaku menjadi lebih disiplin, serta memperkuat citra Polsek Pondok Aren sebagai institusi yang tidak hanya menindak, tetapi juga mengedukasi secara aktif. Pesan utama kampanye disampaikan dalam gaya bahasa yang sederhana dan menyentuh emosi, seperti “Satu detik main HP bisa menghancurkan hidupmu” atau “Nyawa nggak bisa dibalas dengan pesan singkat. Pesan-pesan ini dikemas dalam cerita pendek yang mudah dipahami, menyentuh sisi kemanusiaan, dan dapat dihubungkan langsung dengan pengalaman sehari-hari masyarakat. Strategi komunikasi ini menggunakan pendekatan informatif dan persuasif secara bersamaan. Di satu sisi, 61 masyarakat diberikan data dan informasi hukum terkait larangan ini, namun di sisi lain, mereka juga diajak untuk merenung melalui narasi visual yang emosional dan mengandung pesan moral. Dengan menggunakan format animasi yang ringan, konten ini menjadi lebih mudah diterima, terutama oleh kalangan muda. Instagram dipilih sebagai media utama karena platform ini memiliki fitur visual yang sangat mendukung penyebaran pesan kampanye, seperti Reels, Stories, dan Feed. Setiap konten akan disertai tagar kampanye yang konsisten, seperti #StopHPanSaatNyetir dan #AmanBerkendara, serta disebarluaskan melalui kerja sama dengan komunitas lokal, sekolah, dan influencer wilayah Pondok Aren. Kesuksesan strategi komunikasi ini akan diukur melalui tingkat keterlibatan publik terhadap konten

(seperti jumlah views, like, share, dan komentar), peningkatan kesadaran terhadap aturan lalu lintas, serta sejauh mana masyarakat menunjukkan perubahan sikap dalam menggunakan ponsel saat berkendara. Dengan pendekatan yang menyentuh, konsisten, dan relevan, strategi komunikasi ini diharapkan mampu menyampaikan pesan keselamatan lalu lintas secara lebih kuat dan berkelanjutan melalui saluran media sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat.

#### 4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

Dalam perancangan kampanye komunikasi visual, khususnya yang berbasis media animasi 2 dimensi, pendekatan STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning) menjadi salah satu strategi penting untuk memastikan pesan dapat disampaikan secara tepat sasaran. STP membantu menentukan siapa yang akan menerima pesan kampanye, bagaimana karakteristik mereka, serta bagaimana posisi karya dibangun untuk menjawab kebutuhan dan kebiasaan audiens yang dituju.

##### 4.2.1 Segmentasi

Segmentasi merupakan proses pengelompokan audiens berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan kampanye. Segmentasi pada kampanye ini dilakukan berdasarkan variabel demografis, psikografis, dan perilaku, sebagai berikut:

- Segmentasi Demografis:** Kampanye ini menyasar kelompok usia 18 hingga 30 tahun, yang umumnya berada dalam fase usia produktif, memiliki mobilitas tinggi, dan sering beraktivitas di luar rumah, baik untuk keperluan pekerjaan, pendidikan, maupun sosial. Mereka juga termasuk dalam kelompok usia yang paling aktif menggunakan kendaraan pribadi, seperti sepeda motor dan mobil.
- Segmentasi Psikografis:** Audiens dalam rentang usia ini cenderung memiliki ketertarikan terhadap media visual yang dinamis, seperti animasi, serta menunjukkan respons positif terhadap konten digital yang komunikatif, singkat, dan mengandung unsur emosional maupun reflektif.
- Segmentasi Perilaku:** Kelompok ini juga dikenal memiliki intensitas tinggi dalam menggunakan smartphone dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mereka memiliki kecenderungan untuk tetap terhubung secara digital bahkan saat

berkendara, sehingga rentan terhadap risiko penggunaan handphone saat mengemudi. 4.2.2 Targeting Berdasarkan segmentasi yang telah diidentifikasi, kampanye ini menargetkan generasi muda usia 18–30 tahun sebagai target utama. Kelompok ini dipilih karena selain berada dalam usia aktif berkendara, mereka juga memiliki keterikatan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi dan konsumsi konten digital berbasis animasi. Strategi targeting dilakukan dengan memilih media sosial sebagai saluran distribusi utama, khususnya platform Instagram dan YouTube yang paling sering digunakan oleh kelompok usia tersebut. Dengan pemanfaatan animasi 2 dimensi, kampanye ini dirancang agar mampu menarik perhatian audiens dalam waktu singkat serta menyampaikan pesan secara emosional tanpa kesan menggurui. 4.2.3 Positioning Positioning adalah upaya membangun citra dan persepsi terhadap kampanye di benak audiens. Dalam karya ini, kampanye diposisikan sebagai konten edukatif yang relevan dan emosional, serta menyampaikan pesan keselamatan berkendara melalui media animasi yang modern dan mudah dicerna. Animasi dengan judul “Handphone atau Nyawa” ditempatkan sebagai penguat visual yang menyentuh, dengan menghadirkan narasi yang dekat dengan realitas keseharian masyarakat urban. Tanpa menggunakan voice-over, namun dengan kekuatan visual dan teks yang reflektif, kampanye ini ingin dikenali sebagai bentuk edukasi keselamatan yang menyentuh, mengingatkan, dan mengajak, bukan hanya menginformasikan. Dengan pendekatan ini, kampanye diharapkan mampu membangun koneksi emosional dengan target audiens, serta memosisikan diri sebagai konten yang tidak hanya layak ditonton, tetapi juga layak untuk dibagikan dan dijadikan bahan refleksi bersama.

11 4.3 Analisis SWOT Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) digunakan untuk memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berhubungan dengan perancangan kampanye animasi 2 dimensi berjudul 3 “Handphone atau Nyawa” 11. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai potensi internal dan eksternal dari karya serta sebagai landasan strategi pengembangan

kampanye ke depannya. 4.3.1 Strength (Kekuatan) a. Penggunaan alur maju-mundur dengan ending twist memberikan daya tarik naratif yang kuat dan menyentuh emosi penonton. b. Gaya visual yang semi-realistis dapat diterima oleh berbagai kalangan dan tidak terbatas usia atau gender. c. Mengandalkan kekuatan teks dan visual menjadikan karya ini lebih ringan secara produksi namun tetap kuat secara penyampaian pesan. 65 d. Mengangkat isu keselamatan berkendara yang aktual dan berdampak langsung pada kehidupan masyarakat. 4.3.2 Weaknesses (Kelemahan) a. Karena media animasi umumnya singkat, penyampaian pesan harus padat dan efektif, berisiko membuat pesan kurang dalam jika tidak ditangani secara tepat. b. Tidak menggunakan narasi suara bisa membuat sebagian audiens yang lebih terbiasa dengan konten bercerita menjadi kurang terhubung secara emosional. c. konten akan lebih optimal jika didukung oleh institusi seperti kepolisian atau media lokal. 4.3.3 Opportunities (Peluang) a. Adanya respons positif dari pihak kepolisian membuka peluang kolaborasi distribusi dan promosi kampanye melalui kanal resmi. b. Audiens usia 18–30 tahun sangat aktif di media sosial dan cenderung lebih tertarik pada konten animasi digital. c. Animasi ini dapat diadaptasi untuk platform lain seperti YouTube Shorts, bahkan videotron atau edukasi di sekolah. d. Kampanye keselamatan lalu lintas umumnya menggunakan media konvensional; pendekatan animasi digital menawarkan inovasi baru. 4.3.4 Threats (Ancaman) a. Banyaknya konten hiburan dan promosi lain dapat membuat pesan kampanye terselip atau tidak menonjol. 66 b. Jika tidak didukung dengan strategi distribusi dan promosi yang tepat, pesan kampanye berisiko tidak menjangkau target audiens secara optimal. c. Sebagian orang dewasa masih menganggap animasi bukan media serius untuk isu keselamatan, sehingga perlu strategi visual yang lebih dewasa dan relevan. 4.4 Analisa Model 5W+1H Untuk menunjang perencanaan kampanye animasi 2 dimensi berjudul “Handphone atau Nyawa”, berikut ini adalah pemetaan analisis berdasarkan pendekatan 5W + 1

H yang mencakup unsur-unsur penting dalam proses komunikasi dan distribusi karya. 4.4.1What (Apa) Karya ini merupakan sebuah kampanye edukatif dalam bentuk animasi 2 dimensi yang mengangkat isu larangan penggunaan handphone saat berkendara. Animasi ini dirancang untuk menyampaikan pesan keselamatan lalu lintas melalui pendekatan visual naratif yang emosional dan reflektif, dengan tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya distraksi saat mengemudi. 4.4.2Why (Mengapa) Penggunaan handphone saat berkendara merupakan salah satu faktor utama penyebab kecelakaan lalu lintas, khususnya di kalangan usia produktif. Banyak pengendara masih menganggap sepele tindakan ini. Oleh karena itu, kampanye ini bertujuan mengajak masyarakat untuk berpikir ulang dan lebih peduli terhadap keselamatan diri maupun orang lain, dengan menyajikan pesan melalui media yang lebih menarik dan komunikatif. 67 4.4.3Who (Siapa) Target audiens dari kampanye ini adalah individu berusia 18–30 tahun, yaitu kelompok usia yang aktif menggunakan kendaraan pribadi dan memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan handphone serta media sosial. Selain itu, kampanye ini juga menyasar pengguna kendaraan roda dua dan roda empat, baik pelajar, mahasiswa, pekerja, maupun pengemudi transportasi daring. 4.4.4Where (Di mana) Kampanye ini direncanakan akan dipublikasikan melalui media sosial, seperti Instagram dan YouTube. dengan potensi didistribusikan pula melalui akun resmi kepolisian seperti Polsek Pondok Aren. Selain itu, animasi juga dapat digunakan dalam kegiatan sosialisasi di sekolah, kampus, atau videotron jika ada kerja sama dengan instansi terkait. 4.4.5When (Kapan) Kampanye ini ditujukan untuk dipublikasikan setelah proses produksi animasi selesai dan telah mendapat persetujuan dari pihak yang berwenang. Waktu peluncuran yang disarankan adalah saat peringatan Hari Lalu Lintas, Bulan Keselamatan Nasional, atau menjelang musim mudik, karena pada momen- momen tersebut tingkat mobilitas masyarakat tinggi dan isu keselamatan menjadi lebih relevan. 4.4.6How (Bagaimana) Kampanye dilakukan melalui

penyebaran animasi 2 dimensi berdurasi singkat (1–2 menit) yang disusun berdasarkan alur cerita maju-mundur. Visual dan teks dalam animasi dirancang untuk menyampaikan pesan tanpa narasi suara, namun tetap menyentuh secara emosional. Konten didesain agar mudah dibagikan ulang (shareable) dan diiringi dengan caption/tagline yang kuat untuk memperluas jangkauan pesan di platform digital.

#### 4.5 Proses Tahapan Perancangan Animasi

##### 4.5.1 Sinopsis Cerita Konsep karya akan menggunakan animasi 2 dimensi dengan alur cerita maju mundur yang berjudul “Handphone atau Nyawa di dalam animasi akan menceritakan dua orang yang akan menggunakan handphone saat berkendara mobil dan motor, namun pengendara motor dan mobil hampir bertabrakan dan mengalami kecelakaan ketika mereka berusaha menghindar dan menabrak pembatas jalanan, lalu mereka mengalami koma di rumah sakit, tetapi kemudian alur cerita menjadi mundur ketika itu semua hanya bayangan para pengendara mobil dan motor sebelum mereka akan menggunakan handphone ketika mereka akan berkendara.

##### 4.5.2 Storyline Animasi edukatif berjudul “Handphone atau Nyawa mengangkat narasi yang dibangun dengan alur maju-mundur (non-linear) untuk menggambarkan dampak fatal dari penggunaan handphone saat berkendara. Cerita dibuka dengan situasi keseharian yang tampak normal, namun perlahan berkembang menjadi gambaran tragis yang berujung pada kesadaran dan perubahan keputusan. Cerita diawali dengan suasana pagi hari yang tenang. Kedua tokoh utama, seorang pengendara motor dan seorang pengendara mobil diperlihatkan melalui tampilan layar terpisah yang menunjukkan aktivitas mereka bangun dari tempat tidur karena suara alarm yang berbunyi. Setelah itu, penonton diperlihatkan rutinitas pagi masing-masing tokoh, mulai dari menyikat gigi, mengenakan pakaian kerja, hingga sarapan sederhana di rumah. Transisi kemudian masuk ke adegan ketika kedua tokoh bersiap berangkat kerja. Mereka sama-sama terlihat memegang handphone sembari membuka pintu rumah, mengenakan jaket, dan bersiap menaiki kendaraan masing-masing—tokoh pertama dengan sepeda motor, tokoh kedua dengan

mobil pribadi. Secara paralel, penonton melihat bahwa kedua tokoh terlihat aktif menggunakan handphone bahkan saat sudah berada di atas kendaraan, memperlihatkan ketidaksadaran akan risiko yang sedang mereka lakukan. Saat kendaraan mulai melaju, diperlihatkan bahwa keduanya terus melihat layar handphone mereka. Adegan ini diselingi dengan tampilan percakapan di layar handphone, berupa chat yang mengonfirmasi bahwa keduanya sebenarnya saling mengenal dan sedang berdiskusi mengenai jadwal meeting kerja. Percakapan digital ini memperkuat pesan bahwa aktivitas yang terlihat “sepele” atau “produktif” tetap bisa menjadi distraksi yang berbahaya di jalan. Visualisasi timer mulai muncul di bagian atas layar, menunjukkan waktu penggunaan handphone selama berkendara, dari 10 detik, 30 detik, hingga hampir 60 detik. Di waktu yang bersamaan, kecepatan kendaraan meningkat, lalu lintas menjadi lebih padat, dan visual memperlihatkan situasi di sekitar mereka menjadi semakin tidak terkendali. Kamera menyorot momen krusial ketika keduanya hampir kehilangan kendali, lalu secara dramatis terjadi tabrakan hebat antara motor dan mobil. Setelah benturan tersebut, adegan langsung berpindah ke ruang rumah sakit, di mana kedua tokoh terlihat terbaring tak sadarkan diri di atas ranjang rumah sakit dalam posisi yang mirip seperti ketika mereka bangun tidur di awal cerita. Ruangan digambarkan suram dan sepi, memperkuat kesan trauma dan keterlambatan menyadari risiko. Namun, di tengah keheningan, suara nada dering telepon terdengar dari kejauhan. Suara ini menjadi elemen pemicu bahwa apa yang baru saja terlihat sebenarnya bukan kejadian nyata, melainkan bayangan atau halusinasi dalam pikiran para tokoh sebelum mereka benar-benar mulai berkendara. Mereka kemudian “tersadar” dan adegan kembali ke situasi ketika keduanya masih berdiri di depan rumah masing-masing, tepat sebelum menyalakan mesin kendaraan. Dengan ekspresi terkejut dan sadar diri, kedua tokoh menyimpan handphone mereka ke dalam tas, pengendara motor ke dalam tas punggung, pengendara mobil ke dalam tas selempang.

REPORT #27562765

Mereka kemudian mulai berkendara dengan penuh konsentrasi, tanpa menggunakan handphone, hingga akhirnya tiba di tempat kerja dan bertemu dengan selamat. Pertemuan ini menjadi penegasan bahwa pilihan sederhana untuk tidak menggunakan handphone saat berkendara dapat mencegah risiko besar dan menyelamatkan nyawa. Cerita ditutup dengan tampilan teks ajakan dan kutipan pasal Undang-Undang Lalu Lintas sebagai penguatan pesan edukatif. Transisi dari nuansa kelabu menuju tone visual yang cerah menggambarkan peralihan dari potensi bahaya menuju kesadaran dan keselamatan.

71 4.5.3 Shootlist No. Deskripsi

Adegan / Aksi	Jenis Shot	Angle	Dura si	Keterangan	Tambahan
1	Du	a	karakter bangun tidur karena alarm	Wide shot	Eye level 4 detik
2	Cahaya pagi, suara alarm	2	Menyikat gigi, sarapan, ganti baju	Medium shot	Eye level 5 detik
3	Gerakan cepat, rutinitas pagi	3	Keluar rumah sambil lihat HP, siap berangkat	Medium shot	Side view
4	5 detik	Split screen	tetap digunakan	4	Naik kendaraan sambil main HP
5	Close-up	Over shoulder	6 detik	Fokus pada tangan & ekspresi	5
6	Tampilan percakapan chat	Cut-in shot	POV	4 detik	Chat meeting kerja, putih bersih
7	6	Timer digital: 00:10, 00:30, 00:45	Overlay grafis	Static	3 detik
8	Efek detik berjalan	7	Kendaraan melaju cepat	Wide tracking shot	Rear angle 4 detik
9	Lalu lintas makin padat	8	Tabrakan dramatis	Wide to close-up	Bird's eye + shaking 5 detik
10	Slow-motion, layar blur	9	Rumah sakit, dua tokoh koma	Medium close-up	High angle 4 detik
11	Suasana sunyi, detak jantung	10	Suara dering, sadar dari lamunan	Close-up	Eye level 3 detik
12	Cahaya meningkat, transisi	11	Kembali ke depan rumah	Wide shot (split screen)	Side view 4 detik
13	Ekspresi sadar, waktu berhenti	12	Menyimpan HP ke dalam tas	Medium shot	Low angle 3 detik
14	Musik reflektif mulai masuk	13	Fokus Tracking	Rear 3	Jalanan cerah
15	72	berkendara	shot view	detik dan stabil	14
16	Sampai tempat kerja dan bertemu	Wide shot	Eye level 4 detik	Mereka saling menyapa	15
17	Teks kampanye akhir	Static shot	Centere d	5 detik	Montserrat, "Handphone atau Nyawa?"

## Tabel 4.1 Shootlist Animasi 4.5.4Storyboard Adegan Visual Aksi 1.

Kedua karakter terbangun dari tidur, meraih alarm untuk mematikan alarm. 2. Potongan-potongan adegan yang memperlihatkan karakter menyikat gigi, mengenakan jaket, sarapan singkat. 3. Karakter A keluar dari rumah, menggendong tas, mengenakan helm. Karakter B membuka pintu mobil sambil membawa tas selempang. Keduanya mulai membuka handphone dan membalas pesan 73 sambil berjalan menuju kendaraan. 4. Karakter A naik motor sambil menatap layar, karakter B duduk di mobil dan juga menunduk melihat HP. Kamera menyorot tangan dan ekspresi. Jari aktif mengetik di handphone. 5. Layar chat terbuka di HP masing-masing karakter, mereka saling mengobrol tentang meeting kerja. Muncul timer digital: 00:10, lalu 00:30. Mobil dan motor mulai melaju cepat, namun mata mereka tetap fokus ke HP. 6. Motor dan mobil kehilangan kendali, tabrakan dengan keras. Slow-motion. Layar gelap. 7. Karakter A dan B terbaring di ranjang 74 rumah sakit dalam posisi mirip seperti saat bangun tidur. Ruangan sepi, lampu putih kebiruan. Tidak bergerak. Monitor detak jantung berdetak lemah. 8. Kamera mendekat ke wajah karakter B yang perlahan membuka mata, terdengar suara dering HP samar. Cahaya terang muncul dari sisi layar. 9. Karakter tampak kaget. Adegan bergeser cepat ke visual saat mereka masih di depan rumah. 10. Karakter A dan B berdiri di depan rumah masing-masing, HP masih di tangan. Mereka kemudian melihat ke layar penonton lalu perlahan memasukkan HP ke dalam tas. Gerakan lambat, simbol refleksi 75 dan keputusan. 11. Karakter A dan B mengendarai tanpa menggunakan handphone. Keduanya bertemu di depan gedung kantor. Mereka saling sapa dan tersenyum lega, tidak ada HP di tangan. Penutup Visual: Latar gelap, muncul teks: “Dilarang menggunakan handphone saat berkendara. (Pasal 283 UU No. 2 3 6 9 12 33 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan) 2 “Handphone atau Nyawa” Tabel 4.2.

Konsep dan Alur Cerita Karya 4.5.5Studi Karakter Desain karakter dalam animasi “Handphone atau Nyawa” dirancang dengan pendekatan semi-abstrak dan

netral secara identitas, untuk memastikan bahwa tokoh-tokoh yang ditampilkan dapat merepresentasikan siapa saja tanpa terikat pada atribut gender, ras, atau latar belakang sosial tertentu. Perancangan karakter ini menjadi salah satu elemen penting 76 yang mendukung kampanye agar terasa inklusif, universal, dan dapat diterima oleh audiens yang lebih luas. Karakter tetap mempertahankan bentuk dasar yang sederhana seperti kepala bulat, tangan tanpa jari, serta ekspresi wajah yang digambarkan hanya melalui garis-garis dasar, namun kini diperkuat dengan elemen kostum dan aksesoris untuk memperjelas peran serta membangun nuansa naratif yang lebih kuat. Terdapat dua karakter utama dalam animasi ini: 1. Pengendara Motor (Karakter Berjaket Kuning) a. Menggunakan jaket longgar berwarna kuning, yang memberikan kesan aktif, penuh kewaspadaan, dan sebagai simbol keterlibatan dalam aktivitas harian yang dinamis. b. Membawa tas ransel berwarna kuning tua yang merepresentasikan mobilitas tinggi, dan mengenakan helm berwarna hijau sebagai simbol dari keselamatan berkendara. c. Warna kulit abu-abu dipilih untuk meniadakan representasi rasial. d. Tidak memiliki alis atau ekspresi wajah detail karena wajah tertutup oleh helm, namun gerakan tubuh dan postur digunakan untuk menyampaikan emosi seperti ketegangan atau refleksi. e. Mengenakan sepatu hitam netral sebagai bagian dari tampilan yang umum dan tidak mencolok. 2. Pengendara Mobil (Karakter Berjaket Biru) 77 a. Menggunakan jaket longgar berwarna biru, yang memberi kesan formal, tenang, dan bertanggung jawab. b. Membawa tas selempang biru tua, sebagai penyeimbang visual dan penanda karakter sebagai pekerja atau individu dalam aktivitas rutin. c. Warna kulit sama, yaitu abu-abu muda untuk menjaga konsistensi karakter. d. Memiliki alis sebagai elemen ekspresi untuk menunjukkan keterkejutan, kebingungan, atau kesadaran saat menggunakan handphone di dalam mobil. e. Tidak menggunakan detail wajah berlebihan, melainkan cukup garis-garis ekspresif untuk mata, mulut, dan gerakan kepala sebagai

alat ekspresi. f. Sama-sama memakai sepatu hitam untuk menyatukan gaya dasar visual antar karakter. Meskipun desain karakter bersifat sederhana, setiap elemen seperti warna, aksesoris, dan postur tubuh dirancang untuk menyampaikan identitas visual yang kuat, sekaligus mempermudah proses produksi animasi secara teknis. Bentuk tubuh disamarkan dengan penggunaan jaket longgar agar tidak menunjukkan ciri gender tertentu, sedangkan detail seperti helm atau tas memberikan konteks naratif tambahan yang relevan dengan peran dan situasi karakter. Dengan desain karakter seperti ini, animasi tetap mempertahankan gaya visual yang mudah dianimasikan, namun secara fungsi tetap komunikatif, simbolik, dan empatik. Kesederhanaan bentuk tidak mengurangi kekuatan pesan, 78 melainkan memperkuat pesan kampanye yang menekankan bahwa siapa pun, tanpa memandang identitas, bisa mengalami bahaya di jalan jika tidak fokus saat berkendara.

#### 4.5.6 Studi Properti

Properti dalam animasi “Handphone atau Nyawa” memiliki peranan penting sebagai elemen visual pendukung yang memperkuat narasi, memperjelas konteks, serta menghadirkan nuansa realistis dalam setiap adegan. Meskipun bukan bagian dari karakter utama, properti-properti ini membantu menyampaikan pesan secara lebih efektif dan kontekstual. Berikut adalah beberapa properti utama yang digunakan dalam animasi:

1. Handphone Handphone menjadi properti paling sentral dalam animasi ini karena menjadi simbol dari distraksi dan sumber bahaya dalam cerita. Digambarkan dalam bentuk persegi dengan layar terang dan animasi teks yang muncul saat karakter mengoperasikannya, handphone digunakan untuk menunjukkan aktivitas sehari-hari seperti membuka chat, melihat notifikasi, hingga menerima panggilan. Properti ini digunakan secara berulang untuk menekankan bahwa penggunaan handphone saat berkendara menjadi penyebab utama kecelakaan dalam cerita.
2. Tas Terdapat dua jenis tas dalam animasi ini:
  - a. Tas punggung berwarna kuning yang digunakan oleh pengendara motor. 79
  - b. Tas selempang berwarna biru tua yang digunakan oleh pengendara mobil. Tas tidak

hanya berfungsi sebagai elemen penunjang identitas karakter, tetapi juga menjadi simbol keputusan bijak ketika kedua karakter memilih untuk menyimpan handphone mereka ke dalam tas sebelum berkendara. Gerakan menyimpan HP ke dalam tas menjadi momen reflektif yang menandai perubahan sikap dari tokoh.

3. Helm Helm digunakan oleh karakter pengendara motor sebagai simbol keselamatan. Helm didesain berwarna hijau sebagai penanda visual yang kontras dan mencerminkan aspek keamanan dalam berkendara. Helm juga menjadi alasan mengapa karakter motor tidak memiliki ekspresi wajah secara penuh dalam visual, sehingga emosi lebih ditampilkan lewat bahasa tubuh.

4. Jam / Timer Digital Visualisasi waktu ditampilkan dalam bentuk timer digital yang muncul secara overlay di layar animasi, terutama saat karakter sedang menggunakan handphone di jalan. Timer ini memperlihatkan waktu berjalan mulai dari 10 detik hingga 60 detik dan menjadi penguat visual bahwa dalam hitungan detik saja, bahaya bisa terjadi. Properti ini berfungsi sebagai pengingat visual yang kuat dan simbol urgensi.

5. Kendaraan 80 Kendaraan yang digunakan oleh masing-masing karakter sepeda motor dan mobil digambarkan dalam bentuk sederhana namun proporsional agar mudah dikenali. Properti kendaraan tidak hanya menjadi alat transportasi, tetapi juga ruang di mana konflik visual utama terjadi. Komposisi kendaraan di jalan raya juga berfungsi untuk membangun ketegangan dalam adegan menuju tabrakan.

#### 4.6 Sinematografi

##### 4.6.1 Editing Dalam proses pasca-produksi (post-production), tahapan editing dilakukan untuk menggabungkan seluruh elemen visual, transisi adegan, serta penyempurnaan efek visual dan suara. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyusun keseluruhan adegan menjadi sebuah animasi yang utuh, komunikatif, dan sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang. Proses editing dilakukan menggunakan tiga perangkat lunak utama, yaitu:

1. MediBang Paint Aplikasi ini digunakan sebagai media utama untuk membuat ilustrasi dan elemen grafis karakter serta latar (background). Dengan fitur layer yang

lengkap dan antarmuka yang ringan, MediBang Paint memungkinkan perancang untuk menggambar dengan efisien, terutama untuk membuat karakter yang bersifat netral dan simbolis. 2. Adobe Photoshop (Timeline Animation) Setelah ilustrasi dasar selesai, proses animasi dilakukan dengan memanfaatkan fitur Timeline Animation di Adobe Photoshop. Melalui fitur ini, perancang menyusun gerakan 81 gambar secara frame-by-frame (frame sequence), termasuk perubahan posisi, ekspresi karakter, dan pergerakan objek seperti kendaraan atau elemen latar. Animasi dalam Photoshop dibuat secara manual dengan pendekatan tradisional 2 dimensi, di mana setiap perubahan gerak dirancang secara bertahap agar tetap sederhana namun komunikatif. 3. Adobe After Effects Untuk tahap akhir, seluruh urutan animasi yang telah dibuat kemudian diolah di Adobe After Effects. Pada tahap ini, perancang menambahkan efek visual seperti transisi antar adegan, efek tabrakan, efek blur, serta pengaturan tone warna agar selaras dengan mood cerita. Adobe After Effects juga digunakan untuk memasukkan sound effect dan musik latar, serta mengatur timing audio secara presisi agar selaras dengan peristiwa visual. Kombinasi ketiga perangkat lunak ini memungkinkan terciptanya animasi edukatif berdurasi 1–2 menit yang memiliki kekuatan visual, keterpaduan elemen grafis, dan keselarasan audio-visual. Seluruh proses editing dilakukan secara mandiri dan berulang, dengan mempertimbangkan masukan dari dosen pembimbing, agar hasil akhir kampanye animasi dapat menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens. 4.6.2 Sound Effect Dalam perancangan animasi “Handphone atau Nyawa”, tidak digunakan narasi suara (voice-over), sehingga penyampaian cerita sepenuhnya mengandalkan visual dan dukungan audio non-verbal berupa musik latar dan sound effect 82 (SFX). Pemilihan sound effect dilakukan secara selektif untuk mendukung suasana, memperjelas aksi, dan membangun ketegangan maupun ketenangan dalam alur cerita. Seluruh efek suara diperoleh dari sumber terbuka (free sound effects) yang tersedia secara legal di platform seperti

YouTube Audio Library, yang menyediakan suara tanpa hak cipta untuk penggunaan edukatif dan non-komersial. Penggunaan efek suara ini telah disesuaikan dengan konteks adegan dan waktu kemunculannya agar selaras dengan ritme visual animasi. **31** Berikut adalah beberapa jenis sound effect yang digunakan dalam animasi ini:

1. Suara Alarm Pagi Digunakan di awal animasi sebagai pembuka suasana pagi. Efek ini menandai aktivitas bangun tidur dari kedua karakter dan menjadi transisi dari kondisi tenang menuju rutinitas.
  2. Suara Notifikasi dan Getaran Handphone Efek suara ini muncul beberapa kali sepanjang animasi, menandakan masuknya pesan atau panggilan saat karakter menggunakan handphone. Suara ini menciptakan sensasi distraksi dan tekanan dalam situasi berkendara.
  3. Suara Mesin Motor dan Mobil Digunakan untuk memberikan nuansa realistis saat kendaraan mulai bergerak. Efek ini juga menandai perubahan scene dari kondisi diam ke kondisi aktif.
  4. Efek Lalu Lintas dan Suara Jalanan Suara ambient dari kendaraan lain, klakson samar, dan suasana jalanan digunakan sebagai latar suara yang memperkuat setting kota dan membangun atmosfer kesibukan.
  5. Efek Tabrakan Digunakan pada adegan klimaks, efek ini berupa benturan keras dan suara pecahan yang mempertegas terjadinya kecelakaan. Ini menjadi titik puncak emosi yang didukung juga oleh visual slow-motion.
  6. Suara Monitor Jantung (di Rumah Sakit) Suara bip dari alat monitor jantung digunakan sebagai simbol kondisi kritis tokoh dan menciptakan suasana dramatis dan sunyi setelah tabrakan.
  7. Efek Transisi Suara Dering HP Suara dering muncul secara samar di bagian adegan flashback tersela (ketika karakter mulai sadar), sebagai elemen pemicu transisi dari bayangan menuju kenyataan.
  8. Musik Latar Emosional Selain efek suara, musik latar instrumental digunakan untuk mendukung perasaan cemas, reflektif, hingga lega. Musik ini berubah mengikuti alur cerita, dari suasana netral → tegang → tenang.
- 4.7 Moodboard  
4.8 Konsep Kreatif & Gaya Desain  
Konsep kreatif dalam kampanye animasi “Handphone atau Nyawa tidak hanya diwujudkan melalui narasi dan

karakter, tetapi juga diperkuat secara visual melalui penerapan tone and manner yang dirancang untuk membangun suasana emosional<sup>84</sup> yang mendukung isi cerita. Tone and manner dalam karya ini merujuk pada pendekatan visual yang digunakan untuk menciptakan atmosfer, ritme emosi, dan persepsi penonton terhadap pesan yang disampaikan. Secara umum, animasi ini mengadopsi tone warna yang netral dan suram pada sebagian besar adegan yang menggambarkan proses sebelum dan saat kecelakaan terjadi. Warna dominan seperti abu-abu, biru pudar, dan kuning kusam digunakan untuk memberikan kesan monoton, datar, dan tidak menyenangkan. Pemilihan palet warna ini dimaksudkan untuk menekankan suasana cemas, tidak fokus, dan berisiko tinggi yang dialami oleh kedua tokoh saat berkendara sambil menggunakan handphone. Pada adegan klimaks, yaitu saat kecelakaan terjadi dan tokoh-tokoh ditampilkan dalam kondisi tidak sadar di rumah sakit, tone visual tetap mempertahankan warna-warna gelap dan redup. Efek ini mendukung kesan kehilangan, keterkejutan, dan penyesalan, serta memperkuat peralihan naratif ke bagian reflektif (flashback). Namun, ketika alur cerita berbalik dan mengungkapkan bahwa kejadian tersebut hanyalah gambaran dalam benak tokoh, tone visual pun mengalami transformasi. Perubahan warna menjadi lebih cerah dan hidup, seperti biru muda, putih, dan hijau segar, digunakan sebagai simbol dari kesadaran, harapan, dan pilihan yang lebih baik. Transisi visual ini menjadi penanda perubahan sikap tokoh yang akhirnya memutuskan untuk menyimpan handphone sebelum berkendara, serta sebagai simbol dari jalan cerita yang berpindah dari kemungkinan buruk menuju keselamatan.<sup>85</sup> Dari segi manner atau gaya estetika, animasi ini mengadopsi pendekatan minimalis, semi-abstrak, dan simbolik. Elemen-elemen visual tidak ditampilkan secara detail atau realistis, melainkan cukup dengan bentuk-bentuk sederhana dan ekspresif untuk menyampaikan makna. Hal ini selaras dengan desain karakter stickman yang netral dan universal, serta memperkuat fokus pada isi pesan tanpa distraksi dari detail

visual yang berlebihan. Dengan kombinasi tone warna yang dinamis dan manner desain yang sederhana namun komunikatif, animasi ini dirancang untuk menyentuh aspek emosional penonton secara visual, sekaligus memperkuat narasi utama tentang pentingnya keselamatan berkendara. Transisi antara tone suram dan cerah dalam animasi ini juga digunakan sebagai penanda emosional dan moral, yang secara tidak langsung mengajak audiens untuk memilih “keselamatan” sebagai jalan terbaik.

#### 4.9 Konsep Visual

Konsep visual merupakan perwujudan ide kreatif dalam bentuk elemen-elemen visual yang dirancang untuk mendukung penyampaian pesan kampanye secara efektif dan komunikatif. Dalam perancangan kampanye ini, konsep visual dirancang untuk menciptakan suasana emosional yang kuat serta mempertegas konsekuensi dari penggunaan handphone saat berkendara, melalui media animasi 2 dimensi yang bersifat naratif. Dalam merancang animasi kampanye “Handphone atau Nyawa”, pendekatan visual didasarkan pada formula komunikasi AISAS (Attention – Interest – Search – Action – Share) yang umum digunakan dalam strategi komunikasi berbasis digital.

#### 86 Formula ini

menggambarkan tahapan perilaku audiens saat menerima informasi, terutama melalui media sosial.

1. Attention (Menarik Perhatian) Visual dibuka dengan adegan split screen dua karakter yang bangun tidur secara bersamaan. Komposisi dua layar, warna kontras (biru dan kuning), serta efek suara alarm digunakan untuk menarik perhatian sejak detik pertama. Pemilihan judul “Handphone atau Nyawa” juga dirancang sebagai pertanyaan reflektif yang langsung memancing rasa penasaran audiens.
2. Interest (Menumbuhkan Ketertarikan) Setelah perhatian tertarik, visual terus mempertahankan minat dengan menyajikan rutinitas relatable (sikat gigi, sarapan, siap kerja), lalu masuk ke konflik utama yaitu penggunaan handphone saat berkendara. Perubahan tone warna dari netral ke suram serta penggunaan visual timer digital menciptakan ketegangan yang menumbuhkan rasa ingin tahu.
3. Search (Mencari Informasi Lebih Lanjut) Meski tidak secara langsung memuat tautan, animasi ini

ditutup dengan kutipan hukum dari Pasal 283 UU LLAJ. Penyisipan informasi hukum di akhir animasi dirancang untuk mendorong penonton mencari tahu lebih lanjut tentang aturan hukum lalu lintas, terutama jika kampanye ini dipublikasikan melalui akun resmi Polsek atau media edukatif.

4. Action (Bertindak / Bereaksi) Adegan klimaks berupa kecelakaan, diikuti oleh momen reflektif (flashback) dan keputusan kedua tokoh untuk berhenti menyimpan handphone, menjadi ajakan tidak langsung agar penonton turut mengambil tindakan nyata, yaitu berhenti menggunakan handphone saat berkendara.

5. Share (Berbagi Pesan) Karena animasi ini dirancang untuk disebarluaskan melalui media sosial seperti Instagram, pesan akhir yang kuat dan gaya visual yang mudah dipahami memungkinkan audiens untuk membagikan konten ini kepada orang lain. Desain karakter netral juga meningkatkan kemungkinan diterima lintas gender dan usia. Melalui penerapan formula AISAS, animasi ini tidak hanya menyampaikan pesan secara visual, tetapi juga mendorong interaksi dan partisipasi dari audiens sebagai bagian dari kampanye edukasi digital.

#### 4.10 Konsep Verbal

Konsep verbal dalam karya kampanye ini berfungsi sebagai penguat pesan visual melalui penggunaan teks sebagai media penyampaian utama. Karena animasi ini tidak menggunakan narasi suara (voice-over), maka elemen verbal dihadirkan secara visual dalam bentuk teks di layar, dialog tertulis, serta tagline dan pesan peringatan yang ditampilkan secara strategis pada adegan-adegan penting.

##### 4.10.1 Tagline/Slogan

Dalam kampanye animasi “Handphone atau Nyawa”, digunakan tagline utama yang berbunyi “Handphone atau Nyawa?”. Tagline ini disusun sebagai kalimat tanya reflektif yang bersifat langsung, singkat, dan provokatif. Pemilihan kata “handphone” mewakili objek yang sering dianggap remeh, sedangkan “nyawa” merupakan simbol nilai tertinggi dari keselamatan manusia. Keduanya disandingkan untuk menunjukkan perbandingan yang ekstrem, sehingga membangun kontras logika dalam pikiran audiens. Penggunaan bentuk pertanyaan juga dimaksudkan untuk mendorong audiens melakukan refleksi

pribadi dan memilih dengan kesadaran: apakah kenyamanan menggunakan handphone saat berkendara lebih penting daripada keselamatan jiwa.

Tagline ini muncul pada bagian akhir animasi sebagai penutup dan penegas pesan kampanye. Letaknya didesain berada di tengah layar dengan latar warna hitam dan huruf putih untuk menciptakan efek dramatis dan kesan serius. Dengan kalimat yang ringkas dan emosional, tagline ini diharapkan dapat melekat dalam ingatan audiens setelah menonton animasi. 4.10.2 Tipografi Untuk mendukung penyampaian pesan verbal secara visual, tipografi yang digunakan dalam animasi ini adalah Montserrat, jenis huruf sans-serif modern yang bersifat netral, mudah dibaca, dan cocok digunakan dalam platform digital. Montserrat dipilih karena memiliki struktur huruf yang bersih, tegas, namun tetap estetik untuk keperluan edukasi publik. Tipografi disesuaikan secara kontras dengan latar belakang untuk meningkatkan keterbacaan. Pada bagian akhir animasi, tagline ditampilkan dengan ukuran besar dan huruf 89 kapital untuk memperkuat pesan. Teks kutipan hukum ditulis dalam ukuran lebih kecil, namun tetap proporsional agar tidak mengurangi fokus visual. Melalui pendekatan tipografi yang tepat, kampanye ini mengedepankan keterbacaan (legibility) dan kekuatan visual, sekaligus membentuk identitas visual yang profesional dan komunikatif.

#### 4.11 Konsep Perancangan (Layout & Komposisi) Dalam perancangan animasi 2 dimensi

“Handphone atau Nyawa”, layout dan komposisi visual memiliki peran strategis dalam membentuk alur cerita, mengarahkan perhatian penonton, serta memperkuat makna dari pesan yang disampaikan. Tata letak setiap elemen visual dirancang dengan pendekatan yang komunikatif dan terstruktur, menyesuaikan dengan momen emosional dan dinamika narasi yang ditampilkan di setiap adegan. Layout dalam animasi ini menggunakan pendekatan frame berorientasi tengah (centered layout) pada sebagian besar adegan, terutama saat memperlihatkan ekspresi atau aksi karakter utama, untuk memberikan penekanan terhadap tindakan atau keputusan yang mereka ambil. Pada adegan pembuka, komposisi layar

dibagi menjadi dua bagian (split screen) untuk memperlihatkan dua karakter yang berada di lokasi berbeda namun mengalami rutinitas serupa. Pembagian ini dirancang untuk membangun koneksi simultan antar dua tokoh sekaligus menciptakan irama visual yang seimbang. 90 Seiring berjalannya cerita, komposisi visual mengalami pergeseran dari simetris menjadi asimetris, terutama saat situasi menjadi lebih kacau (seperti saat kendaraan kehilangan kendali). Hal ini digunakan sebagai simbol dari ketidakseimbangan dan kondisi darurat yang dialami tokoh, serta memberi nuansa dinamis yang menegangkan. Dalam penggunaan ruang, animasi ini mengoptimalkan ruang negatif (negative space) pada adegan-adegan yang menunjukkan kehampaan atau penyesalan, seperti pada saat tokoh terbaring di rumah sakit. Sebaliknya, ruang visual menjadi lebih padat dan aktif pada adegan yang menggambarkan kesibukan atau pergerakan cepat seperti saat berkendara sambil menggunakan handphone. Teks visual (caption atau dialog) diletakkan secara strategis di area kosong atau bagian bawah frame, dengan ukuran dan kontras warna yang disesuaikan agar mudah dibaca namun tidak mengganggu fokus utama pada aksi karakter. Elemen visual lainnya seperti timer, arah pandang tokoh, dan arah gerak kendaraan juga dirancang untuk mengatur alur pandang penonton (eye tracking) dari satu elemen ke elemen lain secara natural. Transisi dari alur flashback menuju kenyataan ditandai tidak hanya oleh perubahan tone warna, tetapi juga melalui perubahan layout—di mana sudut pandang kamera lebih statis dan simetris saat tokoh mengambil keputusan yang benar. Hal ini memberikan kesan kontrol dan ketenangan, sebagai simbol dari kesadaran dan pilihan yang lebih baik. Dengan komposisi yang seimbang antara bentuk, warna, gerak, dan ruang, perancangan visual dalam animasi ini 91 diharapkan mampu memperkuat storytelling sekaligus meningkatkan pengalaman visual penonton secara emosional dan informatif. 4.12 Penerapan Desain (Final Artwork) Adegan ini merupakan salah satu cuplikan penting dalam animasi “Handphone atau Nyawa”, yang menggambarkan momen awal ketika dua tokoh utama,

pengendara motor (berwarna kuning) dan pengendara mobil (berwarna biru) mulai berkendara sambil menggunakan handphone. Adegan ini berlangsung pada menit pertama dari keseluruhan animasi, dan berfungsi sebagai titik mula terjadinya gangguan konsentrasi visual serta pendahulu dari eskalasi risiko kecelakaan yang akan terjadi kemudian. Dalam tampilan layar, kedua karakter diperlihatkan secara paralel menggunakan teknik split screen. Pada sisi kiri layar, karakter kuning mengendarai sepeda motor sambil menundukkan kepala untuk melihat layar handphone yang digenggam di tangan kiri, sementara tangan kanan memegang setang. Sementara pada sisi kanan layar, karakter biru duduk di belakang kemudi mobil dan terlihat mengoperasikan handphone dengan tangan kiri, sambil tetap mengarahkan pandangan ke depan secara setengah sadar. Warna dominan yang digunakan pada adegan ini adalah abu-abu pucat dan biru kusam, menciptakan suasana monoton dan kurang fokus yang merepresentasikan kondisi mental pengendara saat terganggu oleh distraksi digital. Pencahayaan lembut dan tone visual yang cenderung datar digunakan untuk mempertegas suasana yang belum membahayakan secara fisik namun secara psikologis sudah menurun. Adegan ini menjadi salah satu adegan penting dari narasi visual karena menunjukkan bahwa bahkan pada detik-detik awal penggunaan handphone saat berkendara, gangguan fokus dan penurunan kesadaran terhadap lingkungan sekitar sudah mulai terjadi. Ini menjadi pijakan emosional dan visual menuju ketegangan di adegan-adegan berikutnya yang menggambarkan konsekuensi fatal dari tindakan tersebut.

93 BAB V  
PENUTUP 5.1 Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi 2 dimensi sebagai media kampanye edukasi tentang larangan penggunaan handphone saat berkendara merupakan pendekatan visual yang efektif untuk menjangkau audiens usia produktif, khususnya pada rentang usia 18–30 tahun. Melalui tahapan analisis data, wawancara, serta pengembangan konsep visual dan verbal, animasi ini dirancang

menggunakan gaya ilustrasi semi-abstrak yang universal dan netral secara gender, dengan pendekatan warna simbolik dan alur cerita maju-mundur. Seluruh elemen tersebut dirancang untuk menyampaikan pesan secara emosional, reflektif, dan komunikatif tanpa menggunakan narasi suara, melainkan mengandalkan sound effect dan musik latar sebagai penguat atmosfer. Output dari kampanye ini berupa animasi berdurasi 1–2 menit berjudul “Handphone atau Nyawa”, yang memvisualisasikan potensi bahaya dalam waktu singkat ketika pengendara lalai menggunakan handphone. Narasi visual dibangun dengan struktur dramatis untuk menggugah kesadaran, dan ditutup dengan pesan hukum sebagai penguat legalitas. Karya ini juga telah melalui proses uji kelayakan berupa wawancara, bimbingan dosen, serta evaluasi teknis dalam 94 tahapan sidang, dan dinyatakan layak untuk dipresentasikan dalam media sosial atau platform edukatif lainnya, serta dipamerkan sebagai karya tugas akhir.

### 5.2 Saran

Pengembangan kampanye animasi ini masih memiliki ruang untuk disempurnakan, terutama dalam hal durasi animasi yang dapat diperluas agar narasi berkembang lebih dalam, serta eksplorasi motion graphic untuk memperkuat visual pesan hukum di bagian akhir. Saran berikutnya ditujukan bagi pengembang kampanye sejenis, yaitu pentingnya mempertimbangkan pendekatan desain yang netral, tidak bias gender, serta tidak terlalu bergantung pada narasi verbal agar dapat menjangkau lebih banyak lapisan masyarakat. Penggunaan media sosial sebagai platform distribusi juga perlu dipertimbangkan dengan strategi penyebaran yang terukur, seperti kolaborasi dengan instansi seperti kepolisian, komunitas, atau sekolah. Diharapkan karya ini tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga menjadi contoh penerapan desain komunikasi visual dalam isu keselamatan berkendara, serta menjadi inspirasi bagi perancang lain yang ingin mengangkat tema sosial melalui media animasi. 95



REPORT #27562765

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>0.8%</b> ojs.unud.ac.id <a href="https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthawicara/article/download/65887/38206">https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthawicara/article/download/65887/38206</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.7%</b> suzukisurakarta.co.id <a href="https://suzukisurakarta.co.id/berita/aturan-lalu-lintas-ini-wajib-untuk-dipaham...">https://suzukisurakarta.co.id/berita/aturan-lalu-lintas-ini-wajib-untuk-dipaham...</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.49%</b> ejournal.appihi.or.id <a href="https://ejournal.appihi.or.id/index.php/Konstitusi/article/download/176/324/10...">https://ejournal.appihi.or.id/index.php/Konstitusi/article/download/176/324/10...</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.48%</b> jurnal.minartis.com <a href="https://jurnal.minartis.com/index.php/jishs/article/download/839/778/2267">https://jurnal.minartis.com/index.php/jishs/article/download/839/778/2267</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.36%</b> repo.undiksha.ac.id <a href="https://repo.undiksha.ac.id/10173/3/1512011005-BAB%201%20PENDAHULUAN...">https://repo.undiksha.ac.id/10173/3/1512011005-BAB%201%20PENDAHULUAN...</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.31%</b> www.waspada.id <a href="https://www.waspada.id/opini/risiko-main-hp-berkendara/">https://www.waspada.id/opini/risiko-main-hp-berkendara/</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.24%</b> eprints.polsri.ac.id <a href="http://eprints.polsri.ac.id/9760/3/FILE%20III.pdf">http://eprints.polsri.ac.id/9760/3/FILE%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.22%</b> dinastirev.org <a href="https://dinastirev.org/JIHHP/article/download/3049/1828/12698">https://dinastirev.org/JIHHP/article/download/3049/1828/12698</a>	●
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.21%</b> www.saibumi.com <a href="https://www.saibumi.com/artikel-128980-resiko-main-hp-saat-berkendara-wasp..">https://www.saibumi.com/artikel-128980-resiko-main-hp-saat-berkendara-wasp..</a>	●



REPORT #27562765

INTERNET SOURCE		
10. 0.2%	<a href="https://mahasiswaindonesia.id/etika-pengemudi-ojek-online-dalam-menggunak..">mahasiswaindonesia.id</a> <i>https://mahasiswaindonesia.id/etika-pengemudi-ojek-online-dalam-menggunak..</i>	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.19%	<a href="http://reposister.almaata.ac.id/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20M...">reposister.almaata.ac.id</a> <i>http://reposister.almaata.ac.id/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20M...</i>	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.16%	<a href="https://pdfs.semanticscholar.org/0a08/01f96c3939d788076c54659a0e5ea933271..">pdfs.semanticscholar.org</a> <i>https://pdfs.semanticscholar.org/0a08/01f96c3939d788076c54659a0e5ea933271..</i>	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.15%	<a href="https://www.kompasiana.com/fahmibaiquni9860/66c80692ed6415491437a6b2/...">www.kompasiana.com</a> <i>https://www.kompasiana.com/fahmibaiquni9860/66c80692ed6415491437a6b2/...</i>	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.14%	<a href="https://www.slideshare.net/slideshow/pertemuan-3-prinsip-animasi/62407863">www.slideshare.net</a> <i>https://www.slideshare.net/slideshow/pertemuan-3-prinsip-animasi/62407863</i>	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.14%	<a href="http://repository.uinsu.ac.id/25358/2/2__Bab_1.pdf">repository.uinsu.ac.id</a> <i>http://repository.uinsu.ac.id/25358/2/2__Bab_1.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.14%	<a href="https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/20156/14575/35993">jptam.org</a> <i>https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/20156/14575/35993</i>	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.12%	<a href="http://azizplb.blogspot.com/2016/03/teori-gestalt.html">azizplb.blogspot.com</a> <i>http://azizplb.blogspot.com/2016/03/teori-gestalt.html</i>	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.12%	<a href="http://repo.darmajaya.ac.id/18305/3/BAB%20I.pdf">repo.darmajaya.ac.id</a> <i>http://repo.darmajaya.ac.id/18305/3/BAB%20I.pdf</i>	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.12%	<a href="https://www.cnnindonesia.com/otomotif/20230718172712-579-975013/malaysi...">www.cnnindonesia.com</a> <i>https://www.cnnindonesia.com/otomotif/20230718172712-579-975013/malaysi...</i>	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.12%	<a href="https://p2m.polibatam.ac.id/wp-content/uploads/2016/02/05-Ilmiah_Efrizal_Ha...">p2m.polibatam.ac.id</a> <i>https://p2m.polibatam.ac.id/wp-content/uploads/2016/02/05-Ilmiah_Efrizal_Ha...</i>	●



REPORT #27562765

INTERNET SOURCE		
21.	0.12% repository.uinjkt.ac.id <a href="https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/4814/1/ARMANSYAH..">https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/4814/1/ARMANSYAH..</a>	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.11% www.kompasiana.com <a href="https://www.kompasiana.com/sucimuryani/67ffcc8934777c52873caf85/resiko-b...">https://www.kompasiana.com/sucimuryani/67ffcc8934777c52873caf85/resiko-b...</a>	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.11% repository.upnjatim.ac.id <a href="https://repository.upnjatim.ac.id/23747/2/20082010035_Bab%201.pdf">https://repository.upnjatim.ac.id/23747/2/20082010035_Bab%201.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.11% sinelitabmas.unsoed.ac.id <a href="https://sinelitabmas.unsoed.ac.id/garuda-doc/2557458/analisis-pengaruh-drivin..">https://sinelitabmas.unsoed.ac.id/garuda-doc/2557458/analisis-pengaruh-drivin..</a>	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.1% repo.undiksha.ac.id <a href="https://repo.undiksha.ac.id/16369/3/2129071008-BAB%201%20PENDAHULUAN...">https://repo.undiksha.ac.id/16369/3/2129071008-BAB%201%20PENDAHULUAN...</a>	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.09% anyflip.com <a href="https://anyflip.com/chiyl/btsz/basic">https://anyflip.com/chiyl/btsz/basic</a>	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.09% repository.iftkledalero.ac.id <a href="http://repository.iftkledalero.ac.id/2472/2/BAB%201.pdf">http://repository.iftkledalero.ac.id/2472/2/BAB%201.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.09% ojs.rewangrencang.com <a href="https://ojs.rewangrencang.com/index.php/JHLG/article/download/836/419">https://ojs.rewangrencang.com/index.php/JHLG/article/download/836/419</a>	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.08% eprints.unpak.ac.id <a href="https://eprints.unpak.ac.id/8601/1/SKRIPSI_NOUVAL%20LENGKAP%20FIX_comp..">https://eprints.unpak.ac.id/8601/1/SKRIPSI_NOUVAL%20LENGKAP%20FIX_comp..</a>	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.07% idseducation.com <a href="https://idseducation.com/mengenal-beragam-gaya-dan-teknik-animasi/">https://idseducation.com/mengenal-beragam-gaya-dan-teknik-animasi/</a>	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.06% animasistudio.com <a href="https://animasistudio.com/sound-animasi/">https://animasistudio.com/sound-animasi/</a>	●



REPORT #27562765

INTERNET SOURCE

32. **0.05%** idseducation.com

<https://idseducation.com/mengenal-software-animasi-terbaik-untuk-pemula/>



INTERNET SOURCE

33. **0.04%** edorusyanto.wordpress.com

<https://edorusyanto.wordpress.com/page/198/>



INTERNET SOURCE

34. **0.04%** www.regulasip.id

<https://www.regulasip.id/book/1207/read>



**QUOTES**

INTERNET SOURCE

1. **0.02%** www.slideshare.net

<https://www.slideshare.net/slideshow/pertemuan-3-prinsip-animasi/62407863>

INTERNET SOURCE

2. **0.01%** edorusyanto.wordpress.com

<https://edorusyanto.wordpress.com/page/198/>

INTERNET SOURCE

3. **0.01%** reposister.almaata.ac.id

<http://reposister.almaata.ac.id/4783/1/978-634-7013-38-5.Pengembangan%20M...>

INTERNET SOURCE

4. **0%** azizplb.blogspot.com

<http://azizplb.blogspot.com/2016/03/teori-gestalt.html>