



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PADA REMAJA DEWASA USIA 17-35 TAHUN TENTANG  
PELANGGARAN PARKIR DI SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Alif Apriyadi**

**19420100061**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

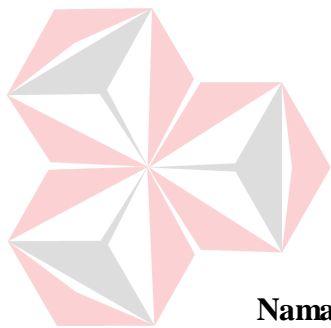
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI PADA REMAJA DEWASA USIA 17-35 TAHUN  
TENTANG PELANGGARAN PARKIR DI SURABAYA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : Alif Apriyadi  
NIM : 19420100061  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**Tugas Akhir**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA EDUKASI PADA REMAJA DEWASA USIA 17-35 TAHUN  
TENTANG PELANGGARAN PARKIR DI SURABAYA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Nama: Alif Apriyadi**

**NIM: 19420100061**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh dewan penguji

Pada: Rabu, 12 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Pembimbing:**

I. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

II. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN: 0711086702

**Penguji:**

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN: 0720028701

 Universitas Dinamika  
2023.07.26 10:23:51  
+07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.07.26  
10:57:31+07'00'

 Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.07.26  
11:25:17 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana

 Universitas Dinamika  
2023.07.26 17:17:06  
+07'00'

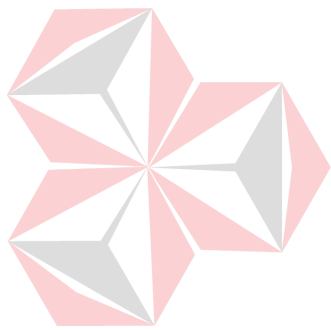
**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

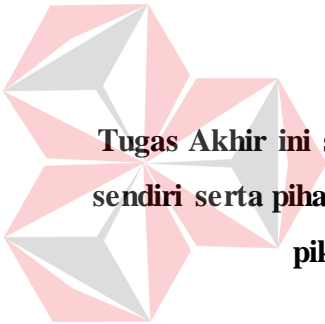
UNIVERSITAS DINAMIKA

**LEMBAR MOTTO**



*“Trying is better than Silence”*  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, diri saya sendiri serta pihak-pihak yang telah membantu dari segi waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Alif Apriyadi**  
NIM : **19420100061**  
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Fakultas Desain Dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA REMAJA DEWASA USIA 17-35 TAHUN TENTANG PELANGGARAN PARKIR DI SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 15 Juni 2023

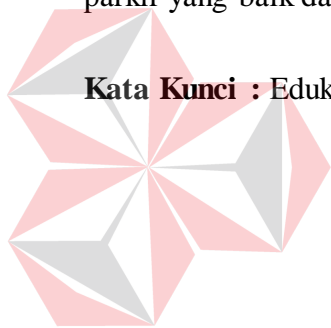


Alif Apriyadi  
NIM : 19420100061

## ABSTRAK

Parkir sembarangan merupakan hal yang salah dan dapat merugikan untuk diri sendiri dan orang lain. Masyarakat kurang menyadari tentang pentingnya parkir dengan baik dan benar, karena mereka sering sekali meremehkan rambu-rambu yang ada. Adanya pelanggaran parkir biasanya disebabkan karena kepentingan pribadi atau hanya pergi sebentar, dan juga karena adanya jukir tidak resmi. Jukir tidak resmi ini seringkali meresahkan masyarakat karena adanya pungli, karena jukir tidak memiliki izin resmi dari pihak yang berwenang atau pihak yang memiliki usaha di toko tersebut. Dengan begitu perlu adanya informasi dan edukasi yang diberikan kepada masyarakat. Media yang digunakan untuk memberi informasi kepada masyarakat adalah melalui media *motion graphic*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pelanggaran parkir untuk pengendara usia 17-35 tahun. Menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan sebuah data untuk penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Hasil dari penelitian yang dilakukan, memberikan suatu informasi dan edukasi kepada masyarakat itu sangat penting untuk ketertiban peraturan lalu lintas. Diharapkan perancangan *motion graphic* ini dapat membantu dalam memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat tentang tata tertib parkir yang baik dan benar.

**Kata Kunci :** Edukasi, Parkir, *Motion Graphic*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Pada Remaja Dewasa Usia 17-35 Tahun Tentang Pelanggaran Parkir di Surabaya”.

Laporan ini disusun dalam rangka untuk menyelesaikan mata kuliah “Tugas Akhir” yang tidak luput dari arahan dan bimbingan berbagai pihak. Melalui kesempatan yang sangat berharga ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan banyak pengalaman selama perkuliahan serta membantu dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Seluruh keluarga dan orang yang saya cintai, dan terutama orang tua saya yang selalu mendoakan kelengkapan dan hasil terbaik dari Tugas Akhir ini dan atas dukungannya, menyemangati segala sesuatu yang berhubungan dengan Tugas Akhir ini.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual sekaligus penguji yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum Tugas Akhir terlaksana hingga selesainya Tugas Akhir ini.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan Tugas Akhir ini.



6. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah mendukung kelancaran penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan.

Terima Kasih.

Surabaya, 9 Juli 2023

Peneliti



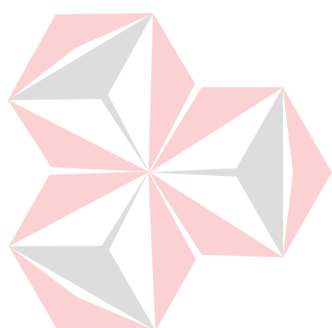
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan .....	4
1.5 Manfaat .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Parkir .....	5
2.2.1 Jenis-jenis Tempat Parkir .....	6
2.2.2 Area Larangan Parkir .....	7
2.2.3 Penindakan Pelanggaran .....	8
2.2.4 Aspek-Aspek yang Memicu Pelanggaran Parkir .....	8
2.3 Edukasi .....	9
2.4 <i>Motion graphic</i> .....	9
2.5 Animasi 2 Dimensi .....	11
2.6 Ilustrasi .....	11
2.7 Warna .....	11
2.8 Tipografi .....	12
2.9 Media Sosial .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	13
3.1 Jenis Penelitian .....	13
3.2 Unit Analisis .....	13
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	13
3.3.1 Observasi .....	13

3.3.2	Wawancara .....	14
3.3.3	Dokumentasi .....	14
3.3.4	Studi Literatur .....	14
3.3.5	Studi Kompetitor .....	14
3.4	Teknik Analisis Data .....	14
3.4.1	Pengumpulan Data .....	15
3.4.2	Reduksi Data .....	15
3.4.3	Penyajian Data .....	15
3.4.4	Penarikan Kesimpulan .....	15
3.5	Analisis SWOT .....	15
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>16</b>
4.1	Hasil pengumpulan data .....	16
4.1.1	Hasil Observasi .....	16
4.1.2	Hasil Wawancara .....	17
4.1.3	Hasil Dokumentasi .....	19
4.1.4	Hasil Studi Literatur .....	19
4.1.5	Hasil Studi Kompetitor .....	20
4.2	Hasil Analisa Data .....	22
4.2.1	Reduksi Data .....	22
4.2.2	Penyajian Data .....	23
4.2.3	Kesimpulan .....	23
4.3	Konsep .....	24
4.3.1	Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP) .....	24
4.3.2	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i> .....	24
4.3.3	Analisa SWOT .....	25
4.3.4	<i>Keyword Communication Message</i> .....	26
4.4	Konsep Perancangan Karya .....	26
4.4.1	Tujuan Kreatif .....	27
4.4.2	Strategi Kreatif .....	27
4.5	Storyline .....	28
4.6	Storyboard .....	28
4.7	Perencanaan Media .....	34

4.7.1	Strategi Media .....	34
4.7.2	Perancangan Desain .....	34
4.7.3	Implementasi Karya .....	37
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>43</b>
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>44</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>46</b>



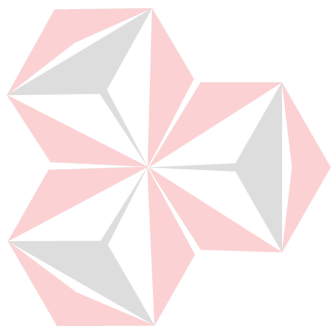
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Parkir on-street legal .....	6
Gambar 2. 2 Parkir on-street ilegal .....	6
Gambar 2. 3 Parkir off-street.....	6
Gambar 2. 4 Parkir private non-residential off-street .....	7
Gambar 2. 5 Parkir private residential .....	7
Gambar 4. 1 Wawancara bersama Pak Sutomo (Dishub) .....	17
Gambar 4. 2 Tindak pengembosan kendaraan roda 4 yang parkir sembarangan	19
Gambar 4. 3 Tindak jukir liar.....	19
Gambar 4. 4 Kompetitor 1 .....	21
Gambar 4. 5 Kompetitor 2 .....	21
Gambar 4. 6 Jenis Font, Candy Beans dan Simply Rounded.....	27
Gambar 4. 7 Palet warna .....	28
Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Utama, Pengendara, Jukir .....	34
Gambar 4. 9 Sketsa X-Banner.....	35
Gambar 4. 10 Sketsa Poster .....	35
Gambar 4. 11 Sketsa Stiker.....	36
Gambar 4. 12 Sketsa T-Shirt.....	36
Gambar 4. 13 Sketsa Feed Instagram.....	37
Gambar 4. 14 Desain karakter final .....	37
Gambar 4. 15 Adegan awal cerita.....	38
Gambar 4. 16 Adegan karakter utama muncul.....	38
Gambar 4. 17 Adegan tantang kesalahan parkir .....	38
Gambar 4. 18 Adegan tempat parkir yang benar .....	39
Gambar 4. 19 Adegan penjelasan pengendara .....	39
Gambar 4. 20 Adegan jukir resmi yang benar .....	39
Gambar 4. 21 Adegan penutup informasi manfaat parkir yang benar .....	40
Gambar 4. 22 X-banner.....	40
Gambar 4. 23 Poster .....	41
Gambar 4. 24 Stiker .....	41
Gambar 4. 25 T-shirt.....	42
Gambar 4. 26 Feed Instagram .....	42

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Analisis SWOT .....	25
Tabel 4. 2 Analisis Key Communication Message .....	26
Tabel 4. 3 Storyboard .....	28



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Jalan merupakan suatu prasarana transportasi darat untuk orang berjalan dan kendaraan melintas. Jalan juga memiliki aturan atau rambu-rambu yang harusnya dipatuhi oleh pengguna, tetapi kenyataannya tidak. Para pengguna jalan masih banyak yang tidak mematuhi rambu-rambu yang sudah diterapkan, terutama pada peletakan atau parkir kendaraan yang tidak pada tempatnya. Hal tersebut sering terjadi pada kota-kota besar dengan tingkat populasi yang tinggi. Dikatakan pada artikel Jawapos yang tulis oleh Ginanjar, Kota Surabaya merupakan suatu kota dengan jumlah penduduk terbesar di Jawa Timur. Berdasarkan hasil sensus penduduk terbaru 2020 oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Surabaya, jumlah penduduk Kota Surabaya yang mencapai 2.874.314 jiwa (Ginanjar, 2022).

Kesibukan pada Kota Surabaya biasa terjadi pada jam tertentu. Tertulis pada *website resmi* Kota Surabaya, yang membahas soal survei kemacetan di Kota Surabaya. Kemacetan di Kota Surabaya tidak terjadi setiap waktu hanya pada jam tertentu. Terutama saat pagi hari, saat banyak orang yang berangkat bekerja atau mengantar ke sekolah. Dan pada sore hari ketika orang banyak yang berkendara untuk pulang ke rumah. Karena kesibukan tersebut membuat sejumlah titik ruas jalan di Surabaya mengalami kemacetan (Pemerintah Kota, 2022). Selain hal tersebut, jalan yang seharusnya digunakan untuk berkendara terkadang juga dijadikan tempat parkir sembarangan oleh orang-orang yang tidak menaati peraturan. Di kota-kota besar seperti Surabaya masih banyak masyarakat yang kurang taat pada peraturan lalu lintas, banyak kendaraan yang berhenti sembarangan. Hal tersebut juga diperkuat dengan survei yang dilakukan oleh Aloisius de Rozari dan Yudi Hari Wibowo dalam studi kasus di Jalan Ahmad Yani dan Raya Darmo Surabaya. Hasil penelitian dari 30 responden mengatakan, volume kendaraan yang sangat banyak dapat menyebabkan adanya kemacetan. Berdasarkan survei kendaraan yang paling banyak pada jalan tersebut merupakan sepeda motor yang dapat mencapai 162.609 kendaraan. Kemudian ada mobil pribadi yang mencapai 44.457 kendaraan dan sekitar 2.183 untuk kendaraan umum dan *pick up*.

Kurangnya pengaturan polantas yang menjadi salah satu terjadinya kemacetan sehingga masyarakat tidak takut melanggar rambu-rambu (Rozari, wibowo, 2015).

Pelanggaran parkir sembarangan tidak hanya menyebabkan kemacetan di jalan, tetapi juga dapat beresiko untuk diri sendiri dan pengguna jalan lainnya. Seperti yang tertulis pada berita Kompas, tentang resiko parkir di pinggir jalan. Kendaraan yang terparkir sembarangan di pinggir jalan, akan beresiko bagi kendaraan itu sendiri. Kendaraan akan rawan tindakan kriminal, seperti pencurian spion dan barang-barang yang hilang saat diletakkan di kendaraan. Kendaraan juga rawan tergores dengan kendaraan lain yang melintas, karena sempitnya jalan (Serafina, 2022).

Diungkap pada artikel Jawapos tahun 2022. Setiap tahunnya jumlah penindakan lalu lintas terbilang meningkat, artinya tingkat kesadaran berlalu lintas menurun. Pada tahun 2021, Dinas Perhubungan menindak 131 kendaraan beroda empat dan 130 kendaraan beroda dua. Pada tahun 2022 di bulan Januari hingga November, terdapat peningkatan penindakan pada roda empat yaitu sebanyak 174 unit, dan roda dua sebanyak 30 unit. Pelanggaran ini hampir terjadi pada seluruh lokasi yang ada di Surabaya (Sholahuddin, 2022). Diungkap juga oleh Pak Sutomo selaku koordinator parkir meter dan beberapa rekannya yang bekerja di Dishub (Dinas Perhubungan). Menyatakan bahwa sebagian besar pelanggaran parkir juga terjadi karena adanya jukir (juru parkir) yang tidak resmi. Selain itu, kepadatan lokasi yang sering dikunjungi masyarakat juga dapat menyebabkan pelanggaran parkir karena adanya jukir ilegal yang menempatkan kendaraan sembarangan atau masyarakat yang memarkirkan kendaraannya di tempat yang tidak semestinya.

Karena masih adanya masyarakat yang parkir sembarangan, ditulis pada artikel Jawapos tahun 2022. Pihak Dishub Kota Surabaya semakin insentif melakukan operasi. Targetnya adalah kendaraan yang parkir di trotoar, atau kendaraan yang parkir di depan rambu larangan parkir, termasuk di jalan raya juga menjadi sasaran operasi. Tindakan yang dilakukan adalah, dengan menggembosi ban kendaraan yang parkir sembarangan tersebut. Sebelum melakukan tindakan tentunya pihak Dishub juga menghimbau terlebih dahulu para pelanggar agar memindahkan kendaraannya (Sholahuddin, 2022).



Dalam mengatasi kurangnya perhatian masyarakat terhadap peletakan parkir yang benar, selain memberikan sanksi perlu adanya edukasi yang diberikan kepada masyarakat. Media yang dipakai untuk menyampaikan pesan edukasi ke masyarakat adalah melalui video *motion graphic*. *Motion graphic* juga memiliki beberapa jenis, mulai dari animasi tipografi, animasi *loop*, *explainer* video, animasi *user interface* (UI), *Motion graphic* ikon, dan animasi infografis. Dengan animasi serta audio yang ada dalam *motion graphic* dapat mempermudah penyampaian informasi dan menambah daya tarik bagi target penonton. Durasi yang berkisar 1-5 menit yang cukup singkat dan tidak membuat bosan penonton (Feria Nata et al., 2016). Dikutip dari iptek.co.id *motion graphic* dengan jenis *explainer* video berguna untuk membantu audiens mengetahui konsep dari video yang dibuat. Gerakan grafis pada *motion graphic* memberi kesan tertentu untuk para audiens agar lebih memahami apa yang tengah dilihat pada video tersebut. *Motion graphic explainer* video biasanya banyak memanfaatkan elemen yang lain seperti tipografi dan juga animasi kartun. Hal tersebut tentunya untuk menjadikan informasi yang diperlihatkan mudah untuk dipahami oleh para audiens (Digital, 2022).

Menurut Angus dalam penelitian yang berjudul Perancangan *Explainer* Video Universitas Ma Chung Sebagai Inovasi Media Promosi, ditulis oleh Sultan Arif Rahmadianto dan Tegar Andito. Dalam era digital ini, yang mana segala sesuatu dan semua orang online, video *Explainer* adalah media komunikasi yang tepat. Sebagai investasi jangka panjang, video *Explainer* adalah cara yang cerdas bagi institusi atau perusahaan untuk menarik konsumen melalui media yang sangat menarik. Video *Explainer* dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian konsumen untuk jangka waktu 2 hingga 5 tahun ke depan (Rahmadianto & Andito, 2018). Menurut jurnal yang ditulis oleh Vincent, Andrian, dan Aniendya, *motion graphic* dapat digunakan sebagai media yang cocok untuk masyarakat. Media *motion graphic* juga dapat memuat informasi yang cukup berbobot dan dapat dipadukan dengan animasi dan audio yang sederhana dan menarik (Feria Nata et al., 2016). Ketertarikan masyarakat tersebutlah yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan melalui media sosial dengan menggunakan video *motion graphic*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari pendahuluan bisa didapatkan suatu rumusan masalah yaitu: bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media edukasi pada remaja dewasa usia 17-35 tahun tentang pelanggaran parkir di Surabaya?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka batasan masalah Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang *motion graphic* sebagai media edukasi pelanggaran parkir.
2. Menggunakan *motion graphic* video.
3. Taget remaja dewasa dengan usia 17-35 tahun.
4. Berisi tentang informasi parkir yang benar.
5. Membuat media yang digunakan berupa video yang dibagikan melalui *youtube*, dan *reels Instagram*.
6. Membuat media pendukung *x-banner*, *poster*, *stiker*, dan *t-shirt*.

## 1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan *motion graphic* sebagai media edukasi pelanggaran parkir untuk pengendara berumur 17-35 tahun.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan video *motion graphic* sebagai edukasi pelanggaran parkir ini antara lain:

1. Dapat menjadi refrensi untuk penelitian dengan topik yang serupa.
2. Dengan adanya edukasi parkir ini dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang parkir yang baik.
3. Diharapkan dapat membantu mengurangi pelanggaran lalu lintas.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Adanya penelitian terdahulu yang diharapkan dapat menjadi acuan topik penelitian yang sedang diangkat. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rinaldi Aditya Gratama dan Dr. Agung Eko Budi Waspada, M.Sn dari Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB. Penelitian tersebut berjudul “Kampanye Pencegahan Parkir Kendaraan Bermotor Pada Tempat Yang Tidak Tepat di Kota Bandung”. Penelitian tersebut membuat sebuah kampanye sosial yang menggunakan media sosial, TVC (Iklan Televisi komersial), dan website. Target dari pembuatan kampanye tersebut merupakan pengendara motor yang parkir sembarangan, hal tersebut mengganggu aktifitas pengguna jalan lainnya di Kota Bandung (Aditya & Waspada, 2014).

Yang menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini dilakukan untuk semua kendaraan yang ada di Kota Surabaya, terutama pada kendaraan motor dan mobil pribadi. Dengan menggunakan *Motion Graphic* video sebagai suatu media informasi yang akan di sampaikan, dan disebarakan melalui sosial media.

#### **2.2 Parkir**

Parkir merupakan suatu keadaan dimana kendaraan tidak bergerak, secara umum keadaan tersebut karena ditinggal sementara oleh pengemudinya. Secara hukum parkir di tengah jalan dilarang, tetapi umumnya diperbolehkan parkir di sisi jalan. Parkir pun memiliki aturan untuk berhenti pada tempat-tempat tertentu serta tidak melanggar rambu lalu lintas (Andy, 2013).

### 2.2.1 Jenis-jenis Tempat Parkir

Menurut jurnal yang ditulis oleh Limantara et al., (2017). Ada empat jenis tempat parkir yaitu:

#### 1. Parkir di jalan (*on-street*)

Adalah jalan umum yang diambil untuk ruang parkir baik legal ataupun illegal. Parkir jenis ini meskipun legal tetapi juga sering menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengguna jalan, karena mengambil sebagian jalan untuk kendaraan atau untuk pejalan kaki.



Gambar 2. 1 Parkir on-street legal

(Sumber: mediakonsumen.com)



Gambar 2. 2 Parkir on-street ilegal

(Sumber: suara.com)

#### 2. Parkiran umum (*public off-street*)

Adalah parkiran yang dibuat untuk umum dan tidak memakan jalan. Penggunaan tempat parkir ini untuk semua anggota masyarakat dengan ketentuan yang berlaku seperti maksimal waktu dan biaya parkir.



Gambar 2. 3 Parkir off-street

(Sumber: antaranews.com)

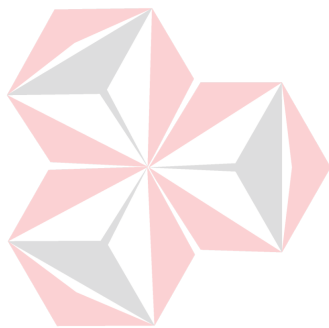
3. Parkiran umum bukan pemukiman (*private non-residential off-street*)  
Adalah parkiran yang banyak ditemui pada tempat pebelanjaan atau perkantoran.



Gambar 2. 4 Parkir private non-residential off-street

(Sumber: [jabar.tribunnews.com](http://jabar.tribunnews.com))

4. Parkiran pribadi di dalam pemukiman (*private residential parking*)  
Jenis parkir ini merupakan tempat parkir yang biasa ada di rumah susun (apartemen), rumah atau pemukiman.



Gambar 2. 5 Parkir private residential

(Sumber: [propertimakassar.id](http://propertimakassar.id))

### 2.2.2 Area Larangan Parkir

Beberapa area yang dilarang untuk digunakan sebagai tempat parkir sembarangan. Menurut artikel dari CNN Indonesia, ada setidaknya 10 area yang tidak boleh digunakan untuk parkir. Area-area tersebut seperti:

1. Jalan tikungan, bahu bukit atau sebuah jembatan.
2. Di tempat pejalan kaki atau jalan untuk bersepeda.
3. Dekat dengan lampu lalu lintas atau tempat penyebrangan pejalan kaki.
4. Di jalan utama atau di jalan dengan lalulintas yang melaju cepat.
5. Berhadapan dengan kendaraan yang berhenti di sebrang jalan sehingga mempersempit jalan.

6. Dekat dengan persimpangan, pemberhentian bus, dan di dekat hidran pemadam api atau yang dapat mengganggu akses kendaraan pemadam ke hidran.
7. Menghadapkan bagian depan mobil ke arah lalu lintas berlawanan.
8. Di sepanjang jalanan yang licin.
9. Di sekitar atau di dalam jalan layang dan trowongan.
10. Di atas pinggir rumput atau bahu jalan

Area-area tersebut sesuai dengan undang-undang yang sudah ditentukan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Pasal 120 (CNN Indonesia, 2022).

### **2.2.3 Penindakan Pelanggaran**

Suatu pelanggaran parkir merupakan tindakan yang ditandai dengan melanggar rambu larangan parkir, larangan berhenti, serta marka larangan parkir di jalan. Larangan yang diterapkan karena kapasitas jalan lebih diutamakan daripada memberikan akses parkir, ataupun karena alasan keselamatan dan keamanan kendaraan dari hal yang tidak diinginkan. Orang yang melakukan pelanggaran akan dipidana kurungan paling lama 1 (satu) bulan atau dikenakan denda sekitar Rp250.000,00, seperti yang tertera pada Undang - Undang Dasar no 22 tahun 2009 Pasal 287 ayat 3. Pengendalian parkir merupakan hal yang penting untuk mempertahankan kinerja lalu lintas. Beberapa cara untuk mengendalikan parkir adalah pelaksanaan pengawasan parkir, dan menindak pelanggar parkir khususnya di pinggir jalan. Salah satu cara lainnya dengan menilang pelanggar yang ada di pinggir jalan. Tidakan menilang umumnya dilakukan oleh polisi lalu lintas yang berjaga atau berpatroli. Namun hal yang biasanya dilakukan adalah memberi efek jera seperti pengembokan roda kendaraan atau melakukan penderekan kendaraan, apabila kendaraan tersebut ditinggal oleh pemiliknya (Aditya & Waspada, 2014).

### **2.2.4 Aspek-Aspek yang Memicu Pelanggaran Parkir**

Seseorang yang melakukan pelanggaran parkir tentunya memiliki alasan tertentu yang mendorong mereka melakukan suatu pelanggaran tersebut. Seperti pada survei yang dilakukan oleh Rinaldi Aditya Gratama dan Dr. Agung Eko Budi Waspada, M.Sn dari Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas

Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB. Pada survei tersebut menyebutkan ada beberapa aspek yang dijadikan alasan oleh pengendara yang melanggar, yaitu seperti pengendara memiliki keperluan mendesak, hanya butuh parkir sebentar, terlambat, sulit menemukan tempat parkir, tanda larangan parkir tidak terlihat, petugas parkir liar, kurangnya kepedulian terhadap aturan, dan aspek kebiasaan (Aditya Gratama & Eko Budi Waspada, 2014).

### 2.3 Edukasi

Edukasi dapat disebut pendidikan, yang artinya suatu proses mengubah perilaku atau sikap seseorang melalui upaya pengajaran, pelatihan, cara dan perbuatan mendidik. Edukasi secara umum merupakan upaya yang direncanakan untuk memberi pengaruh kepada orang lain agar mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Ms. Agya Indriani, 2020).

### 2.4 *Motion graphic*

*Motion graphic* merupakan potongan-potongan media visual yang menggabungkan berbagai elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, tipografi, ilustrasi, foto, dan musik. Umumnya *motion graphic* digunakan sebagai pembukaan pada suatu film atau serial TV, sebagai logo yang bergerak pada iklan, elemen seperti logo yang bergerak disebuah siaran, kemudian ada animasi berbasis web karena adanya internet. Metode untuk membuat sebuah *motion graphic* adalah melalui *footage frame-by-frame* dan animasi, menciptakan sebuah ilusi akan gerakan dan transformasi (Sukarno & Setiawan, 2015).

#### 2.4.1 Jenis-jenis *Motion Graphic*

*Motion graphic* juga memiliki beberapa jenis. Menurut bungkul.com. Ada 13 jenis *motion graphic*, akan tetapi saya akan merangkumnya menjadi 6 jenis *motion graphic* karena secara teknis jenis-jenis tersebut memiliki fungsi yang sedikit mirip. Jenis-jenis *motion graphic* yaitu:

1. Animasi tipografi

Jenis *motion* ini merupakan animasi yang menggerakkan sebuah huruf atau tipografi, animasi ini biasanya juga digunakan sebagai judul suatu film dan sebagainya.

2. Animasi *loop*

Jenis *motion* ini merupakan sebuah animasi pendek yang bergerak mulus dan berulang-ulang (*loop*), tanpa suara apapun. Animasi ini juga mirip dengan gambar GIF (*Graphics Interchange Format*), bedanya terkadang gambar GIF tidak berulang dengan mulus, karena mayoritas GIF yang digunakan merupakan video aksi yang dibuat dengan versi GIFnya, dengan kata lain diedit.

3. *Explainer videos*

Jenis *motion* ini merupakan video singkat yang memberikan suatu penjelasan yang mudah dicerna, *Motion graphic explainer* video biasanya banyak memanfaatkan elemen yang lain seperti tipografi dan juga animasi kartun. Jenis ini biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu produk dan menonjolkan fitur produk atau layanan. *Motion* ini juga biasa digunakan untuk intruksi yang memberikan informasi tentang penggunaan produk.

4. *User interface (UI) animation*

Animasi *user interface*, jenis merupakan animasi *motion* dari aplikasi atau platform digital untuk memvisualisasikan tindakan menggunakan grafik yang menarik.

5. *Motion graphic* Ikon

Jenis *motion* ini merupakan ikon yang divisualkan melalui gerakan agar menimbulkan kesan menarik dan tidak *flat*. Biasanya jenis ini juga sama dengan *motion graphic* logo, merupakan logo yang dimanipulasi untuk membuat gerakan.

6. Animasi infografis

Jenis *motion* ini merupakan suatu bentuk informasi yang digerakkan agar terlihat menarik dan membantu untuk penyampaian pesan agar mudah dimengerti. Jenis ini juga digunakan untuk melakukan sebuah presentasi atau untuk *broadcast*, seperti suatu informasi atau skor pada suatu pertandingan.



## 2.5 Animasi 2 Dimensi

Animasi merupakan suatu proses membuat gerakan dari visual yang dilakukan selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan teknik pembuatan gambar yang berurutan hingga membentuk suatu *motion* pada suatu gambar yang ditampilkan. Animasi dua dimensi merupakan suatu jenis animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual. Animasi merupakan media visual yang mengandung unsur hiburan, edukasi, dan informasi yang menarik perhatian penonton (Sari, 2019).

## 2.6 Ilustrasi

Menurut buku yang berjudul “Ilustrasi” yang ditulis oleh Indria Maharsi, MSn. Terdapat banyak definisi yang mengartikan sebuah ilustrasi, tetapi meskipun begitu dapat disimpulkan mengenai definisi ilustrasi itu. Ilustrasi merupakan suatu gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan tentang sesuatu, seperti menjelaskan tulisan yang ada pada buku. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi bisa disebut sebuah tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu (Maharsi, 2016).

## 2.7 Warna

Warna menurut Meilani (2013), merupakan unsur yang penting, karena dari warna kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif atau psikologi yang dapat dipahami oleh indera penglihatan kita. Warna juga memiliki dasar teori yang membagi warna menjadi beberapa bagian, yang dimaksud sebagai *color wheel*. Berikut macam-macam teori warna dalam *color wheel* yaitu:

### 1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna utama yang terdiri dari biru, merah, dan kuning, warna utama ini juga dapat disebut sebagai warna *Hue*. Ketiga warna dasar ini yang dapat dikombinasikan dan menjadi warna turunan lainnya. Warna-warna inilah yang dapat memicu reseptor mata pada manusia.

### 2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer.

### 3. Warna Tesier

Warna tesier adalah warna yang dihasilkan dari percampuran satu warna premier dan satu warna sekunder.

## 2.8 Tipografi

Dalam sebuah karya visual, semua elemen yang ada pada ruang tempat elemen-elemen desain tersebut disusun merupakan sebuah hal yang saling berkaitan. Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang mempengaruhi atau di pengaruhi oleh elemen lainnya. Dalam desain komunikasi visual, tipografi merupakan sebuah “*visual language*”, yang artinya Bahasa yang dapat dilihat. Tipografi sebenarnya merupakan ilmu yang mempelajari sebuah bentuk huruf, angka, dan simbol. Sebuah huruf tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara atau kata-kata tetapi juga dilihat sebagai bentuk desain (Priscilia, 1999).

## 2.9 Media Sosial

Media sosial merupakan suatu sarana untuk berinteraksi, berkomunikasi, membangun jaringan, dan menyampaikan informasi. Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan dari teknologi-teknologi *web* baru yang berbasis internet. Peran media sosial saat ini sangat penting bagi masyarakat untuk penyebaran suatu informasi agar dapat mudah tersebar luas. Jangkauan yang luas serta mudahnya akses, menjadikan media sosial pilihan yang tepat untuk menyampaikan sebuah informasi (Yuni, 2017).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Dalam rangka mengumpulkan data-data penelitian ini menggunakan pendekatan observasi, wawancara, dan studi literasi sebagai sumber data.

#### **3.2 Unit Analisis**

Dalam suatu penelitian tentunya diperlukan sesuatu yang seharusnya diperhitungkan. Dalam arti lain, suatu unit analisis merupakan sesuatu yang berkaitan dengan komponen yang akan diteliti. Unit analisis pada penelitian ini merupakan pelanggaran parkir yang berumur 17-35 tahun, karena pada umumnya pengendara mendapatkan surat izin mengemudi (SIM) pada umur 17 tahun. Lokasi pada penelitian ini berada di kawasan Surabaya.

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Perlu adanya teknik pengumpulan data untuk menunjang penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pengumpulan data akurat yang diperlukan untuk memperkuat pemahaman dalam melakukan perancangan yang akan dilakukan.

##### **3.3.1 Observasi**

Observasi adalah sebuah kegiatan meneliti suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk menunjang penelitian. Observasi yang dilakukan di jalan-jalan yang ada di kota Surabaya untuk melihat pelanggaran parkir, bentuk-bentuk pelanggaran parkir, dan ketersediaan lahan parkir. Adanya observasi di beberapa pihak ini untuk melengkapi data yang digunakan sebagai acuan perancangan.

### 3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan mencari suatu data dari sebuah objek melalui pertanyaan kepada orang sekitar yang dianggap bisa menjadi sumber. Pendekatan wawancara untuk mendapatkan informasi secara akurat dengan narasumber terutama kepada target dari penelitian ini. Wawancara ini dilakukan kepada pak Sutomo sebagai koordinator parkir meter di Dishub (Dinas Perhubungan). Untuk menggali data tentang pelanggaran parkir, bentuk-bentuk pelanggaran parkir, dan ketersediaan lahan parkir. Untuk dapat mengetahui pendapat terhadap rancangan yang akan dilakukan.

### 3.3.3 Dokumentasi

Dalam pengumpulan data juga perlu adanya dokumentasi untuk menunjang kelengkapan data observasi yang sedang dilakukan serta memperkuat bukti observasi yang dilakukan, agar data yang disajikan lebih valid.

### 3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mencari referensi melalui buku, jurnal yang membahas tentang penelitian serupa. Literatur yang dicari tentang pelanggaran parkir, bentuk-bentuk pelanggaran parkir, dan ketersediaan lahan parkir serta media yang akan di gunakan yaitu motion graphic. Karena banyaknya referensi akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian serta sebagai pedoman berjalannya penelitian.

### 3.3.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor dilakukan untuk analisis pada perancangan yang akan kita buat dengan rancangan yang sudah ada, hal tersebut untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari *motion graphic* yang akan dirancang. Studi kompetitor ini juga bermanfaat untuk dijadikan referensi membuat *motion graphic* yang lebih baik.

## 3.4 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk

dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian.

#### **3.4.1 Pengumpulan Data**

Data yang sudah didapat melalui hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka digabungkan dan dimasukkan ke dalam tahap analisis data.

#### **3.4.2 Reduksi Data**

Reduksi data merupakan suatu metode untuk menggolongkan data yang diperlukan dari hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan. Pengumpulan data ini dilakukan untuk merangkum, mengelompokan, dan menelusuri data yang sesuai dengan topik penelitian.

#### **3.4.3 Penyajian Data**

Dari data yang sudah diolah makah perlu ada penyajian data yang akan menjelaskan poin-poin yang sudah diolah. Untuk menjelaskan data apa yang kita dapatkan melalui narasi dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

#### **3.4.4 Penarikan Kesimpulan**

Data yang telah dikumpulkan saat melakukan proses penelitian di lapangan yang kemudian di rangkum. Data yang sudah cukup dan sesuai dengan topik dapat di tarik kesimpulan dan dapat digunakan untuk keputusan sementara. Setelah keputusan sementara didapat maka dapat diperoleh kesimpulan akhir dari penelitian ini.

### **3.5 Analisis SWOT**

Analisi SWOT merupakan suatu strategi identifikasi suatu kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Analisis ini didasari oleh perkiraan untuk merancang taktik yang efektif dan memaksimalkannya agar dapat meningkatkan perancangan yang akan dilakukan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, menjelaskan tentang rancangan hasil dari penelitian dan penataan data yang telah dikumpulkan terkait metode penelitian yang digunakan dalam perancangan karya pada penelitian ini yang berjudul Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Pelanggaran Parkir di Surabaya.

#### **4.1 Hasil pengumpulan data**

Berikut adalah ringkasan dari data yang telah dikumpulkan melalui serangkaian tahapan yaitu observasi, wawancara, studi literatur, dan studi pustaka, untuk mencapai kesimpulan sebagai berikut:

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Hasil observasi menunjukkan bahwa di Surabaya sudah cukup banyak tempat yang disediakan untuk lahan parkir. Ketersediaan lahan parkir di Surabaya memiliki sekitar 1301 titik TJU (Tepi Jalan Umum) dan 47 titik PTK (Parkir Tempat Khusus). Tepi jalan umum tersebut meliputi tepi jalan yang memang disediakan lahan parkir atau yang memiliki rambu-rambu tempat parkir. Parkir tempat khusus tersebut meliputi gedung parkir, taman, tempat wisata, dan pelataran. salah satunya seperti parkir di Balai Pemuda, ada juga gedung parkir di jalan Mayjen Sungkono serta pada jalan Margorejo.

Parkir sembarangan sering dilakukan oleh masyarakat dengan alasan karena ada kebutuhan mendesak. Biasanya, masyarakat hanya menepi sebentar untuk pergi ke tempat umum seperti toko atau lainnya. Alasan lain kenapa masyarakat sering parkir sembarangan, karena adanya jukir (juru parkir) tidak resmi yang biasanya meminta biaya parkir. Kebanyakan orang tidak memperdulikan tata tertib parkir sehingga seringkali memarkirkan kendaraannya dengan sembarangan di lokasi yang tidak diizinkan. Biasanya masyarakat memarkirkan kendaraannya tepat di rambu larangan parkir. Ada juga pengendara yang memarkirkan kendaraannya di atas trotoar dan di tikungan jalan. Kendaraan yang melanggar didominasi dengan jenis kendaraan mobil pribadi.

Terkadang pelanggaran parkir sembarangan juga didukung dengan jukir (juru parkir) yang tidak resmi. Kebiasaan oknum yang menjadi jukir liar yang tidak memakai karcis resmi atau aktif dan tidak menggunakan tanda pengenal dengan baik atau rompi. Hal tersebut dapat meresahkan masyarakat dan membuat orang-orang enggan memarkir kendaraan dengan benar di tempat yang ditentukan, karena mereka merasa ada pungli (pungutan liar) untuk karcis yang tidak resmi tersebut. Tindakan jukir yang kurang bertanggung jawab seringkali memaksa para pengunjung untuk memarkir kendaraan pada tempat yang salah dengan alasan karena adanya kepadatan pengunjung.

Berbeda dengan jukir resmi yang menggunakan karcis resmi serta tanda pengenal atau rompi yang jelas, sehingga masyarakat masih mau memarkirkan kendaraannya di tempat yang di tentukan karena tidak merasa ada pungli (pungutan liar). Jukir resmi juga mengarahkan pengendara untuk parkir di tempat yang sesuai atau yang telah di sediakan Dengan begitu perlu adanya himbuan kepada masyarakat untuk parkir dengan benar. Salah satu cara untuk memberikan himbuan kepada masyarakat adalah dengan media pendukung seperti *motion graphic*.

#### 4.1.2 Hasil Wawancara

Proses wawancara dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada narasumber yang telah dipilih. Narasumber yang dipilih haruslah memiliki pengetahuan mengenai data yang diperlukan oleh peneliti dan menjadi subjek penelitian.



Gambar 4. 1 Wawancara bersama Pak Sutomo (Dishub)

Hasil dari wawancara dengan Pak Sutomo selaku koordinator parkir meter dan beberapa rekannya yang berkerja di Dishub (Dinas Perhubungan). Mengatakan bahwa kebanyakan pelanggaran parkir disebabkan oleh jukir yang tidak resmi. Lokasi yang padat dikunjungi oleh masyarakat juga bisa menyebabkan pelanggaran parkir, karena biasanya akan muncul jukir liar yang menempatkan tempat parkir sembarangan atau masyarakat yang memarkirkan kendaraanya di sembarang tempat. Hal tersebut biasanya mereka tangani dengan menilang jukir liar seperti menyita rompi, KTP, atau memberi himbauan kepada jukir agar menertipkan kendaraan yang parkir. Juru parkir memiliki beberapa kategori yaitu jukir resmi dari dinas yang memiliki atribut resmi. Jukir resmi dari toko atau tempat usaha dan mereka mendapat izin serta gaji dan biasanya juga memiliki atribut resmi dari tempat toko atau tempat usaha tersebut. Jukir liar yang tidak memiliki izin dari pihak manapun dan tidak memiliki atribut resmi.

Pelanggaran juga dilakukan oleh pengendara umum, salah satu contoh pelanggaran yang banyak dilakukan seperti memarkir kan kendaraannya apada trotoar, parkir tepat di bawah rambu larangan parkir, dan parkir hingga melewati garis yang ditentukan. Untuk pengendara umum ditindak lanjuti dengan memberi himbauan agar tidak parkir di tempat rambu larangan parkir, atau memberikan sangsi seperti menggembosi ban kendaraan, atau mengunci dan menderek kendaraan yang parkir sembarangan tersebut.

Di Surabaya sendiri memiliki ketersediaan lahan parkir sekitar 1301 titik TJU (Tepi Jalan Umum) dan 47 titik PTK (Parkir Tempat Khusus). Tepi jalan umum tersebut meliputi tepi jalan yang memang disediakan lahan parkir atau yang memiliki rambu-rambu tempat parkir. Parkir tempat khusus tersebut meliputi gedung parkir, taman, tempat wisata, dan pelataran.



### 4.1.3 Hasil Dokumentasi



Gambar 4. 2 Tindak pengembosan kendaraan roda 4 yang parkir sembarangan

(Sumber: Dishub, 2022)

Tindakan yang dilakukan oleh pihak Dishub dengan memberi sanksi pengembosan ban pada 39 unit kendaraan roda 4 yang melanggar dengan parkir di bawah rambu larangan. Tindakan tersebut guna memberi efek jera kepada pemilik kendaraan agar tidak parkir sembarangan, yang dilakukan oleh dishub di sekitar jalan Setail KBS (Kebun Binatang Surabaya).



Gambar 4. 3 Tindak jukir liar

(Sumber: Dishub, 2022)

Menindak jukir liar tanpa izin dari tempat yang berada di jalan Ngagel Jaya Utara. Jukir ditindak dengan ditilang dan disita KTPnya yang kemudian jukir diperintahkan ke kantor dishub. Tindakan tersebut dilakukan oleh dishub di sekitaran jalan Ngagel Jaya Utara Surabaya.

### 4.1.4 Hasil Studi Literatur

Penelitian ini menggunakan studi literatur dari buku atau jurnal yang membahas topik tata tertib parkir dan pemanfaatan media *motion graphic* dalam pembelajaran.

1. Pada jurnal yang berjudul, analisa kelayakan pembangunan gedung parkir Margorejo Surabaya oleh Widhi S. Kuncoro dan Moh. Abduh. Pada jurnal ini memperkirakan tentang kapasitas yang tersedia pada gedung parkir yang ada di jalan margorejo. Di perkirakan gedung parkir tersebut cukup memadai untuk kebutuhan umum. Dengan kapasitas yang cukup memadai serta fasilitas yang baik, dengan tempat yang cukup strategi yaitu dekat dengan halte serta dilalui oleh jalur lyn D, H4J dan Lyn U dan tidak jauh dari rencana feeder untuk rute E2.
2. Pada jurnal yang berjudul peran Dinas Perhubungan dalam menertibkan oknum jasa parkir liar di kota Surabaya oleh Dinar Noviantoro dan Abraham Ferry Rosando. Pada jurnal ini dikatakan bahwa perlu adanya pengawasan dari pihak pemerintah daerah yang lebih maksimal. Pengarahan kepada oknum jukir liar juga di perlukan guna memberi pengetahuan dan memberi efek jera agar tidak asal memarkirkan kendaraan dan menjadi jukir resmi.
3. Pada jurnal yang berjudul perancangan *motion graphic* sebagai media informasi wisata kompleks percandian Batujaya kabupaten Karawang oleh Azka Fikri Muhammad dan Rizki Yantami Arumsari. Dalam jurnal tersebut mengatakan bahwa *motion graphic* merupakan media yang cocok dan efektif sebagai media penyampaian informasi. Dengan menggunakan komposisi yang variatif, dan imajinatif di setiap transisi yang di tampilkan.

#### 4.1.5 Hasil Studi Kompetitor

Studi kompetitor dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan *motion graphic* yang telah ada mengenai parkir sembarangan. Peneliti melakukan analisis terhadap beberapa referensi *motion graphic* yang berfokus pada penjelasan tentang parkir yang baik sebagai bahan referensi dalam membuat *motion graphic* yang baik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memeriksa kelebihan dan kekurangan dari video *motion graphic* yang telah ada, sehingga dapat menghasilkan *motion graphic* yang lebih baik dan efektif dalam menyampaikan pesan tentang dampak negatif dari parkir sembarangan. Beberapa video *motion graphic* yang akan dianalisis meliputi:

1. *Motion graphic* tentang dampak negatif dari parkir sembarangan pada lingkungan sekitar
2. *Motion graphic* tentang tindakan yang harus dilakukan agar parkir dengan benar

Dengan melakukan studi kompetitor ini, peneliti dapat menghasilkan *motion graphic* yang lebih baik dalam menyampaikan pesan tentang pentingnya mematuhi aturan parkir demi kebaikan lingkungan dan kesehatan masyarakat.

1. IndonesiaBaikId: Jangan Parkir Sembarangan!



Gambar 4. 4 Kompetitor 1

(Sumber: Youtube, 2023)

Di dalam video ini menjelaskan tentang tata cara parkir dengan baik dan benar. Memberikan pengertian tentang rambu-rambu jalan yang harus diketahui oleh masyarakat. Memberikan contoh kesalahan pengendara yang parkir dibawah rambu larangan parkir. Video tersebut juga memberitahukan TPE (Terminal Parkir Elektronik) yang disediakan oleh kementerian perhubungan, beserta tata cara penggunaannya. Tetapi cara menampilkan penjelasannya tidak diberi pengisi suara namun hanya melalui teks saja, tentunya hal tersebut membuat video kurang efisien untuk di jadikan media informasi yang jelas. Visual yang digunakan menggunakan *motion graphic flat* desain.

2. Medanimasi: Parkir Sembarangan!



Gambar 4. 5 Kompetitor 2

(Sumber: Youtube, 2023)

Di dalam video ini menggunakan konsep cerita keseharian masyarakat yang mengandung informasi tentang kejadian parkir sembarangan yang menghalangi kendaraan lainnya. Menggunakan logat bahasa Medan yang digunakan sehari-hari. Dengan gaya bercerita serta menggunakan animasi 2 dimensi. Tetapi dengan menggunakan bahasa daerah tersebut membuat sebagian orang tidak memahami informasi yang akan disampaikan, serta di dalam video tidak menjelaskan tentang parkir dengan baik dan benar.

Kedua video kompetitor di atas memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan yang berbeda. Terutama dari cara penjelasan dan kemasan informasi yang disampaikan. Penjelasan yang digunakan oleh kompetitor A atau pertama, hanya dikemas menggunakan teks saja dan memiliki informasi yang cukup banyak sehingga kurang mudah di tangkap oleh audiens. Kompetitor B atau kedua, menggunakan penjelasan yang di kemas menggunakan logat bahasa Medan. Hal tersebut membuat informasi yang akan disampaikan kurang efisien untuk di pahami oleh audiens. Dalam video tersebut juga tidak ada penjelasan mengenai parkir yang baik dan benar.

Sementara video yang akan peneliti buat yaitu dengan menggunakan Bahasa Indonesia, agar memudahkan audiens untuk menerima informasi yang akan di sampaikan. Menggunakan dubbing untuk melengkapi penyampaian informasi, dan memberikan beberapa contoh parkir yang baik dan benar.

## **4.2 Hasil Analisa Data**

### **4.2.1 Reduksi Data**

1. Observasi
  - a. Parkir sembarangan yang dilakukan oleh masyarakat dikarenakan adanya kebutuhan mendesak.
  - b. Masyarakat yang kurang peduli terhadap peraturan dan rambu-rambu.
  - c. Terjadinya pelanggaran parkir sembarangan karena adanya jukir tidak resmi.
2. Wawancara
  - a. Kebanyakan pelanggaran parkir disebabkan oleh jukir tidak resmi.

- b. Dishub memberikan tindakan terhadap jukir tidak resmi dan memberi himbauan.
  - c. Himbauan dan penindakan kepada pengendara umum untuk memberi informasi serta tilangan untuk pengendara.
  - d. Ketersediaan lahan parkir sudah cukup banyak.
3. Studi Literatur

Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa untuk mengatasi adanya pelanggaran parkir serta adanya oknum jukir liar perlu adanya penindakan lebih dari pihak dishub. Adanya fasilitas atau tempat parkir yang baik juga dapat membantu mengatasi adanya pelanggaran parkir. Memberikan suatu edukasi kepada masyarakat tentang pelanggaran parkir melalui media *motion graphic* dapat menjadi suatu solusi yang cocok dan efektif.

#### 4.2.2 Penyajian Data

Hasil dari data yang dikumpulkan dan telah direduksi, maka data yang didapat sebagai berikut:

1. Adanya penertiban dari pihak dishub sangat diperlukan guna memberi himbauan dan efek jerah bagi pelanggar parkir.
2. Penertiban jukir harus ditekankan guna meminimalisir banyaknya jukir liar di Surabaya.
3. *Motion graphic* merupakan media yang efektif untuk menyampaikan sebuah informasi yang mudah dipahami dan menarik.

#### 4.2.3 Kesimpulan

Kesimpulan ini diambil mulai dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data. Kesimpulannya yaitu memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat itu sangat penting untuk ketertiban peraturan lalu lintas. Dengan adanya kemajuan teknologi terutama pada media informasi dapat mempermudah suatu informasi tersebut untuk disampaikan. Penggunaan media *motion graphic* dalam penyampaian informasi kepada masyarakat diharapkan dapat menjadi solusi yang baik untuk memberikan informasi tentang tata tertib parkir.

### 4.3 Konsep

#### 4.3.1 Analisa Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

##### 1. Segmentasi

###### a. Geografis

- Wilayah : Jawa Timur, Indonesia
- Lokasi : Surabaya

###### b. Demografis

- Usia : 17-35 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : SMA – Kuliah/Pekerja
- Kelas Sosial : menengah

###### c. Psikografis

Remaja dan dewasa dengan usia 17-35 tahun yang ingin mengetahui tentang pentingnya parkir sesuai aturan serta mempelajarinya menggunakan internet sebagai media informasi.

##### 2. Targeting

Target dari perancangan *motion graphic* ini adalah masyarakat dengan usia 17-35 tahun yang ingin mengetahui tentang pentingnya parkir dengan baik.

##### 3. Positioning

Perancangan *motion graphic* ini sebagai media untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat usia 17-35 tahun mengenai parkir sesuai aturan untuk mencegah pelanggaran parkir.

#### 4.3.2 Unique Selling Proposition (USP)

*Motion graphic* pada tugas akhir ini dibuat sebagai media edukasi pelanggaran parkir pada masyarakat usia 17-35 tahun. USP Dalam *motion graphic* ini memuat isi tentang contoh pelanggaran parkir dan parkir dengan benar. Menggunakan *motion graphic explainer video*, dan menggunakan dubbing agar informasi yang disampaikan lebih baik.

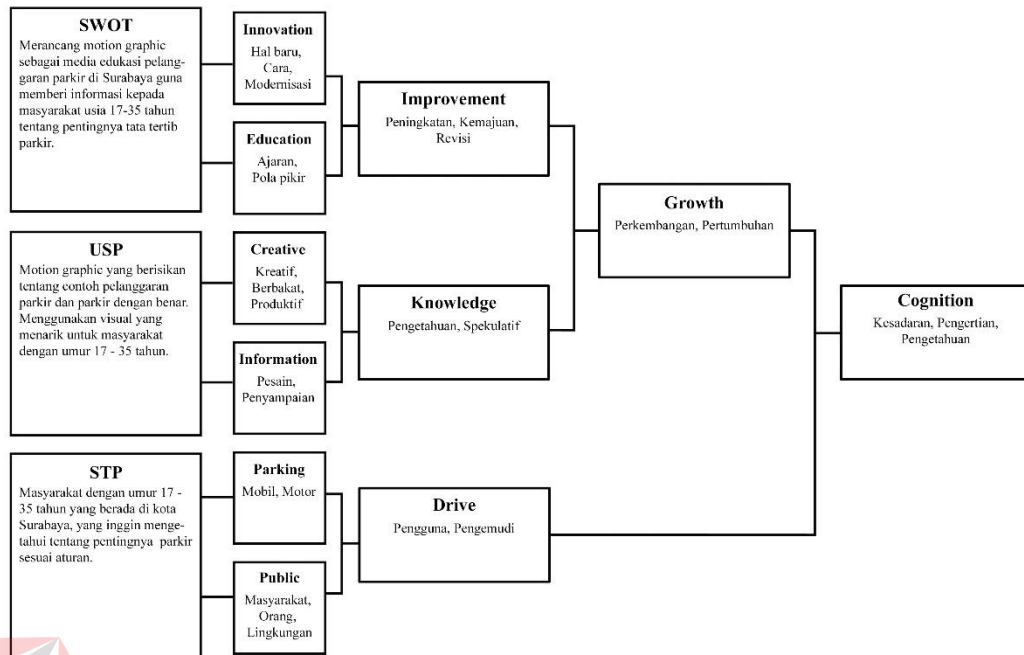
### 4.3.3 Analisa SWOT

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

<b>Internal (S – W)</b>          <b>(O – T) Eksternal</b>	<b>Strength</b>	<b>Weakness</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan minat masyarakat untuk mengetahui tentang pentingnya tata tertib parkir.</li> <li>• Menjadi media untuk pembelajaran masyarakat tentang tata tertib parkir.</li> <li>• Memberikan informasi tentang tata tertib parkir bagi masyarakat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap media <i>motion graphic</i>.</li> <li>• Media informasi yang biasa didapat masyarakat hanya melalui kampanye sosial secara langsung.</li> <li>• Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap tata tertib parkir.</li> </ul>
<b>Opportunity</b>	<b>S – O</b>	<b>W – O</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peraturan pemerintah dalam penanganan tata tertib parkir.</li> <li>• Perkembangan teknologi media yang mendukung kemudahan penyampaian informasi.</li> <li>• Keingintahuan masyarakat terhadap informasi tata tertib parkir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan informasi tentang parkir sesuai tata tertib yang ada.</li> <li>• Membuat <i>motion graphic</i> sebagai media untuk menyampaikan informasi.</li> <li>• Memberikan informasi yang bermanfaat kepada masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang media informasi yang sesuai untuk remaja dewasa usia 17- 35 tahun.</li> <li>• Memberikan pengetahuan umum perihal tata tertib parkir.</li> <li>• Menggunakan visual yang dapat menarik minat audiens.</li> </ul>
<b>Threat</b>	<b>S – T</b>	<b>W – T</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adanya media terdahulu yang sudah ada.</li> <li>• Adanya <i>motion graphic</i> yang memberikan informasi lebih lengkap.</li> <li>• Adanya <i>motion graphic</i> yang menggunakan logat daerah sehingga memunculkan minat lebih audiens di daerah tersebut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperbaiki media terdahulu dalam hal penyampaian informasi</li> <li>• Membuat <i>motion graphic</i> dengan menambahkan sedikit logat daerah agar menarik minat audiens dan tetap memberikan informasi yang jelas.</li> <li>• Membuat <i>motion graphic</i> yang mengandung informasi umum tentang tata tertib parkir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan suatu media informasi agar mudah diakses oleh pengguna media digital dalam penyampaian informasi tata tertib parkir.</li> <li>• Membuat <i>motion graphic</i> dengan informasi umum dan ringan untuk dipahami audiens.</li> </ul>
<p><b>Strategi Utama:</b> Merancang <i>motion graphic</i> sebagai media edukasi pelanggaran parkir di Surabaya guna memberi informasi kepada masyarakat usia 17-35 tahun tentang pentingnya tata tertib parkir.</p>		

#### 4.3.4 Keyword Communication Message

Tabel 4. 2 Analisis *Key Communication Message*



Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari penyusunan STP, USP, dan SWOT. *Keyword* yang ditemukan untuk digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini yaitu *cognition*. Arti dari *cognition* ini bisa disebut sebagai pengertian atau pengetahuan. Didapat dari jurnal yang di tulis oleh Darwis Darmawan dan Siti Fadjarajani, pengetahuan merupakan suatu hasil dari informasi yang di tangkap oleh panca indra manusia. Informasi yang disampaikan untuk memberikan pengertian terhadap masyarakat yang ingin tau tentang tata tertib parkir yang benar.

#### 4.4 Konsep Perancangan Karya

Pada proses perancangan karya ini merupakan awal dari pengerjaan karya yang akan diciptakan. Untuk mendapatkan ide, konsep, dan gagasan yang jelas sesuai karya yang akan dibuat.



#### 4.4.1 Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan ini yaitu membuat media informasi yang memberikan edukasi tentang tata tertib parkir untuk remaja dewasa dengan usia 17-35 tahun. Agar masyarakat dapat mengetahui tentang tata tertib parkir, demi kenyamanan pengguna jalan lainnya.

#### 4.4.2 Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan media *motion graphic*. Memberikan informasi melalui *motion graphic* yang berisikan dubbing untuk memberikan sedikit penjelasan, dan beberapa dialog antar karakter yang menggunakan bahasa sederhana dan mudah di mengerti. Selain itu elemen gambar yang digunakan adalah desain ilustrasi vektor agar terkesan simple dan lebih fokus kepada informasi yang di sampaikan.

Unsur-unsur strategi kreatif untuk penelitian ini adalah:

##### 1. Judul

Judul yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah “Pentingnya tata tertib parkir untuk kenyamanan bersama”. Judul tersebut menjelaskan sebuah ajakan kepada masyarakat tentang pentingnya tata tertib parkir demi kenyamanan bersama.

##### 2. Tipografi

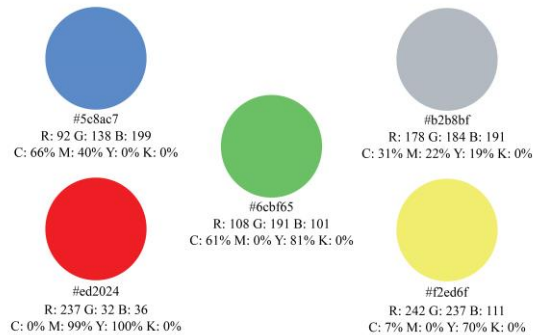
Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah sans-serif. Ada dua *font* yang digunakan yaitu Candy Beans dan Simply Rounded, kedua *font* ini dipilih karena terlihat tegas dan cocok untuk menyampaikan suatu informasi agar lebih mudah di baca.

<b>A B C D E F G H I J K</b>	<b>A B C D E F G H I J K</b>
<b>L M N O P Q R S T</b>	<b>L M N O P Q R S T</b>
<b>U V W X Y Z</b>	<b>U V W X Y Z</b>
<b>a b c d e f g h i j k</b>	<b>a b c d e f g h i j k</b>
<b>l m n o p q r s t</b>	<b>l m n o p q r s t</b>
<b>u v w x y z</b>	<b>u v w x y z</b>
<b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>	<b>0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</b>
<b>\$ ? &amp; % @ ! # * ( ) =</b>	<b>\$ ? &amp; % @ ! # * ( ) =</b>

Gambar 4. 6 Jenis *Font*, Candy Beans dan Simply Rounded

### 3. Warna

Warna yang dipilih untuk digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini adalah warna-warna pastel. perpaduan antar warna ini terasa nyaman dilihat, sehingga informasi yang akan disampaikan dapat muda di terima oleh audien.



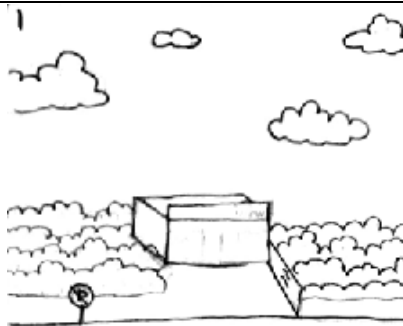
Gambar 4. 7 Palet warna

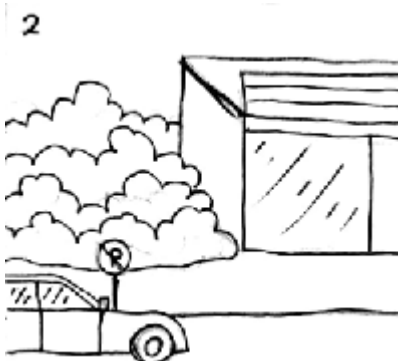
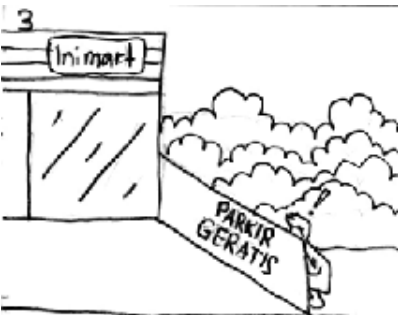
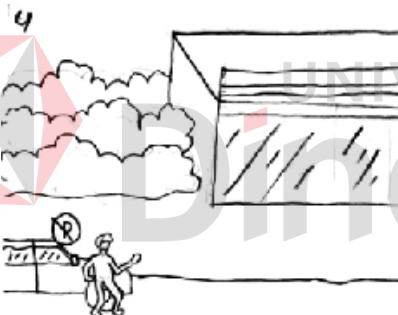
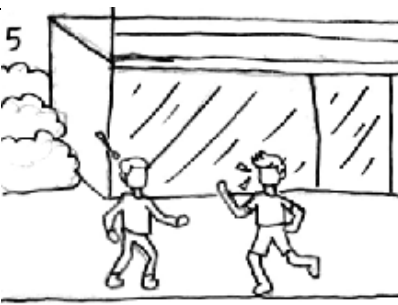
### 4.5 Storyline




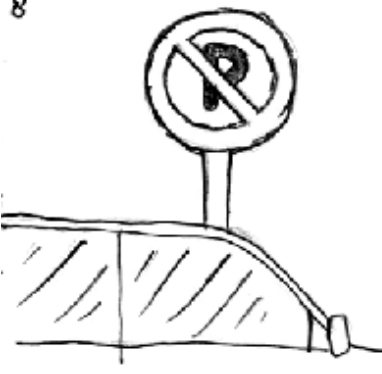
*Motion graphic* ini berisikan tentang informasi tata tertib parkir yang baik dan benar. *Scene* utama didalam *motion graphic* ini adalah tentang beberapa contoh kesalahan seorang pengendara saat memarkirkan kendaraanya dan beberapa contoh tempat parkir yang benar. ditambah dengan sedikit pemberitahuan tentang jukir yang resmi, untuk memberi pemahaman kepada audiens perbedaan jukir resmi dan tidak resmi.





### 4.6 Storyboard

Tabel 4. 3 Storyboard

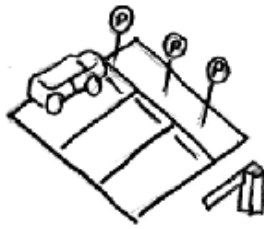
Scene	Storyboard	Keterangan	Audio
1		<p><b>Deskripsi :</b> Menunjukkan sebuah market di tepi jalan.</p> <p><b>Kamera :</b> Tilt down</p> <p><b>Duration :</b> 00:00 – 00:10</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>

2		<p><b>Deskripsi :</b> Memperlihatkan seseorang yang mengendarai mobil.</p> <p><b>Kamera :</b> Dolly in</p> <p><b>Duration :</b> 00:10 – 00:15</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>
3		<p><b>Deskripsi :</b> Memperlihatkan pengendara mobil yang melihat jukir liar.</p> <p><b>Kamera :</b> Dolly in</p> <p><b>Duration :</b> 00:15 – 00:20</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>
4		<p><b>Deskripsi :</b> Meperlihatkan pengendara yang parkir di jalan dan keluar menuju market.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay</p> <p><b>Duration :</b> 00:20 – 00:25</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>
5		<p><b>Deskripsi :</b> Memperlihatkan pengendara yang dihentikan oleh jukir.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay</p> <p><b>Duration :</b> 00:25 – 00:35</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara music tegang.</p>

6		<p><b>Deskripsi :</b> Merlihatkan pengendara dan jukir bertengkar.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay</p> <p><b>Duration :</b> 00:25 – 00:35</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara music tegang.</p>
7		<p><b>Deskripsi :</b> Memperlihatkan tokoh utama yang muncul saat pengendara dan jukir sedang bertengkar.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay</p> <p><b>Duration :</b> 00:35 – 00:40</p>	<p><b>Voice over :</b> <b>Pemeran utama:</b> Hallo rek!, tau tidak?. Disini ada beberapa kesalahan nih, kesalahan yang pertama ada pada pengendara.</p> <p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>
8		<p><b>Deskripsi :</b> Memperlihatkan tokoh utama yang muncul saat pengendara dan jukir sedang bertengkar.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay</p> <p><b>Duration :</b> 00:40 – 00:45</p>	<p><b>Voice over :</b> <b>Pengendara:</b> Maaf pak saya buru-buru.</p> <p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>
9		<p><b>Deskripsi :</b> Tokoh utama menjelaskan tentang kesalahan sang pengendara.</p> <p><b>Kamera :</b> Dolly in</p> <p><b>Duration :</b> 00:45 – 00:55</p>	<p><b>Voice over :</b> <b>Pemeran utama:</b> Meskipun buru-buru sebaiknya jangan memarkirkan kendaraan di bawah rambu larangan parkir ya.</p> <p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>

9		<p><b>Deskripsi :</b> Tokoh utama menunjukkan beberapa kesalahan lainnya yang harus di hindari.</p>	<p><b>Voice over :</b> <b>Pemeran utama:</b> Dan jangan parkirkan kendaraan kalian seperti: 1. Parkir terlalu dekat dengan kendaraan lain sehingga menghalangi akses jalan bagi pengendara lainnya. 2. Tidak juga parkir di tempat akses jalan orang lain seperti di depan rumah orang lain.</p>
10		<p><b>Kamera :</b> Dolly in <b>Duration :</b> 00:55 – 01:10</p>	<p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>
11		<p><b>Deskripsi :</b> Tokoh utama menunjukkan beberapa kesalahan lainnya yang harus di hindari.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay</p>	<p><b>Voice over :</b> <b>Pemeran utama:</b> Ada juga kesalahan seperti parkir di dekat hidran, di belokan jalan, di atas trotoar, atau di jembatan.</p>
12		<p><b>Deskripsi :</b> Tokoh utama menjelaskan jika hal tersebut dapat mengganggu pengendara lain.</p> <p><b>Kamera :</b> Stay <b>Duration :</b> 01:30 – 01:35</p>	<p><b>Voice over :</b> <b>Pemeran utama:</b> Semua itu dapat mengganggu pengguna jalan lainnya.</p> <p><b>Backsound :</b> Suara musik yang senang.</p>

13



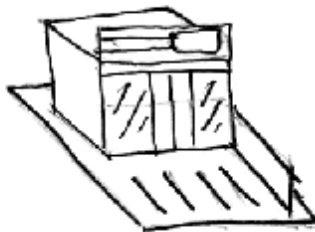
**Deskripsi :**  
Memperlihatkan beberapa contoh tempat parkir.

**Kamera :** Stay

**Duration :** 01:35 – 01:50

**Voice over :**  
**Pemeran utama:**  
Sebaiknya parkirilah di tempat yang telah disediakan dan dilengkapi dengan rambu-rambu lalu lintas yang jelas.

14

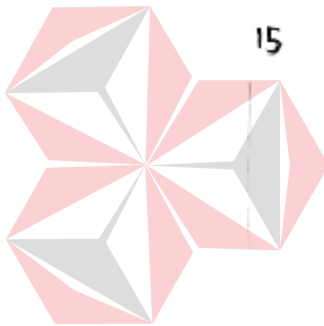


13

**Pemeran utama:**  
Dan juga di beberapa tempat seperti di pusat perbelanjaan, gedung parkir, ataupun tempat umum lainnya yang tersedia.

**Backsound :**  
Suara musik yang senang.

15



14

16



**Deskripsi :**  
Memperlihatkan pengemudi yang bertanya kepada tokoh utama.

**Kamera :** Stay

**Duration :** 01:50 – 01:55

**Voice over :**  
**Pengendara:**  
Tetapi kalau saya parkir di sana saya harus membayar jukir liar padahal di situ jelas tertulis kalau parkir gratis.

**Backsound :**  
Suara musik yang senang.

17

untuk jukir



**Deskripsi :**  
Memperlihatkan tokoh utama menjelaskan tentang bagaimana seharusnya jukir yang resmi.

**Kamera :** Stay

**Duration :** 01:55 – 02:00

**Voice over :**  
**Pemeran utama:**  
Untuk jukir seharusnya memiliki izin dari pihak dishub atau dari pusat perbelanjaan itu sendiri.

**Pemeran utama:**  
Dan memakai perlengkapan yang resmi atau yang sudah di sediakan oleh pihak pendiri usaha tersebut seperti rompi/baju kusus (sebagai tanda pengenal) dan karcis yang masih berlaku.

**Backsound :**  
Suara musik yang senang.

15



**Deskripsi :**  
Memperlihatkan semua tokoh yang berkumpul.

**Kamera :** Stay

**Duration :** 02:00 – 02:30

**Voice over :**  
**Pemeran utama:**  
Dengan mengikuti tata cara parkir yang benar, kita dapat membantu menciptakan lingkungan lalu lintas yang aman, tertib dan nyaman bagi semua pengguna jalan.

**Pemeran utama:**  
Selain itu, kita juga dapat membantu mengurangi kemacetan lalu lintas di kota yang padat seperti Surabaya.

**Backsound :**  
Suara musik yang senang.

16



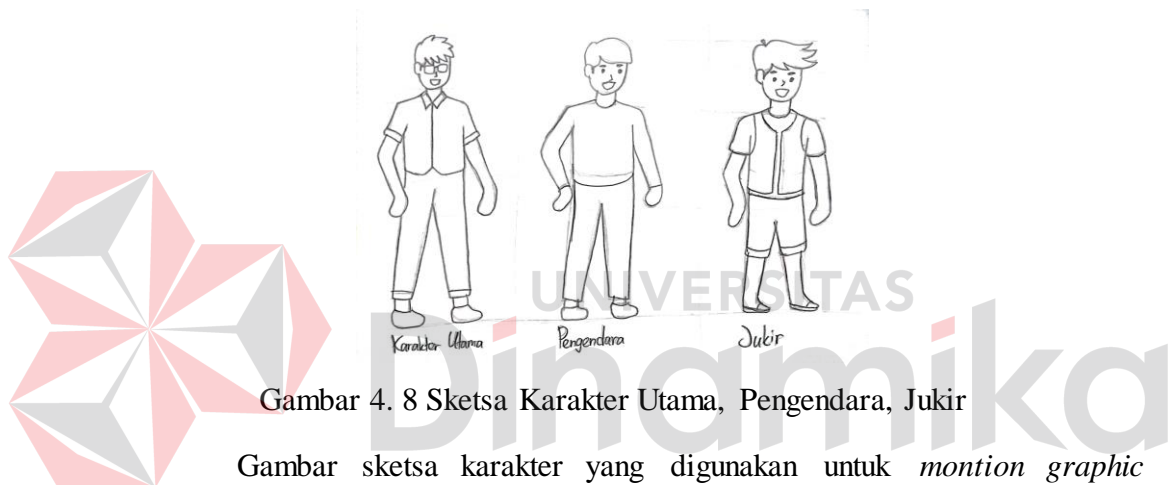
## 4.7 Perencanaan Media

### 4.7.1 Strategi Media

Media yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah *motion graphic* yang berisikan tentang edukasi kepada remaja dewasa usia 17-35 tahun tentang tata tertib parkir yang baik dan benar. *Motion graphic* yang dirancang akan diunggah ke sosial media yaitu Youtube dan Instagram. Media pendukung dalam perancangan ini adalah, x-banner, poster, stiker, dan *t-shirt*.

### 4.7.2 Perancangan Desain

#### 1. Sketsa karakter



Gambar 4. 8 Sketsa Karakter Utama, Pengendara, Jukir

Gambar sketsa karakter yang digunakan untuk *montion graphic* perancangan ini. Dengan menggunakan tiga karakter yaitu karakter utama, pengendara, dan jukir. Karakter ini digunakan untuk menambahkan sebuah cerita di dalam *motion graphic* yang akan di buat.



2. Sketsa media pendukung
  - a. X-banner



Gambar 4. 9 Sketsa X-Banner

X-banner ini dibuat sebagai media pendukung untuk mempromosikan karya *motion graphic* yang sudah di buat agar dapat membantu penyebaran informasi yang akan di sampaikan. X- banner ini memuat informasi seperti judul, logo, desain karakter, dan QR (*Quick Response*) Code.

- b. Poster



Gambar 4. 10 Sketsa Poster

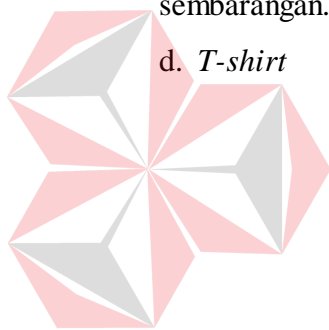
Poster ini dibuat sebagai media pendukung untuk mempromosikan karya *motion graphic* yang sudah di buat agar dapat membantu penyebaran informasi yang akan di sampaikan. Poster ini memuat informasi seperti judul, logo, desain karakter, kalimat ajakan untuk parkir dengan benar, dan QR (*Quick Response*) Code.

## c. Stiker



Gambar 4. 11 Sketsa Stiker

Stiker ini dibuat sebagai media pendukung untuk mempromosikan karya *motion graphic* yang sudah di buat agar dapat membantu penyebaran informasi yang akan di sampaikan. Stiker ini menggunakan desain seperti larangan parkir, rambu dilarang parkir, judul, dan kalimat untuk jangan parkir sembarangan.



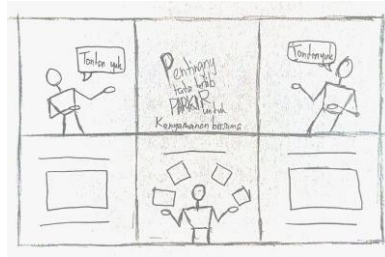
## d. T-shirt



Gambar 4. 12 Sketsa T-Shirt

*T-shirt* atau kaos ini dibuat sebagai media pendukung untuk mempromosikan karya *motion graphic* yang sudah di buat agar dapat membantu penyebaran informasi yang akan di sampaikan. Media pendukung ini berisikan ilustrasi dan nama setiap karakter serta kalimat ajakan untuk tidak parkir sembarangan.

e. *Feed* instagram



Gambar 4. 13 Sketsa *Feed* Instagram

Pembuatan *feed* Instagram ini sebagai media pendukung untuk mempromosikan karya *motion graphic* yang sudah di buat agar dapat membantu penyebaran informasi yang akan di sampaikan. Dalam *feed* ini berisikan ilustrasi karakter serta beberapa *scene* dari video *motion graphic* dan *motion graphic* itu sendiri.

### 4.7.3 Implementasi Karya

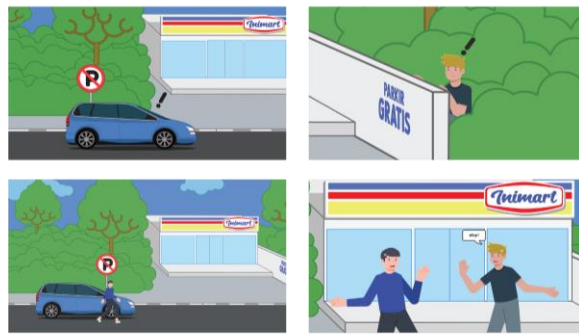
#### 1. Desain karakter



Gambar 4. 14 Desain karakter final

#### 2. Media utama

Media utama dalam penelitian ini adalah video *motion graphic*, tentang kesalahan dan tata tertib parkir yang benar. Dikemas dengan bentuk cerita dan informasi untuk mempermudah penyerapan informasi yang di sampaikan.



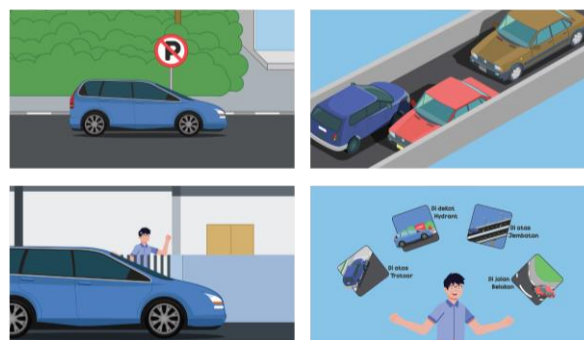
Gambar 4. 15 Adegan awal cerita

Pembuka diawali dengan adegan yang dimana ada seorang pengendara yang hendak menuju ke tempat perbelanjaan. Kemudian sang pengendara sadar jika ada jukir liar ada di tempat tersebut. Karena pengendara tergesah-gesah dan tidak mau membayar jukir liar, sehingga pengendara memarkirkan kendaraannya di bawah rambu larangan parkir.



Gambar 4. 16 Adegan karakter utama muncul

Adegan selanjutnya karakter utama muncul untuk meleraikan pertengkaran yang terjadi antara pengendaran jukir dan memberikan informasi terhadap audiens yang menonton.



Gambar 4. 17 Adegan tantang kesalahan parkir

Adegan berikutnya memperlihatkan karakter utama yang menegur pengendara karena parkir di bawah rambu larangan parkir, dan memberikan contoh kesalahan parkir yang biasanya terjadi di kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. 18 Adegan tempat parkir yang benar

Memberikan contoh tempat parkir yang benar yang ada di beberapa lokasi seperti di pusat perbelanjaan gedung parkir dan juga di tempat umum lainnya yang tersedia.



Gambar 4. 19 Adegan penjelasan pengendara

Memperlihatkan pengendara yang sedang menjelaskan kenapa dia tidak mau parkir di tempat perbelanjaan, yang dikarenakan dia tidak mau membayar jukir liar karena di tempat tersebut sudah tertulis jika parkir gratis.



Gambar 4. 20 Adegan jukir resmi yang benar

Pada adegan ini memperlihatkan penjelasan tentang jukir resmi yang benar itu seperti apa dan memberikan contohnya seperti memakai rompi dan karcis yang masih berlaku.



Gambar 4. 21 Adegan penutup informasi manfaat parkir yang benar

Pada adegan akhir memperlihatkan semua karakter yang berkumpul dan memberikan informasi tentang manfaat parkir yang baik dan benar.

### 3. Media pendukung

#### a. X-banner



Gambar 4. 22 X-banner

Media pendukung yang pertama ada x-banner, yang berisikan judul dari *motion graphic* dan ilustrasi karakter yang sedang berada di jalan dengan *background* mobil yang parkir di bawah rambu larangan parkir. Terdapat QR (*Quick Response*) Code, untuk mempermudah penyebaran informasi tentang video *motion graphic* yang telah dibuat.

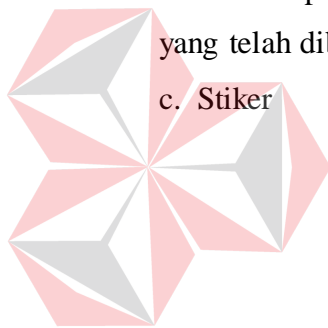
## b. Poster



Gambar 4. 23 Poster

Media pendukung berikutnya adalah poster, yang berisikan judul dan ilustrasi karakter yang sedang berada di jalan dengan *background* mobil yang parkir di bawah rambu larangan parkir. Dan terdapat tulisan yang berisikan manfaat parkir dengan baik dan benar. Terdapat QR (*Quick Response*) Code, untuk mempermudah penyebaran informasi tentang video *motion graphic* yang telah dibuat.

## c. Stiker

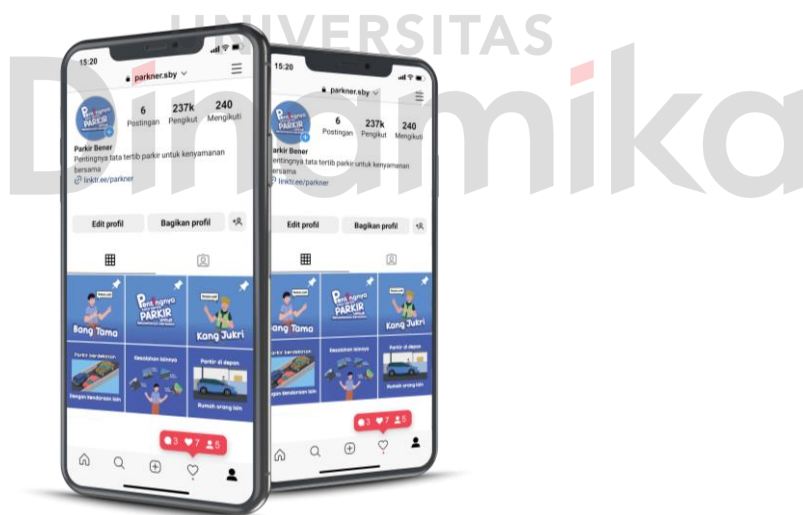
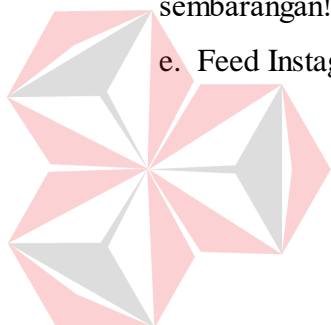


Gambar 4. 24 Stiker

Media pendukung ketiga merupakan stiker tempel. Stiker ini menggunakan desain ilustrasi dari bentuk rambu larangan parkir dan area bebas parkir, serta elemen dari video *motion graphic* yaitu ilustrasi karakter dan judul.

d. *T-shirt*Gambar 4. 25 *T-shirt*

Media pendukung yang keempat yaitu kaos. Desain yang di gunakan pada depan kaos merupakan judul dari video *motion graphic*, dan belakang kaos menggunakan desain yang menampilkan ilustrasi karakter dan nama tiap karakter. Diberi elemen lainnya seperti kerucut pembatas jalan, jukir yang membawa palang rambu larangan parkir dan kalimat “jangan parkir sembarangan!”.

e. *Feed Instagram*Gambar 4. 26 *Feed Instagram*

Media pendukung kelima yaitu desain *feed Instagram*. *Feed* ini di desain untuk mempromosikan *motion graphic* di media sosial. Dengan menggunakan ilustrasi beberapa karakter yang mengajak untuk menonton video *motion graphic* dan beberapa *scene* yang ada dalam *motion graphic* itu sendiri.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ketertiban lalu lintas sangat penting untuk diketahui demi kenyamanan para pengguna jalan lainnya. *Motion graphic* ini dirancang dengan menggunakan ilustrasi 2 dimensi dan memberikan dubbing, untuk mempermudah penyampaian dan penyerapan informasi kepada masyarakat. Informasi serta edukasi yang disampaikan kepada masyarakat terutama remaja dewasa yang berusia 17-35 tahun, yaitu tentang ketertiban lalu lintas terutama pada parkir yang baik dan benar. Media pendukung yang dirancang guna membantu media utama untuk penyebaran informasi yang akan di sampaikan. Media pendukung yang digunakan adalah x-banner, stiker, t-shirt, dan media sosial Youtube dan Instagram.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan dari penelitian dan observasi yang telah dilakukan, masyarakat masih kurang menyadari kepentingan tata tertib parkir. Pihak yang berwenang seperti Dishub, tentunya juga harus lebih memperketat oprasi guna meminimalisir ketidak tertiban masyarakat. Jukir juga perlu diperhatikan agar tidak banyak oknum yang menjadi jukir liar atau tidak resmi. Perancangan *motion graphic* ini membantu dalam memberikan suatu informasi tentang tata tertib parkir yang baik dan benar, sebagai media yang dapat memberikan edukasi untuk masyarakat. Diharapkan akan ada lebih banyak lagi inovasi media baru tentang informasi tata tertib parkir yang baik dan benar. Selain itu penelitian ini tidak luput dari kekurangan, oleh karena itu sangat diperbolehkan untuk pihak lainnya dapat mengembangkan penelitian ini lebih luas lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Gratama, R., & Eko Budi Waspada, A. (2014). Kampanye Pencegahan Parkir Kendaraan Bermotor. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seniropa Dan Desain*.
- Andy, P. U. (2013). Analisa Dsn Perancangan Sistem Informasi Parkir Di Universitas Muria Kudus. *J Conserv Dent*. 2013, 16(4), 8. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23956527/>
- CNN Indonesia. (2022). Diatur dalam Undang-undang, Berikut 10 Area Dilarang Parkir. *Cnn Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/otomotif/20220619005309-584-810644/diatur-dalam-undang-undang-berikut-10-area-dilarang-parkir>
- De Rozari, A., & Hari Wibowo, Y. (2015). Faktor-faktor Yang Menyebabkan Kemacetan Lalu Lintas di Jalan Utama Kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Digital, I. (2022). *Kenali Apa Itu Motion Graphic dan Jenis- Jenisnya*. Website. <https://iptek.co.id/kenali-apa-itu-motion-graphic-dan-jenis-jenisnya/>
- Ferian Nata, V., Dektisa, A. H., & Christianna, A. (2016). *Perancangan Video Motion Graphic Tentang Pentingnya Rating Dalam Video Game Bagi Orangtua*. 1–8.
- Ginjar, D. (2022). *Jumlah Penduduk Surabaya Capai 2.874.314 Jiwa*. Jawa Post. <https://www.jawapos.com/surabaya/02/02/2021/jumlah-penduduk-surabaya-capai-2-874-314-jiwa/>
- Limantara, A. D., Purnomo, Y. C. S., & Mudjanarko, S. W. (2017). Pemodelan Sistem Pelacakan Lot Parkir Kosong Berbasis Sensor Ultrasonic Dan Internet of Things (IOT) Pada Lahan Parkir Diluar Jalan. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 1(2), 1–10. [jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek)
- Maharsi, MSn, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta Jl. Parangtritis Km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta 55187 Telp/Fax 0274-384106. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AH58DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pengertian+ilustrasi&ots=-ap2csLtew&sig=OFkJWvpwx44vcTjX\\_TBapYLEESc&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian+ilustrasi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=AH58DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=pengertian+ilustrasi&ots=-ap2csLtew&sig=OFkJWvpwx44vcTjX_TBapYLEESc&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+ilustrasi&f=false)
- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Ms. Agya Indriani. (2020). *Edukasi Kesehatan melalui Buku Saku terhadap Pengetahuan dan Sikap Masyarakat Usia Produktif mengenai Cek Kesehatan Rutin*. <https://repo.poltekkesbandung.ac.id/1373/>

- Pemerintah Kota, S. (2022). *Dishub Dan Pakar Transportasi Sebut Survei Surabaya Kota Termancet tak Sesuai Kenyataan*. Sabtu, 15 Januari. <https://www.surabaya.go.id/id/berita/64709/dishub-dan-pakar-transportasi-s>
- Rahmadianto, S. A., & Andito, T. (2018). Perancangan Explainer Video Universitas Ma Chung Sebagai Inovasi Media Promosi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 2(2), 61–68.
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17957>
- Serafina, O. (2022). *Ini Risiko Parkir Sembarangan di Pinggir Jalan*. 09 Juni. <https://otomotif.kompas.com/read/2022/06/09/182100815/ini-risiko-parkir-sembarangan-di-pinggir-jalan#:~:text=Selain melanggar hukum%2C parkir sembarangan,yang ada di kabin diambil.>
- Sholahuddin. (2022a). *Parkir di Area Terlarang, Ratusan Kendaraan Digembok Dishub Surabaya*. Jawa Post. <https://www.jawapos.com/surabaya/15/11/2022/parkir-di-area-terlarang-ratusan-kendaraan-digembok-dishub-surabaya/>
- Sholahuddin. (2022b). *Petugas Dishub Surabaya Gembosi Motor Parkir di Jalur Pedestrian*. Jawa Post. <https://www.jawapos.com/surabaya/22/02/2022/petugas-dishub-surabaya-gembosi-motor-parkir-di-jalur-pedestrian/>
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2015). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa Dan Desain*, 1. <https://www.neliti.com/publications/180396/perancangan-motion-graphic-ilustratif-mengenai-majapahit-untuk-pemuda-pemudi>
- Yuni, F. (2017). Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial sebagai Sarana Penyebaran Informasi bagi Masyarakat. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 19(2), 152. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/2120>
- Yunita Wijaya, P. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 47–54. <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16040/16032>