

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengguna jalan memiliki hak untuk menggunakan setiap ruas jalan sesuai dengan fungsinya. Dalam UU No 22 tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan jalan yang dimaksud dengan lalu lintas adalah gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan. Seperti kendaraan bermotor boleh menggunakan jalur lambat pada sisi kiri dan jalur cepat pada sisi kanan. Namun, pengguna jalan itu harus sesuai dengan fungsi sehingga tidak mengganggu pengguna jalan lain, ada juga terdapat beberapa pengguna jalan raya yang harus diprioritaskan di jalan raya dan sudah memiliki hak-hak tertentu dari Negara Republik Indonesia.

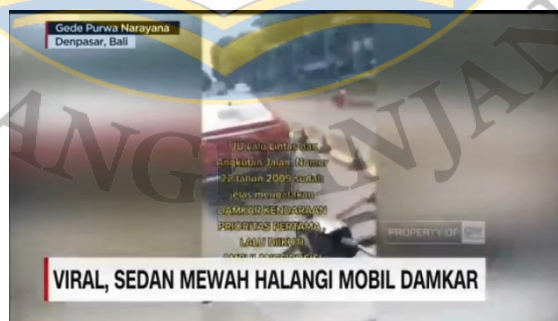
Pengguna jalan yang diprioritaskan merupakan kendaraan yang harus dikawal oleh petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia atau menggunakan isyarat lampu merah dan biru dan bunyi sirine. Alat pemberi isyarat lalu lintas dan rambu lalu lintas tidak berlaku bagi kendaraan yang mendapatkan hak utama. Semua kendaraan jalan wajib mematuhi tata tertib lalu lintas. Namun, ada beberapa pengguna jalan yang mempunyai hak utama untuk didahulukan. Pemberian hak utama pada kendaraan dilakukan karena kendaraan tersebut dalam kondisi darurat dan menyangkut kepentingan umum.

UU No 22 Tahun 2009 pasal 59 menyatakan bahwa untuk kepentingan tertentu, Kendaraan bermotor dapat dilengkapi dengan lampu isyarat dan sirine. Lampu isyarat sebagaimana yang dimaksud adalah merah biru dan kuning Lampu isyarat warna merah dan biru sebagaimana dimaksud adalah sebagai tanda kendaraan bermotor yang memiliki hak utama lampu isyarat warna kuning sebagaimana dimaksud berfungsi sebagai tanda peringatan kepada pengguna jalan lain. Pengguna lampu isyarat dan sirine sebagaimana dimaksud Lampu isyarat warna biru dan sirine digunakan untuk kendaraan bermotor petugas kepolisian negara republik Indonesia. Lampu isyarat warna merah dan sirine digunakan untuk kendaraan bermotor tahanan, pengawalan tentara nasional Indonesia, Pemadam kebakaran, ambulans, palang merah, dan jenazah. Lampu isyarat warna kuning tanpa sirine digunakan untuk kendaraan bermotor patroli jalan tol, pengawasan sarana dan prasarana lalu lintas dan angkutan jalan, perawatan dan pembersihan fasilitas umum, menderok kendaraan, dan angkutan barang khusus.

UU No 22 tahun 2009 tentang lalu lintas dan angkutan jalan pasal 134 menyebutkan bahwa pengguna jalan yang memperoleh hak utama untuk didahulukan yaitu Kendaraan pemadam kebakaran yang sedang melaksanakan tugas Ambulans yang mengangkut orang sakit, kendaraan untuk memberikan pertolongan pada kecelakaan lalu lintas, kendaraan pimpinan lembaga negara republik Indonesia, kendaraan pimpinan dan pejabat negara asing serta lembaga Internasional yang menjadi tamu negara

iring-iringan pengantar jenazah, konvoi atau kendaraan untuk kepentingan tertentu menurut tertentu menurut pertimbangan petugas.

Selain itu UU No 22 tahun 2009 pasal 135 menyebutkan bahwa Kendaraan yang mendapat hak utama sebagaimana dimaksud dalam pasal 134 harus dikawal oleh petugas kepolisian negara republik Indonesia atau menggunakan isyarat lampu merah dan biru dan bunyi sirine. Petugas kepolisian negara republik Indonesia melakukan pengamanan jika mengetahui adanya pengguna jalan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 Alat pemberi isyarat lalu lintas dan rambu lalu lintas tidak berlaku bagi kendaraan yang mendapatkan hak utama sebagaimana dimaksud pasal 134. Dari berbagai Pasal yang mengatur dan membahas tentang pengguna jalan yang harus mendapatkan hak prioritas di jalan raya, masih banyak dari masyarakat yang belum mengetahui hal tersebut. Karena masih banyaknya masyarakat yang belum mengetahui hal tersebut, banyak dari kendaraan yang seharusnya mendapatkan hak prioritas di jalan raya menjadi terhambat.



Viral Sedan Mewah Halangi Mobil DAMKAR

Gambar 01.

Sedan Mewah Halangi Mobil DAMKAR

(Sumber: Youtube CNN Indonesia, di akses pada tanggal, 25 08 2022)

Seperti yang diberitakan oleh CNN Indonesia yang terjadi di Kota Denpasar, Bali pada Minggu (28/03/2021). Terlihat di video terdapat mobil damkar yang sedang bertugas dan dihalangi oleh mobil Mercy, padahal mobil damkar sudah memberikan klakson dan sirine agar mobil Mercy tersebut memberikan jalan. Tetapi mobil Mercy tersebut tidak menghiraukan dan tidak memberikan jalan kepada mobil damkar yang sedang bertugas, jelas pada UU lalu lintas dan angkutan jalan, No 22 tahun 2009 sudah menjelaskan bahwa damkar adalah prioritas pertama yang harus diberikan jalan.



Prioritas Ambulans di Jalan Sudah Diatur Undang-undang - iNews So...

Gambar 02.

Prioritas Ambulans di Jalan Sudah Diatur Undang-Undang
(Sumber: iNews Channel.com, di akses pada tanggal, 23 07 2022)

Selain pemadam kebakaran yang memiliki hak utama untuk melanggar peraturan lalu lintas seperti menerobos lampu lalu lintas, melawan arah, dan melalui lajur bahu jalan, dan sudah dijelaskan dalam Undang-Undang nomor 22 tahun 2009, pasal 135 tentang lalu lintas dan angkutan jalan, yang berbunyi bahwa kendaraan seperti Ambulans dan kendaraan gawat darurat yang lainnya harus diberi kenyamanan dan diberi lintasan untuk di jalan raya guna menyelamatkan nyawa.



Gambar 03.

Sopir mobil tidak beri jalan ambulans

(Sumber: News Channel.com, di akses pada tanggal, 23 07 2022)

Kenyataan pada saat sekarang masih banyak pengguna jalan yang tidak memberikan toleransi dan kemudahan pada ambulans dalam berlalu lintas. Hal ini bisa didapatkan dari beberapa kasus kejadian banyaknya nyawa pasien yang tidak bisa diselamatkan sebelum sampai rumah sakit. Hasil wawancara dengan sopir ambulans RSUD Padangpanjang bapak Nino mengatakan bahwa banyaknya terjadi pasien yang tidak tepat waktu sampai ke rumah sakit sehingga pasien terlambat untuk ditangani oleh pihak rumah sakit. Keterlambatan tersebut disebabkan oleh kemacetan lalu lintas di beberapa titik tertentu, dan kurangnya kesadaran pengguna jalan raya untuk memberikan kemudahan ambulans saat menuju rumah sakit. Dikutip dari kompas.com pada tanggal 19/01/2022 terdapat supir ambulan yang tidak mendapat pengawalan dan terjebak macet yang mengakibatkan pasien gawat darurat meninggal dunia dalam perjalanan menuju RS Daya, Makasar, Sulawesi Selatan. Penyampaian informasi tentunya perlu diperhatikan dan diprioritaskan dalam penyampaian sebuah informasi. Salah satu saran yang sedang diminati dan memiliki daya persuasif yang bagus yaitu media berupa *motion graphic*.

Motion graphic adalah potongan animasi atau rekaman digital yang menciptakan ilusi gerakan atau rotasi, dan biasanya digabungkan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Motion graphic yang dihadirkan menampilkan bagaimana seharusnya pengguna jalan lain bertindak ketika ada pengguna jalan yang harus mendapatkan hak prioritas saat melintas di jalan raya. Penggarapan yang simple dimaksudkan agar mudah dipahami dan dimengerti oleh target audiens. Dengan perkembangan teknologi, kini motion graphic juga dapat diakses kapan saja melalui dunia maya. Selain itu mengakses motion graphic juga jauh lebih mudah dan cepat dibanding sebuah situs tertentu atau video game. Pendengar juga lebih focus dan materi tersampaikan jauh lebih baik karena pendengar dapat mengatur dan mengulang scene yang diinginkan. Oleh sebab itu pada perancangan ini akan menghadirkan motion graphic yang diharapkan dapat memberikan edukasi dan menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap pengguna jalan yang harus mendapatkan hak prioritas yang sedang melintas di jalan raya. Tentunya sarana media *motion graphic* ini diharapkan mampu memberikan angin segar dalam cara komunikasi dan penyampaian informasi dari berbagai permasalahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis merancang sebuah media edukasi berupa motion grafik tentang pengguna jalan yang harus mendapatkan prioritas di jalan raya yang dapat mengedukasi kepada masyarakat tentang apa saja yang dilakukan ketika kendaraan tersebut melintas di jalan raya, serta membuat media edukasi berkaitan dengan bunyi dari sirine yang mudah

dipahami oleh masyarakat, agar dapat mengurangi resiko dari kekurangan kesadaran pengguna jalan mengenai hak prioritas yang dibutuhkan ketika berkendara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dikemukakan di atas dapat diratikan pokok pikiran bahwasannya bagaimana merancang media edukasi yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran pengguna jalan terhadap pengguna jalan yang memperoleh hak utama untuk didahulukan ketika melintas di jalan raya.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Dengan disajikan media edukasi tentang pengguna jalan yang memperoleh hak utama di jalan raya kepada masyarakat dapat bertujuan sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan kesadaran pengguna jalan dalam menanggapi ambulans ketika melintas di jalan raya.
- b. Memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pengguna jalan yang mendapatkan hak prioritas.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi mahasiswa

Mahasiswa mampu membuat perancangan yang efektif dan edukatif dengan menggunakan elemen desain yang tepat, dan menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapat di perguruan tinggi dan mampu mengembangkan ilmu-ilmu baru dengan

merancang media edukasi tentang pengguna jalan yang harus mendapatkan hak prioritas di jalan raya.

b. Bagi masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui dan memiliki kesadaran tentang bagaimana bertindak ketika pengguna jalan yang mendapatkan hak prioritas melintas di jalan raya.

c. Bagi target audiens

Melalui edukasi yang diberikan, dapat menambah wawasan, menumbuhkan kesadaran terhadap pengguna jalan yang mendapatkan hak prioritas yang melintas di jalan raya.

D. Tinjauan Karya

Orisinalitas adalah buah dari proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam menghindari peniruan secara buta objek seperti apa adanya.

Agus Sachari dalam bukunya menjelaskan bahwa “orisinalitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam mewujudkan nilai-nilai estetik. Hal ini sebagai ukuran tingkat pendalaman proses penciptaan yang dilakukan oleh seorang seniman atau desainer. Unsur membangun citra eksistensi suatu nilai hadir di tengah-tengah kebudayaan” (2002:45).

1. Video berita Prioritas Ambulans di Jalan Sudah Diatur Undang-Undang – iNews Sore 18/08



[Motion Grafis] Teknologi di Era Digital Berkembang Pesat

50 rb x ditonton · 3 thn lalu



959



Tidak suka



Bagikan



Buat



Down



IndonesiaBaikID

17,7 rb subscriber

SUBSCRIBE

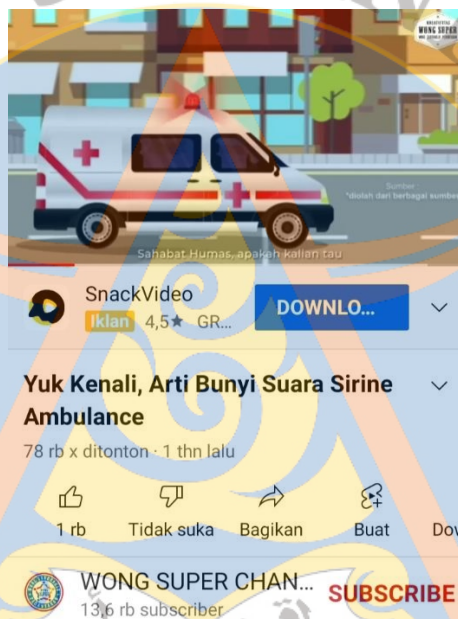
Gambar 04.

Motion Graphic Teknologi di Era Digital Berkembang Pesat
(Sumber : Youtube IndonesiaBaikID, di akses pada tanggal, 23 07 2022)

Pada karya pembandingan di atas merupakan salah satu karya *motion graphic* yang terdapat di channel youtube IndonesiaBaikID yang memberikan informasi tentang perkembangan teknologi yang sangat pesat. *Motion graphic* tersebut disajikan dalam beberapa scene, dan penyajian dalam bentuk tulisan tanpa narasi suara yang memiliki durasi 1 menit. Sebagai orisinalitas perancangan maka pengkarya akan menghadirkan media edukasi berupa *motion graphic* tentang undang-undang yang memperoleh hak prioritas yang sanksi jika tidak diberikan hak prioritas ketika berada di jalan raya. Adapun persamaan dari video di atas yang akan dirancang adalah sama-sama mengangkat media yang sama yaitu *motion graphic*. Pada karya pembandingan diatas pengkarya membuat *motion*

graphic dari referensi di atas, yaitu dari segi pemilihan warna yang terang dan jelas serta perpindahan scene yang sangat halus. Disini pengkarya juga mengambil referensi dari *motion graphic* diatas yang menghadirkan beberapa ekspresi dari karakter yang membuat *motion graphic* tersebut terasa lebih hidup.

2. Motion Yuk Kenali, Arti Bunyi Suara Sirine Ambulans



Gambar 05

Motion Yuk Kenali, Arti Bunyi Suara Sirine Ambulans
(Sumber : Youtube WONG SUPER CHAN, di akses pada tanggal, 23 07 2022)

Pada karya pembandingan di atas menyajikan informasi mengenai suara sirine dari ambulans. Ilustrasi pada motion tersebut disajikan dalam beberapa scene. Motion ini memiliki durasi 2 menit 51 detik yang memberikan informasi mengenai suara sirine dari ambulans. Kekurangan pada motion ini adalah tidak adanya narasi suara yang terdapat di video tersebut yang membuat orang yang menonton sulit untuk memahami isi dari video motion tersebut. Karya ini dijadikan pembandingan karena

mengangkat informasi yang sama yaitu pengguna jalan yang mendapatkan hak-hak prioritas . Namun dalam karya yang akan dirancang ini akan disajikan dalam bentuk *motion graphic* dan diberikan narasi suara agar dapat mudah dipahami oleh target audiens. Narasi yang akan disajikan pada karya yang akan dirancang berupa narasi suara agar dapat mudah dipahami dan tersampaikan kerana dapat mendengarkan informasi berupa suara.

3. Motion 7 Kendaraan Yang Wajib Di Dahulukan Di Jalan Raya



Gambar 06

Motion 7 kendaraan yang wajib di dahulukan di jalan raya
(Sumber : Youtube Kompas TV, di akses pada tanggal, 23 07 2022)

Pada karya pembandingan diatas menyajikan informasi mengenai pencegahan 7 kendaraan prioritas di jalan raya . Ilustrasi pada motion tersebut disajikan dalam beberapa scene. Motion ini memiliki durasi 2 menit 18 detik yang memberikan informasi mengenai 7 kendaraan prioritas yang harus didahulukan ketika berada di jalan raya. Kekurangan pada motion ini adalah motion tersebut memakai warna-warna yang datar

dan sedikit gambar didalamnya. Pada motion tersebut tidak diperlihatkan ekspresi dan suasana. Karya ini dijadikan pembanding karena mengangkat informasi dengan media yang sama yaitu motion graphic dan edukasi yang sama. Namun dalam karya yang akan dirancang memiliki tema yang berbeda dari karya pembanding diatas. Pada karya pembanding di atas disini pengkarya ingin membuat *motion graphic* dengan referensi dari karya pembanding di atas. Disini pengkarya mengambil referensi dari *motion graphic* di atas berupa narasi suara yang disampaikan dengan jelas dan singkat.

E. Landasan Teori

1. Media Informasi

Media, bentuk jamak dari kata medium, berasal dari bahasa Latin pesan. Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur (Agus:1.5). Secara umum, media menunjukkan sebagai alat atau sarana komunikasi seperti televisi, radio, dan surat kabar. Istilah media juga digunakan sebagai suatu agen laporan berita atau pemberitaan. Di dalam dunia komputer, istilah media digunakan sebagai wadah (*collective noun*) yang berfungsi sebagai penyimpan data.

Maka dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan media adalah segala bentuk atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan atau menyimpan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Bentuk atau saluran tersebut dapat berbentuk tercetak, maupun noncetak. Dengan

kata lain, media merupakan wadah yang digunakan untuk menyimpan pesan atau informasi.

Informasi secara umum dapat diartikan sebagai suatu pesan, ide, gagasan, yang disampaikan seseorang. Dalam ilmu komunikasi, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang pengirim dipandang sebagai suatu informasi. Informasi ini dapat berupa numerik atau berupa angkaangka, audio atau suara, teks atau tulisan, dan citra atau gambar /image (Agus:1.6).

Penyampaian informasi tersebut sebenarnya dapat dilakukan secara langsung dengan lisan. Akan tetapi, penyampaian pesan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan suatu media atau saluran tertentu. Saluran atau media ini, selain dapat dipahami sebagai alat penyampai pesan atau informasi, dapat juga digunakan sebagai alat penyimpan atau perekaman informasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan/Online (KBBI Daring), media dapat diartikan sebagai alat, Perantara; penghubung, Aaat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu manusia juga bisa saling berinteraksi satu samalain. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran

dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target. Media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi (Setyowati:32) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam prinsip penggunaan dan pemanfaatan media informasi, sebagai berikut:

a. Media non cetak

1) Radio

Radio adalah radio yang menggunakan spectrum frekuensi radio untuk tujuan pertukaran pesan nonkomersial, eksperimen nirkabel, pelatihan mandiri, rekreasi pribadi, radiosport, dan komunikasi darurat.

2) Televisi

Televisi adalah salah satu media siaran selain radio yang digunakan untuk mentransmisikan gambar bergerak dalam bentuk hitam putih atau monokrom atau berwarna, dan dalam dua atau tiga dimensi serta suara.

3) Internet

Era digital dalam sejarah perkembangan teknologi komunikasi ditandai dengan kehadiran media baru yaitu internet. Di era globalisasi seperti sekarang, internet telah menjadi sumber utama informasi dari berbagai belahan dunia. Pemanfaatan media internet biasanya digunakan menggunakan website, media social, e-mail dan banyak lagi.

2. Media Edukasi

Istilah edukasi sering ditemui dalam keseharian kita. Edukasi merupakan hal penting yang harus diterima manusia. Istilah ini juga dikenal sebagai pendidikan dalam bahasa Indonesia. Dalam artikel ini, detikcom akan membahas secara lengkap. Pengertian Edukasi Dilansir situs Pascasarjana Universitas Islam Malang (Unisma), edukasi menurut KBBI adalah perihal pendidikan. Edukasi adalah segala keadaan, hal, peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia. Edukasi dilakukan melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sementara itu, para ahli juga merumuskan definisi edukasi. Berikut ulasannya mengutip situs Dinas Pendidikan Kota Jambi.

- a. Ahmad D Marimba Menurut Marimba, edukasi adalah suatu bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pihak pendidikan untuk perkembangan baik jasmani maupun rohani supaya menjadi lebih baik.

- b. MJ Langeveld Langeveld menilai edukasi adalah upaya manusia yang lebih dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. Melalui edukasi, anak-anak ditolong untuk melaksanakan tugas-tugas hidup agar menjadi mandiri dan bertanggung jawab secara susila.
- c. Driyarkara Sedangkan Driyarkara mendefinisikan edukasi sebagai usaha dalam memberikan pegangan atau pedoman kepada manusia. Upaya edukasi dilakukan untuk mengangkat orang muda agar lebih insani dan menyesuaikan perannya.
- d. Mubarak dan Chayatin Edukasi adalah proses perubahan perilaku yang berlangsung dinamis. Mubarak dan Chayatin memandang perubahan tidak hanya terjadi pada segi teori dan prosedur dari orang ke orang, melainkan juga mengubah kesadaran dalam diri individu, kelompok, dan masyarakat.
- e. Notoatmodjo Menurut Notoatmodjo, edukasi adalah pendidikan atau suatu upaya yang telah direncanakan seseorang agar dapat memberi pengaruh lebih baik kepada orang lain.
- f. Aristoteles berpendapat edukasi adalah tindakan mengajar seseorang untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan kemampuannya sebagai bagian dari masyarakat.

Tujuan edukasi atau pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan suatu kaum. Mengutip situs Kepegawaian Universitas Medan Area, tujuan edukasi atau pendidikan nasional adalah untuk

mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia menjadi insan yang beriman serta berbudi pekerti luhur.

Edukasi memungkinkan seseorang mempunyai pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang matang, mandiri, serta mempunyai rasa tanggung jawab dan berbangsa dan bernegara. Berangkat dari fungsi tersebut, edukasi memiliki banyak manfaat bagi kehidupan seseorang secara individu maupun untuk masyarakat. Berikut 10 manfaat edukasi mengutip situs University of the People: the Education Revolution.

- a. Kesempatan Mengembangkan Diri Edukasi memungkinkan seseorang memiliki kesempatan untuk tumbuh sebagai individu berkompetensi, mencoba banyak hal baru dan bereksperimen, serta menemukan jati diri.
- b. Memperluas Koneksi Sosial Edukasi memungkinkan seseorang memiliki koneksi sosial yang lebih luas, sehingga bisa menemukan berbagai kesempatan untuk menjadikan hidupnya lebih baik.
- c. Memperbaiki Kondisi Ekonomi Edukasi memungkinkan seseorang atau suatu kelompok terbebas dari lingkaran kemiskinan. Sebab, orang yang mendapatkan edukasi yang baik mampu memikirkan cara agar kualitas hidupnya dan orang-orang di sekitarnya lebih baik.
- d. Memiliki Gaya Hidup Sehat Seseorang dengan edukasi yang baik memiliki pemahaman lebih tentang gaya hidup yang sehat. Dengan

menerapkan gaya hidup sehat tersebut, seseorang bisa terhindar dari penyakit berbahaya.

- e. Mengerjakan Passion atau Minat Seseorang umumnya memiliki passion atau minat terhadap suatu hal. Edukasi memungkinkan seseorang mengerjakan passion atau minatnya tersebut dan mengembangkan diri.
- f. Menambah Percaya Diri Mendapatkan edukasi yang baik hingga memiliki pengetahuan membuat seseorang akan lebih percaya diri dalam mengerjakan sesuatu, saat bertemu dengan orang lain, atau ketika menghadapi masalah karena dia yakin bisa memecahkan masalahnya.
- g. Meningkatkan Kualitas Angkatan Kerja Banyaknya pengangguran dinilai sebagai salah satu akibat kurangnya edukasi yang tepat. Dengan edukasi yang tepat, angka pengangguran bisa ditekan karena kompetensi angkatan kerja dengan kebutuhan di lapangan kerja sesuai dan saling terpenuhi.
- h. Memperkuat Kesenjangan Ketimpangan sosial, gender, dan ekonomi kerap terjadi pada suatu masyarakat yang kurang teredukasi. Dengan mendapatkan edukasi yang tepat, masyarakat dapat lebih menerima perbedaan dan terciptalah kesetaraan.
- i. Komunikasi yang Lebih Baik Edukasi memungkinkan seseorang atau kelompok dapat berkomunikasi dengan lebih baik. Kurangnya

edukasi memperbesar kemungkinan salah paham dan menimbulkan konflik.

- j. Mengurangi Angka Kriminalitas Secara tidak langsung, edukasi dapat mengurangi angka kejahatan. Sebab, masyarakat yang teredukasi dengan baik cenderung memiliki pemecahan masalah yang lebih baik ketimbang melakukan kejahatan.

Jenis-jenis Edukasi memiliki beragam jenis. Tidak hanya pendidikan secara formal yang berlangsung di institusi tertentu seperti sekolah atau universitas. Berikut macam-macam jenis edukasi mengutip Rachmi Indah Budiarti dalam makalah Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- a. Edukasi Formal Edukasi formal adalah jalur pendidikan yang dilaksanakan di sekolah atau madrasah dan memiliki peraturan yang mengikat. Edukasi formal dibagi ke dalam jenjang-jenjang pendidikan, mulai dari TK, SD, SMP, SMA/SMK, hingga perguruan tinggi.
- b. Edukasi Non Formal Edukasi nonformal adalah jalur pendidikan dalam sebuah lembaga pendidikan di luar lembaga pendidikan formal. Contohnya taman pendidikan Alquran (TPA/TPQ) dan lembaga kursus.
- c. Edukasi Informal Edukasi informal adalah jalur pendidikan dalam keluarga dan lingkungan sekitar di mana seseorang tinggal dan

dibesarkan. Proses pembelajaran dan pendidikan berlangsung secara mandiri dan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bunyi Sirine Dan Kendaraan Prioritas

Pengguna jalan yang diprioritaskan merupakan kendaraan yang harus dikawal oleh petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia atau menggunakan isyarat lampu merah dan biru dan bunyi sirine. Alat pemberi isyarat lalu lintas dan rambu lalu lintas tidak berlaku bagi kendaraan yang mendapatkan hak utama. Semua kendaraan jalan wajib mematuhi tata tertib lalu lintas. Namun, ada beberapa pengguna jalan yang mempunyai hak utama untuk didahulukan. Pemberian hak utama pada kendaraan dilakukan karena kendaraan tersebut dalam kondisi darurat dan menyangkut kepentingan umum.

Tentunya dalam melaksanakan tugasnya tim petugas pengamanan lalu lintas terkait bertugas sesuai pedoman dan arahan hukum sehingga berjalan sesuai landasan yang berlaku di Indonesia. Pada hal ini lalu lintas di atur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan Pasal 59:

- a. Untuk kepentingan tertentu, Kendaraan Bermotor dapat dilengkapi dengan lampu isyarat dan/atau sirene.
- b. Lampu isyarat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas warna:

- 1) merah;

Lampu sirine merah merupakan lampu sirine yang digunakan untuk keadaan darurat tinggakt I yang dipasang pada mobil Pemadam Kebakaran dan Ambulans

- 2) biru;

- 3) Lampu sirine biru merupakan lampu sirine yang digunakan untuk keadaan darurat tinggakt II yang dipasang pada mobil Kepolisian dan Pejabat Negara

- 4) kuning.

Lampu sirine kuning merupakan lampu sirine yang digunakan untuk keadaan penanggulangan bencana.

- c. Lampu isyarat warna merah atau biru sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a dan huruf b serta sirene sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berfungsi sebagai tanda Kendaraan Bermotor yang memiliki hak utama.

- d. Lampu isyarat warna kuning sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf c berfungsi sebagai tanda peringatan kepada Pengguna Jalan lain.

- e. Penggunaan lampu isyarat dan sirene sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) sebagai berikut:

- 1) lampu isyarat warna biru dan sirene digunakan untuk Kendaraan Bermotor petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia;

2) lampu isyarat warna merah dan sirene digunakan untuk Kendaraan Bermotor tahanan, pengawalan Tentara Nasional Indonesia, pemadam kebakaran, ambulans, palang merah, rescue, dan jenazah; dan

3) lampu isyarat warna kuning tanpa sirene digunakan untuk Kendaraan Bermotor patroli jalan tol, pengawasan sarana dan Prasarana Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, perawatan dan pembersihan fasilitas umum, menderek Kendaraan, dan angkutan barang khusus.

4) Ketentuan lebih lanjut mengenai persyaratan, prosedur, dan tata cara pemasangan lampu isyarat dan sirene sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan peraturan pemerintah.

5) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara penggunaan lampu isyarat dan sirene sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Pasal 134:

Pengguna Jalan yang memperoleh hak utama untuk didahulukan sesuai dengan urutan berikut:

- a. Kendaraan pemadam kebakaran yang sedang melaksanakan tugas;
- b. ambulans yang mengangkut orang sakit;
- c. Kendaraan untuk memberikan pertolongan pada Kecelakaan Lalu Lintas;
- d. Kendaraan pimpinan Lembaga Negara Republik Indonesia;

- e. Kendaraan pimpinan dan pejabat negara asing serta lembaga internasional yang menjadi tamu negara;
- f. iring-iringan pengantar jenazah; dan
- g. konvoi dan/atau Kendaraan untuk kepentingan tertentu menurut pertimbangan petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Pasal 135:

- a. Kendaraan yang mendapat hak utama sebagaimana dimaksud dalam Pasal 134 harus dikawal oleh petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia dan/atau menggunakan isyarat lampu merah atau biru dan bunyi sirene.
- b. Petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia melakukan pengamanan jika mengetahui adanya Pengguna Jalan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- c. Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas dan Rambu Lalu Lintas tidak berlaku bagi Kendaraan yang mendapatkan hak utama sebagaimana dimaksud dalam Pasal 134.

4. Audio Visual

Audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali / detik. Pengertian audio yang lainnya adalah merupakan salah satu elemen yang penting, karena ikut berperan dalam membangun sebuah sistem Komunikasi dalam bentuk suara, ialah suatu sinyal elektrik yang akan membawa unsur-unsur bunyi didalamnya.

Media Audio adalah suatu alat media yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran saja. Menurut, Sudjana dan Rivai media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara/piringan suara], yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian & kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (2003 :129). Dan menurut, Sadiman media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal (2005:49).

5. Semiotika

Alex Sobur mendefenisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan Bersama-sama manusia. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Simbol yang diartikan Pierce sebagai tanda yang mengacu pada objek itu sendiri, melibatkan tiga unsur mendasar dalam teori segi tiga makna: simbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih dan hubungan antara simbol dengan rujukan (Sobur, 2003: 156).

Dalam definisi Saussure semiotika atau semiologi merupakan suatu anggapan bahwa selama pembuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama manusia yang berfungsi sebagai tanda, dimana harus ada sistem pembedaan dan konvensi yang memungkinkan

makna itu. Sedangkan semiotika dalam definisi Pierce adalah manusia hanya dapat berfikir atau bernalar melalui sebuah tanda. Artinya pikiran sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda. Sedangkan semiotika menurut yang ditulis dalam buku semiotika komunikasi visual, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), berfungsinya tanda serta produksi massal. (Piliang, 2009: 11-12).

Menurut Pierce, logika adalah mempelajari bagaimana orang berfikir, berfikir, berkomunikasi dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada orang lain melalui tanda. Pemaknaan tanda bagi Pierce bisa berarti sangat luas, baik dalam linguistik, maupun tanda-tanda lain yang bersifat umum. Upaya klasifikasi terhadap tanda-tanda sungguh tidak bisa dibilang sederhana, meskipun demikian perbedaan tipe-tipe tanda terdiri dari ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

a. Ikon

Ikon adalah tanda mengandung kemiripan “rupa” sebagai mana dapat dikenali oleh para pemakainya. Dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”. Sederhananya ikon merupakan tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya.

b. Indeks

Indeks adalah tanda yang mewakili keterikatan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya. Dalam indeks hubungan dalam tanda dan objeknya bersifat kongkret dan aktual.

Pengertian lain, indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan apa yang diwakilinya.

c. Simbol

Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati Bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya.

6. Motion graphic

Motion graphic adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, audio, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. Motion graphic terdiri dari dua kata, yaitu motion yang berarti gerak dan graphic yang berarti grafis. Motion graphic dapat disebut dengan istilah grafis yang bergerak. Pada zaman dahulu, proses pembuatan *motion graphic* dikerjakan dengan software computer yang mampu mengolah motion graphic secara digital. Motion graphics merupakan pengembangan dari seni graphic design yaitu motion design, konteksnya adalah motion graphics sebagai *film*, *video* atau *computer animation*.

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Penggunaan motion graphic yang umum adalah sebagai title sequence (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan,

elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran dengan adanya internet, animasi berbasis web.

Menurut Jon Krasner: 2008 Motion graphics adalah grafis yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau rotasi, grafis, biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia.

Pada umumnya *motion graphics* dibuat dari penggabungan gambar, (foto, ilustrasi, typografi, video, atau objek-objek berbasis visual) dan dirancang sehingga menciptakan ilusi gerak. Dengan melihat definisi dari motion graphics tersebut dapat diketahui bahwa motion graphics merupakan teknik pembuatan produk audio visual dengan cara menggabungkan gambar, tulisan, video, ataupun objek-objek berbasis visual lainnya yang dirancang sehingga mendapatkan hasil ilusi gerak.

a. Elemen Motion Graphics

Motion graphics memiliki beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam proses pembuatannya, diantaranya ialah :

1) Audio

Audio yang dimaksud dalam *motion graphics* ini adalah pentingnya peran sound, voice, dan *audio* dalam video sebagai karya audio-visual. Sebuah karya motion graphics dengan tehnik yang sederhana bisa terlihat luar biasa karena peran audio yang melengkapi karya tersebut. Dalam sebuah motion graphics, *audio*

merupakan elemen yang paling penting. *Motion graphics* dibuat dengan menyesuaikan *audio* yang telah ada.

Audio dalam *motion graphics* berperan untuk memperjelas informasi dan merekonstruksi realitas penyajian. Secara umum, *audio* biasanya berupa *sound* (suara manusia, elektronik, makhluk hidup), *voice* (suara manusia, atau makhluk cerdas lainnya seperti manusia), dan *audio* (hasil suara yang sudah direkam). Tentunya terdapat beragam variasi dari tiga jenis suara tersebut seperti efek-efek suara elektronik, efek suara obyek alam, suara vokal dan sebagainya. Semua elemen suara yang terlibat harus tersedia dalam bentuk digital, baik berupa file *audio digital* dan file *MIDI*.

2) *Visual*

Motion Graphic memiliki unsur *visual* untuk memagami nilai estetika dalam gambar dan tipografi. *Property visual motion graphics* adalah sebagai berikut.

a) *Pattern*

Pattern terbentuk karena adanya *repetition* atau pengulangan. *Pattern* dapat menambah kontras dan kedalaman di dalam komposisi, untuk memberikan sentuhan indrawi kepada penonton. Pemberian tekstur *pattern* pada *motion graphics* dapat menambah kekayaan dan kedalaman pada komposisinya

b) *Image*

Image dalam bahasa Indonesia biasa disebut “gambar”, penerjemahannya ke bahasa Inggris menjadi “drawing”. Padahal ‘image’ belum tentu ‘drawing’, untuk itulah digunakan kata *image* untuk menghindari salah pengertian, sebab kata *image* tidak hanya *drawing* (Gumelar:2015:20).

Image pada umumnya terbagi menjadi 2 yaitu:

(1) *Still image* : cenderung diam seperti foto, ilustrasi, lukisan, logo dan symbol.

(2) *Moving image* : cenderung bergerak seperti movie.

Movie terbagi menjadi dua kelompok, yaitu :

(a) Animasi

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah suatu usaha untuk menghidupkan.

(b) *Live Action*

Live action adalah hasil dari sebuah syuting. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, property film, dan sifat sinematik, seperti tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size, dan mobile framing.

3) *Text*

Text sebenarnya adalah satu set image sebagai lambang atau satu set simbol dari suara, angka, dan ekspresi. Simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya, sehingga *text* ini muncul dalam format *text* jepang, *text* cina, *text* arab, *text* rusia, dan alphabet yang lebih dikenal banyak masyarakat.

Text yang menjadi kata atau kalimat, juga cara membaca dan peletakkannya disesuaikan dengan budaya Negara, bangsa, atau suku suatu masyarakat, sebab ada yang membaca dari arah kiri ke kanan, ada yang membaca dari kanan ke kiri dan ada pula yang dari atas ke bawah dimana sangat erat kaitannya dengan landasan sociology (culture & habit) suatu bangsa. Tetapi motion graphics yang baik, apapun jenis *text*nya kita masih bisa memahaminya.

4) *Time*

Time dalam design tampilan suatu halaman, maka diwujudkan berdasarkan urutan membaca. Tetapi *time* dalam animasi, motion graphics, movie ataupun video merupakan urutan sequence tampilan

frame demi frame yang di desain mana yang awal, mana yang selanjutnya dan mana yang diakhir, urutan sesuai waktu disebut timecode bila sudah spesifik penjelasan waktunya.

Tentu saja dalam motion graphics elemen waktu ini sangat penting dalam mengurutkan suatu sequence atau footage dalam suatu timeline, dan sering sekali timecode sangat penting. Oleh karena itulah, memahami dan manage waktu agar durasi dan urutan tayang menjadi sangat penting. Satuan terkecil hitungan di motion graphics adalah frame, dimana dimulai dari jam, menit, detik dan frame. Elemen time jarang sekali diketahui orang, karena dijalani dalam melakukan sesuatu sehingga tidak merasa bahwa time adalah salah satu elemen dari desain (Gumelar:2015:66).

5) *Tipografi*

Tipografi adalah salah satu sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat.

Tipografi didefinisikan sebagai salah satu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Ada dua aspek dasar dari anatomi huruf cetak. Aspek pertama berkaitan dengan cara kita memanfaatkannya. Aspek pertama berkaitan dengan bentuk fisik huruf dan merupakan metode mengenai bagaimana huruf itu

dibentuk. Demikian juga mengukurnya, baik secara horizontal maupun vertikal. Aspek kedua menyangkut bentuk, konstruksi, dan tampilan secara visual dari masing-masing huruf secara individu, (Kusrianto:2007:190).

Pengertian tipografi yang di kutip dari Manuale Typographicum yaitu seni memilih dan menata huruf dengan mengatur penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga dapat menolong dalam kenyamanan membaca. Huruf merupakan elemen dasar dari tipografi yang digunakan dalam berkomunikasi.

Huruf sebagai sebuah bentuk dapat diolah atau ditata menjadi lebih indah atau didesain sedemikian rupa sesuai dengan nilai estetika dan fungsinya dengan membuat berbagai macam ekspresi. Pada akhirnya tipografi yang baik dalam motion graphics harus memiliki tiga syarat (Gumelar:2015:144) yaitu:

- a. *Legibility* adalah tingkatan kemudahan suatu karakter teks atau satu huruf untuk dimengerti dan dikenali. *Legibility* menentukan tingkat keterbacaan huruf dalam kondisi yang sulit, seperti saat digerakan dalam kecepatan tinggi, cahaya remang, dan lain-lain. *Legibility* dipengaruhi oleh kerumitan desain huruf, penggunaan warna, dan frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

- b. *Readability* adalah kemudahan suatu susunan huruf terbaca berdasarkan susunan huruf, kerapatan, besar huruf, dan kerumitan kalimat. Hal ini dimaksudkan agar sebuah tipografi dapat terbaca secara benar tanpa menimbulkan ambiguitas terhadap pembaca /audiensnya.
- c. *Clarity* adalah kejelasan makna pada kalimat yang disusun teksnya secara jelas dan tidak banyak makna, sehingga kalimat langsung mengena pada makna yang dimaksud dan tidak membuat bias atau ambigu.

7. Layout

Menurut Rustan (2009: 10) layout merupakan sebuah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan dengan bidang yang membentuk suatu susunan. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif yang bertujuan agar memudahkan si pembaca memahami informasi yang disajikan.

Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya, sebuah layout harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari suatu bagian ke bagian yang lainnya dengan mudah dan cepat. Akhirnya, sebuah layout harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

Dalam proses perancangan desain ada beberapa prinsip-prinsip layout yang harus diketahui. Prinsip layout dapat dianalogikan sebagai sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik. Menurut Rustan (2011: 74-84) prinsip layout meliputi:

- a. Sequence, adalah urutan/hirerarki/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai ke yang bisa dibaca belakangan. Dengan adanya sequence membuat pembaca secara otomatis akan mengurutkan pandangan matanya.
- b. Emphasis, adalah teknik memberikan penekanan tertentu pada layout. Dapat dilakukan dengan cara memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen layout lainnya pada halaman tersebut, warna yang kontras dengan latar belakang, peletakan diposisi yang strategis dan menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya.
- c. Balance, adalah teknik mengatur keseimbangan pada layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan.
- d. Unity, adalah menciptakan kesatuan secara keseluruhan. Tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

8. Warna

Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut *pigmen* atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda, misalnya adalah cat, rambut, daun, tekstil, kulit dan lain-lain (Sanyoto, 2009: 12). Warna juga didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dihasilkan dari jarak yang bisa diakses indera manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata disebut warna *pigmen* (Susanto, 2011: 433).

Menurut Henry Dreyfuss, warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk lampu lalu lintas merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Menurut Tina Sutton dan Bride M. Whelan warna memiliki asosiasi yang sangat kuat dan dapat memberi dampak psikologis dan fisiologis pada tubuh manusia, dan warna memiliki pengaruh emosional kepada yang melihatnya.

Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna dalam penyajian bahan pelajaran perlu memperhatikan faktor – faktor tersebut. Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

No	Warna	Psikologi
1	Merah	Power,energi,kehangatan,cinta,nafsu, agresif, bahaya
2	Biru	Kepercayaan,konservatif,keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan
3	Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan
4	Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidak-jujuran, pengecut(untuk budaya Barat), penghianatan
5	Ungu	Spiritual,misteri,kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan
6	Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan.
7	Coklat	Tanah/bumi, realibility, confort, daya tahan
8	Abu-abu	Intelek,masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, kesedihan.
9	Putih	Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidak besalahan, steril, kematian.
10	Hitam	Seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan,keanggunan.

Tabel 1
Psikologi Warna
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

9. Tipografi

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki nilai fungsional dan nilai estetik (Sihombing, 2001:2).

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Komunikasi yang berakar dari symbol-simbol yang menggambarkan sebuah objek (pictograph), berkembang menjadi simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (ideograph). Kemudian berkembang menjadi bahasa tulis yang dapat dibunyikan dan memiliki arti (phonograph - setiap tanda atau huruf menandakan bunyi). Bentuk/rupa huruf tidak hanya mengidentifikasi sebuah bunyi dari suatu objek. Bentuk/rupa huruf tanpa disadari menangkap realitas dalam bunyi.

Lebih dari sekedar lambang bunyi, bentuk/rupa huruf dalam suatu kumpulan huruf dapat memberi kesan tersendiri yang dapat mempermudah khalayak menerima pesan atau gagasan yang terdapat pada sebuah kata atau kalimat. Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu

pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf” (Sriwitari & I Gusti Nyoman, 2014 : 71)

Teks merupakan salah satu elemen layout terpenting. Selain perannya sebagai penyampai pesan komunikasi, huruf mempunyai dampak pada ruang dalam suatu layout dua dimensi. Membicarakan teks artinya membicarakan tipografi secara umum dalam kaitannya dengan layout: pemilihan jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf, kata, baris dan lebar paragraf.

a. Memilih jenis huruf dan ukurannya

Banyak sumber yang menyarankan ukuran huruf untuk bagian isi naskah adalah 9 sampai 12 point, ada yang mengatakan 14 point masih cocok digunakan sebagai teks dibagian naskah, sedangkan 14 point ke atas adalah ukuran untuk display type, di bawah 9 point adalah ukuran untuk caption. Pengaturan itu dilakukan berkaitan dengan pertimbangan aspek legibility dan readability dari penggunaan huruf. Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter, hal ini menyangkut bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu dengan yang lainnya. Readability berhubungan dengan

tingkat keterbacaan suatu teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca (Rustan, 2010:74).

b. Menentukan Letter Spacing, Word Spacing dan Leading

Letter spacing adalah jarak antar huruf atau karakter, sedangkan istilah kerning sebenarnya adalah pengaturan ruang/jarak antar karakter yang satu dengan yang lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan keterbacaan. Sebaiknya semakin kecil ukuran huruf, jarak antar huruf semakin diperbesar. Sebaliknya apabila ukuran huruf lebih besar dari ukuran normal, sebaiknya jarak antar hurufnya diperkecil.

Word spacing adalah jarak antar kata. Word spacing sebaiknya mengikuti letter spacing. Makin lebar letter spacing, word spacing sebaiknya makin lebar pula. Word spacing harus diatur untuk menghindari river. River adalah efek seperti aliran sungai yang dapat mengganggu kenyamanan membaca dan sering terjadi pada paragraf yang rata kanan kiri (justified) dengan lebar garis yang sempit.

Leading, merupakan jarak antar baris. Yang terpenting dalam menentukan besarnya adalah jangan sampai descender huruf di baris atas berhimpitan dengan ascender huruf di baris bawahnya, terutama untuk bodytext, kecuali konsep desainnya mengharuskan demikian. Lebar paragraph juga mempengaruhi besar leading. Semakin lebar paragraph (semakin banyak teks dalam suatu baris), semakin besar ukuran leading yang diperlukan untuk memudahkan pembaca

mencari baris baru dibawahnya. Namun untuk paragraph yang sempit di bawah rata-rata seperti pada caption, disarankan mempunyai leading yang cukup besar (Rustan, 2008:19).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam memproses hasil yang baik dalam perancangan media edukasi tentang cara berperilaku ketika ambulans melintas di jalan raya, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Pada tahapan ini dilakukan riset dan wawancara kepada narasumber. Dimana di dalam wawancara tersebut ditanyakan seputar tentang permasalahan yang terjadi ketika membaw pasien ke rumah sakit. Data ini diperoleh melalui wawancara dan studi pustaka.

1) Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan meninjau langsung permasalahan yang berada di jalan raya. Setelah melakukan observasi di lapangan maka ditemukanlah beberapa permasalahan. Dengan adanya observasi lapangan, kita dapat mengetahui apa saja unsur yang harus ada dalam perancangan media informasi berupa motion graphic nantinya. Sehingga perancangan media informasi yang dirancang, hendaknya membuat audience paham bahwa prioritas ambulans

di jalan raya sangat penting supaya tidak terlambat ke rumah sakit dan pasien dapat ditangani dengan cepat.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang bertugas sebagai supir ambulans RSUD Padangpanjang, menurut hasil wawancara dengan sopir ambulans RSUD Padangpanjang bapak Nino mengatakan bahwa banyaknya terjadi pasien yang tidak tepat waktu sampai ke rumah sakit sehingga pasien terlambat untuk ditangani oleh pihak rumah sakit. Keterlambatan tersebut disebabkan oleh kemacetan lalu lintas di beberapa titik tertentu, dan kurangnya kesadaran pengguna jalan raya untuk memberikan kemudahan ambulans saat menuju rumah sakit. Hasil dari beberapa wawancara di atas adalah :

Bapak Nino (41 tahun) selaku sopir ambulans RSUD Padangpanjang mengatakan bahwa beliau memang sering sekali mendapatkan bahwa tidak sedikit pengguna jalan yang tidak memberikan jalan kepada ambulans yang terdapat di beberapa titik tertentu. Pak Nino juga mengatakan bahwa banyak dari pengguna jalan tidak mengetahui apa saja suara sirine ambulans dan maksud dari sirine itu.

Andri Yaldi (45 tahun) sopir ambulans RSUD Pariaman, Bapak Andri mengatakan bahwa selama beliau menjadi sopir Ambulans sudah selama 3 tahun, sudah 4 kali pasien meninggal

diperjalanan karena pengguna jalan tidak memberikan prioritas terhadap ambulans yang sedang melintas. Beliau juga mengatakan bahwa banyak pengguna jalan yang hanya diam saja ketika ambulans melintas.

3) Ruang Lingkup Perancangan

Ruang Lingkup Perancangan Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan target audiens yang ingin dituju. Pada umumnya media informasi bertujuan untuk memberikan perubahan agar masyarakat menjadi lebih baik dan menumbuhkan kesadaran masyarakat akan manfaat yang didapatkan dari informasi tentang ambulans.

4) Segmentasi Target Audiens

a) Demografis

Secara demografis target yang dituju adalah pengguna jalan. Segmentasinya berasal dari kalangan pendidikan menengah hingga menengah ke bawah.

b) Geografis

Geografis perancangan ini ditujukan bagi seluruh masyarakat Indonesia yang berumur 17-30 tahun khususnya masyarakat Sumatera Barat.

c) Psikografis

Secara psikologi, target audiens yang dituju adalah pengguna jalan yang kurang mendapatkan informasi mengenai apa saja

yang mendapatkan prioritas di jalan raya dan pengguna jalan yang tidak memberikan jalan kepada kendaraan prioritas.

b. Metode Analisis Data

Dalam menganalisis suatu permasalahan dibutuhkan suatu rangkaian pertanyaan yang benar sehingga solusi yang dicapai akan tepat dan efisien. Untuk mendukung terciptanya perancangan media informasi tentang prioritas ambulans di jalan raya dalam bentuk motion graphic maka dirancang sebuah metode yang mendalami tentang apa yang menjadi kebiasaan-kebiasaan yang ada pada sasaran, dengan menggunakan Metode AIDCA (Attention, Interest, Desire, Conviction dan Action).

a) *Attention* (menarik perhatian)

Solusi untuk mendapatkan perhatian target audiens yaitu melalui media informasi. Dimana akan dibuat motion graphic yang efektif dan dapat menginformasikan, mudah dipahami oleh masyarakat khususnya pengguna jalan.

b) *Interest* (menarik minat)

Menarik minat audiens dengan pesan yang disajikan dalam motion graphic selain memiliki atensi dan dapat memikat perhatian audiens, harus juga menarik dan unik sehingga dapat menginformasikan kepada audiens untuk memahami informasi yang diberikan.

c) *Desire* (kebutuhan/keinginan)

Pesan yang disajikan dalam motion graphic selain memiliki atensi, memikat perhatian dan membangkitkan kesadaran masyarakat untuk mentoleransi ambulans ketika melintas di jalan raya.

d) *Conviction* (rasa percaya)

Penyampaian pesan harus dapat menciptakan kesadaran pengguna jalan, pada tahap ini pengguna jalan sudah mulai sadar akan pentingnya toleransi terhadap ambulans. Pada tahap ini penyampaian pesan informasi harus meyakinkan pengguna jalan dan penyampaian pesan dapat ditunjang dengan pembuktian bahwa dengan adanya media informasi motion graphic.

e) *Action* (tindakan)

Upaya terakhir yang dilakukan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap toleransi terhadap ambulans adalah dengan membuat media informasi ini. Maka pada dasarnya, dalam tindakan ini yaitu menginformasikan kepada pengguna jalan tentang pentingnya mentolerir ambulans yang melintas di jalan raya.

2. Perancangan

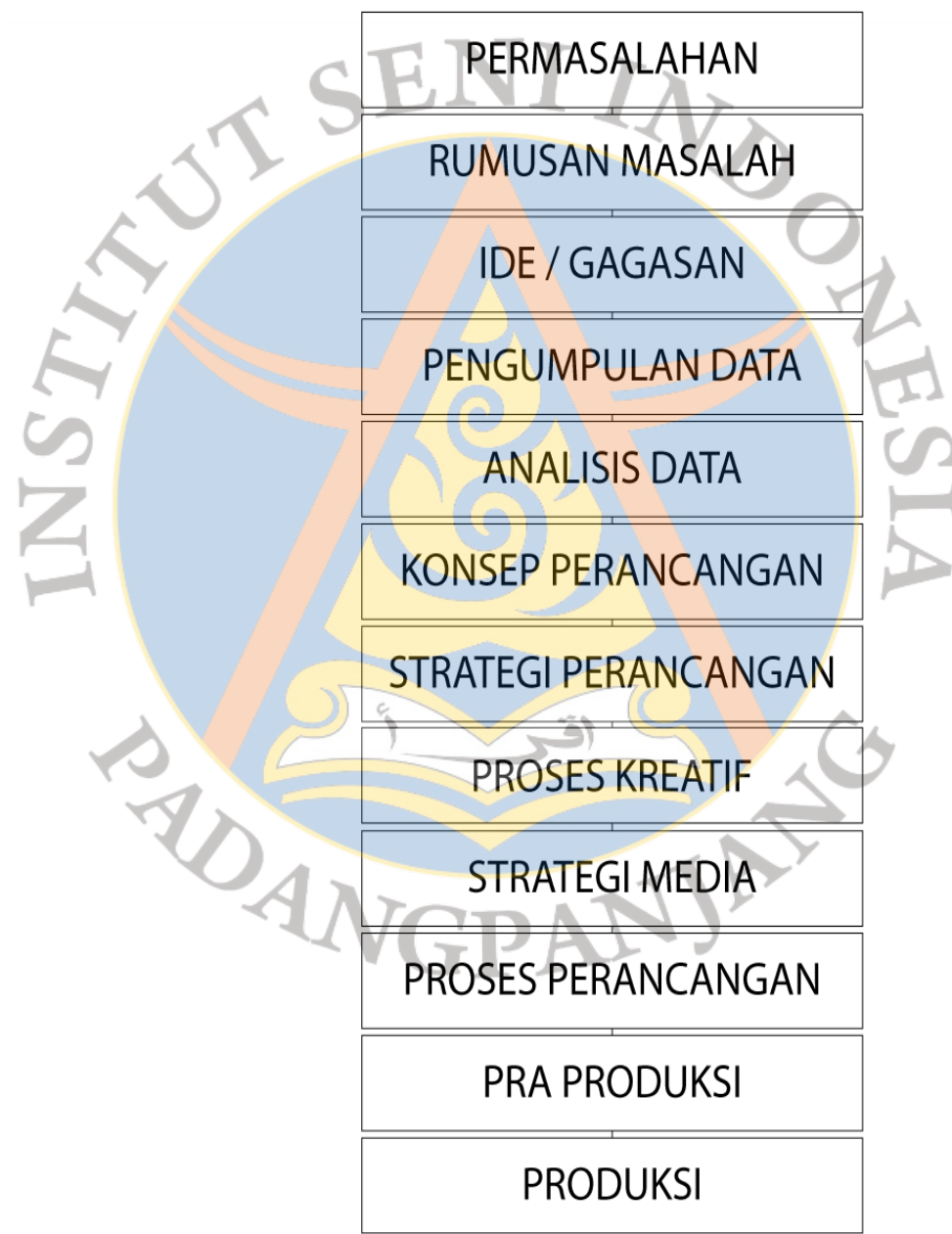
Salah satu cara dalam membuat rancangan media informasi yang menarik adalah dengan menggunakan media gambar, baik itu foto yang diterapkan menjadi sebuah poster ataupun motion graphic, karena media gambar lebih banyak disukai oleh masyarakat, tentunya ini akan menjadi penarik perhatian masyarakat. Selain itu media visual dapat membuat masyarakat berimajinasi dan memahami maksud dari visual tersebut. Agar komunikasi jelas dan lancar, maka diberikan typografi agar mudah dipahami oleh masyarakat luas. Sehingga komunikasi yang disampaikan lebih efektif dan pesan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat, tujuannya adalah agar masyarakat lebih peka terhadap informasi yang disampaikan.

Storyline dan storyboard penting dalam suatu perancangan. Dua hal tersebut merupakan gambaran yang menjadi pemandu dalam merancang suatu karya. Storyline merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalani suatu cerita bisa berbentuk dalam rangkaian peristiwa yang berbagai macam. Dengan kata lain storyboard adalah deskripsi pada setiap scene yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan objek multimedia dan perilakuan dengan jelas.

a) Struktur Perancangan

Struktur perancangan merupakan alur dalam proses berkarya.

Struktur perancangan di mulai dari masalah yang ada, sampai kepada eksekusi desain.



Tabel 2.
Struktur Perancangan
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

3. Perwujudan

Penciptaan karya media informasi ini akan dibuat motion graphic. Setiap karya akan menampilkan informasi dari toleransi terhadap ambulans yang melintas di jalan raya. Penciptaan karya motion graphic dalam memberikan informasi pada masyarakat dapat menumbuhkan rasa toleransi terhadap ambulans yang melintas di jalan raya. Dalam penerapannya ada beberapa media yang diperlukan untuk mendukung perancangan media edukasi tentang kendaraan prioritas di jalan raya dalam bentuk *motion graphic*, antara lain sebagai berikut:

a. *Motion Graphic*

Motion graphic yang akan dirancang akan dibuat simple sesuai dengan kebutuhan. *Motion graphic* dibuat dan disebarakan melalui video tron, Youtube atau sosial media pemerintahan terkait.

b. Poster

Poster pada umumnya merupakan perpaduan antara gambar, grafis, dan tulisan sebagai media informasi cetak pada tempat umum. Poster dirancang untuk keperluan promosi untuk meraih simpati masyarakat, mencari perhatian, dan sebagainya.

c. *Merchandise*

Penggunaan desain pada *merchandise* ini menggunakan desain pada motion graphic dan ditambahkan dengan kata-kata dengan maksud sangat dalam “ Kenali bunyi ayo berbagi”. tagline bertujuan agar dapat mempersuasi khalayak hingga dapat menyerap pesan yang ingin disampaikan.

1) *T-Shirt*

T-shirt merupakan jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaus oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, kaus oblong berlengan pendek melewati bahu hingga sepanjang siku dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaus oblong adalah katun atau poliester atau gabungan keduanya.

2) *Stiker*

Stiker terdapat dalam berbagai bentuk dan ukuran dan juga sangat bervariasi dalam warna dan desain. Mereka sering melekat pada barang-barang seperti kotak makan siang, kertas, loker, notebook, dinding, mobil, jendela, dan sebagainya.

3) *X – Banner*

X- banner pada umumnya salah satu media informasi dan promosi seperti spanduk. Bedanya, *X– banner* ini berbentuk vertikal dan memiliki stand berbentuk menyilang yang menyerupai huruf X.

4. Penyajian

Penyajian karya nantinya disampaikan melalui sajian pameran yang menampilkan bagian dari proses penciptaan yang dimulai dari tampilan, skema rancangan, hingga hasil akhir nantinya. Karya atau hasil rancangan akan ditampilkan secara dami didalam kegiatan pameran tersebut sebagai bentuk pertanggungjawaban riset akan ketepatan dan kesesuaiakn rancangan dari permsalahan yang di angkat serta enguji originalitas karya dalam kegiatan pameran.



Gambar 7.

Layout stand Pameran
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

BAB II

KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

1. Konsep Verbal

Konsep verbal dari perancangan media edukasi tentang kendaraan prioritas dalam bentuk motion graphic yaitu sesuai dengan data yang telah diperoleh maka pendekatan ilmu DKV berupa motion edukasi. Untuk itu dibutuhkan beberapa landasan teori untuk mendukung konsep yang akan dibuat. Konsep mngacu pada animasi edukasi berupa *motion graphic*. Dengan penyampaian informasi yang langsung kepokok pembicaraan, sederhana dan mengkomunikasikan dengan bentuk-bentuk visual yang sesuai dan iconic. Sehingga komunikasi yang dihasilkan dapat dengan mudah dipahami pengguna jalan. Pada awal ini motion graphic yang dihadirkan berasal dari permasalahan tentang kurangnya edukasi tentang kendaraan prioritas di jalan raya dan kurangnya edukasi tentang arti dari sirine mobil prioritas. Untuk mendukung proses media edukasi apa-apa saja kendaraan prioritas di jalan raya, mengedukasi arti dari bunyi sirine pada kendaraan prioritas, dan cara yang harus dilakukan ketika kendaraan prioritas berada di jalan raya.

2. Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan pada motion graphic ini adalah berupa ilustrasi flat desain yang mendukung konsep verbal dimana dapat membuat tampilan menjadi mudah dipahami dan menarik bagi target audiens.

Perancangan motion graphic ini akan menghadirkan 7 kategori kendaraan prioritas dan mengedukasi masyarakat tentang apa yang harus dilakukan ketika kendaraan prioritas berada di jalan raya.

B. Proses Penciptaan

1. *Brainstorming*

Brainstorming dilakukan guna mencari solusi untuk keperluan perancangan dari hasil riset dan pengumpulan semua ide dan gagasan yang dilakukan dalam tahap pembangunan ide selanjutnya. Pembentukan awal visual akan dimulai melalui storyline dan setelahnya pembuatan storyboard atau sketsa kasar yang dibuat dengan cara manual menggunakan kertas kemudian akan diolah ke proses digital dengan bantuan software yang seperti adobe illustrator serta pergerakan motion graphic dibuat dengan software adobe after effects.



Skema 1.

Brainstorming

(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

2. Studi Warna

Warna-warna yang digunakan adalah warna yang memiliki filosofi kepercayaan, kekuatan, dan tegas seperti warna biru, kuning, hitam, putih.

a) Warna Merah

Rambu lalu lintas warna merah sudah terlihat memiliki citra keras, yakni berisi langgaran. Contoh rambu lalu lintas dengan warna merah, seperti dilarang berhenti, dilarang parkir, serta larangan lainnya. Agar semakin mudah terbaca, rambu lalu lintas warna merah memiliki dasar putih dengan huruf dan angka hitam. Warna merahnya digunakan untuk garis tepi saja.

b) Warna Kuning

Warna Kuning dalam rambu lalu lintas berisi peringatan akan kemungkinan bahaya atau tempat rawan yang ada di depan pengguna jalan. Contohnya ada turunan, tanjakan, atau belokan tajam. Selain itu bias juga jalanan yang cenderung licin dan ditandai dengan lambing segitiga sebagai peringatan.

c) Warna Hijau

Warna hijau menjadi warna dasar rambu lalu lintas yang paling umum ditemukan. Biasanya warna ini digunakan untuk memberikan informasi jalan atau yang lainnya pada pengguna jalan. Contohnya informasi di dalam rambu warna hijau ada batas wilayah, jurusan, lokasi fasilitas umum, nama tempat, daerah, hingga info lainnya.

d) Warna Biru

Rambu lalu lintas warna biru memiliki isi perintah wajib bagi para pengguna jalan. Rambu ini sering ditemukan di perempatan lampu merah dan pingir jalan. Contoh rambu ini seperti belok kanan langsung di lampu merah dan menyeberang jalan harus melewati zebra cross.

3. Studi Tagline

Dalam penciptaan tagline dipilih salah satu yang sesuai dengan menggunakan pendekatan emosional target audiens, yaitu “Kenali Bunyi Ayo Berbagi”. Tagline ini menjelaskan bahwa pengguna jalan seharusnya berbagi jalan/ memberikan jalan kepada kendaraan prioritas yang sedang melintas di jalan raya. Tagline ini juga mengajak pengguna jalan agar memprioritaskan kendaraan yang sedang menjalankan tugasnya dan mengenali bunyi dari sirine kendaraan prioritas di jalan raya. Headline yang digunakan pada poster nanti yaitu:

“Mari Saling Berbagi Jalan” Agar Memprioritaskan Kendaraan yang Sedang Menjalankan Tugasnya.

4. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan jenis font sans serif. Sans serif dipilih karena sifat font yang mudah terbaca, moderen, dan mudah dipahami oleh target audiens yang dituju. Adapun pertimbangan jenis typografi yang digunakan yaitu Ocr-A BT dan OCR-B 10 BT yang termasuk pada keluarga jenis Font Sans Serif.

5. Perancangan Karya

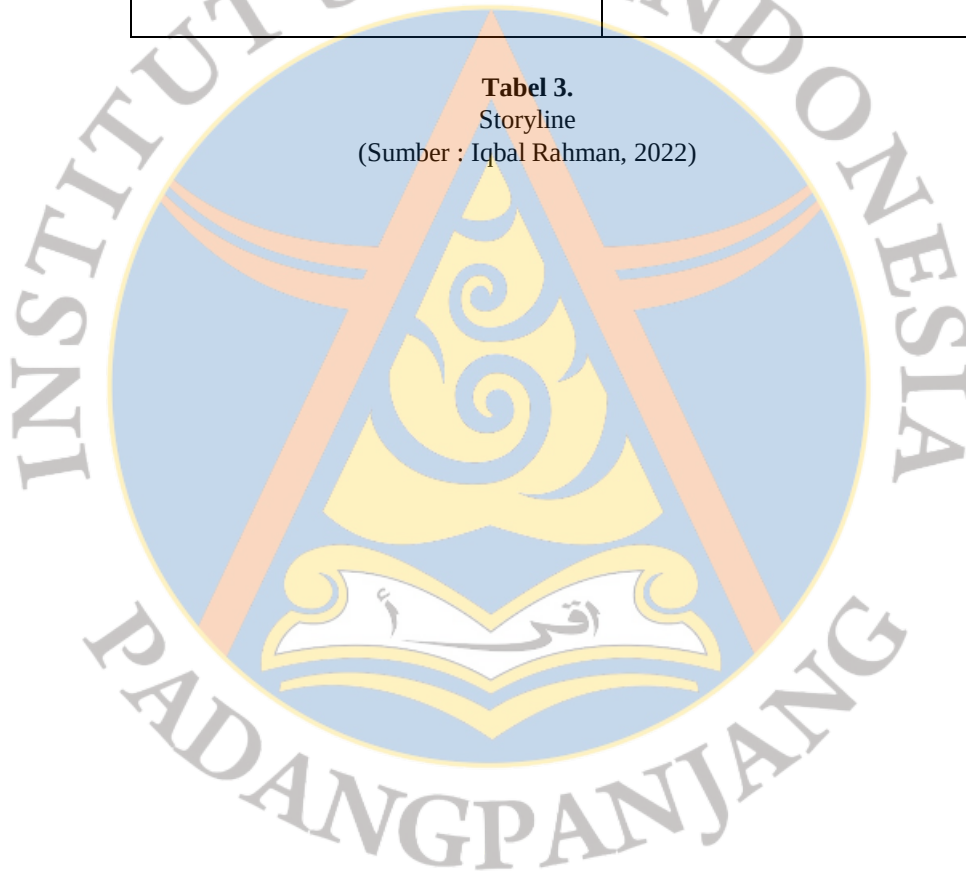
Untuk efektifitas media penyampaian informasi ada beberapa media seperti motion graphic, dan poster serta media tambahan dengan merchandise. Pemilihan media dalam proses perancangan media informasi sesuai dengan apa yang akan dipajangkan.

a) Storyline

Alur Cerita	Aset Visual
a. Menampilkan Background Perkotaan	a. Long Shot Perkotaan
b. Menampilkan Pengguna jalan yang sedang menghalangi kendaraan prioritas di jalan raya dan memberikan edukasi apa yang harus dilakukan ketika kendaraan prioritas melintas di jalan raya	b. Long Shot dari atas
c. Menampilkan tulisan “Berikut adalah beberapa kendaraan yang harus diprioritaskan di jalan raya”	c. Long Shot Perkotaan
d. Menampilkan mobil damkar	d. Long Shot mobil Damkar beserta background Perkotaan
e. Menampilkan mobil Ambulan beserta penjelasan dari 4 sirine ambulan tersebut	e. Long Shot mobil ambulan beserta background Perkotaan
f. Menampilkan mobil untuk memberikan pertolongan pada kecelakaan lalu lintas (mobil derek)	f. Long Shot mobil derek beserta background Perkotaan
g. Menampilkan kendaraan pimpinan lembaga NKRI	g. Long Shot mobil pimpinan lembaga NKRI beserta background Perkotaan
h. Menampilkan kendaraan pejabat negara asing/tamu	h. Long Shot mobil pejabat negara asing/tamu beserta background Perkotaan

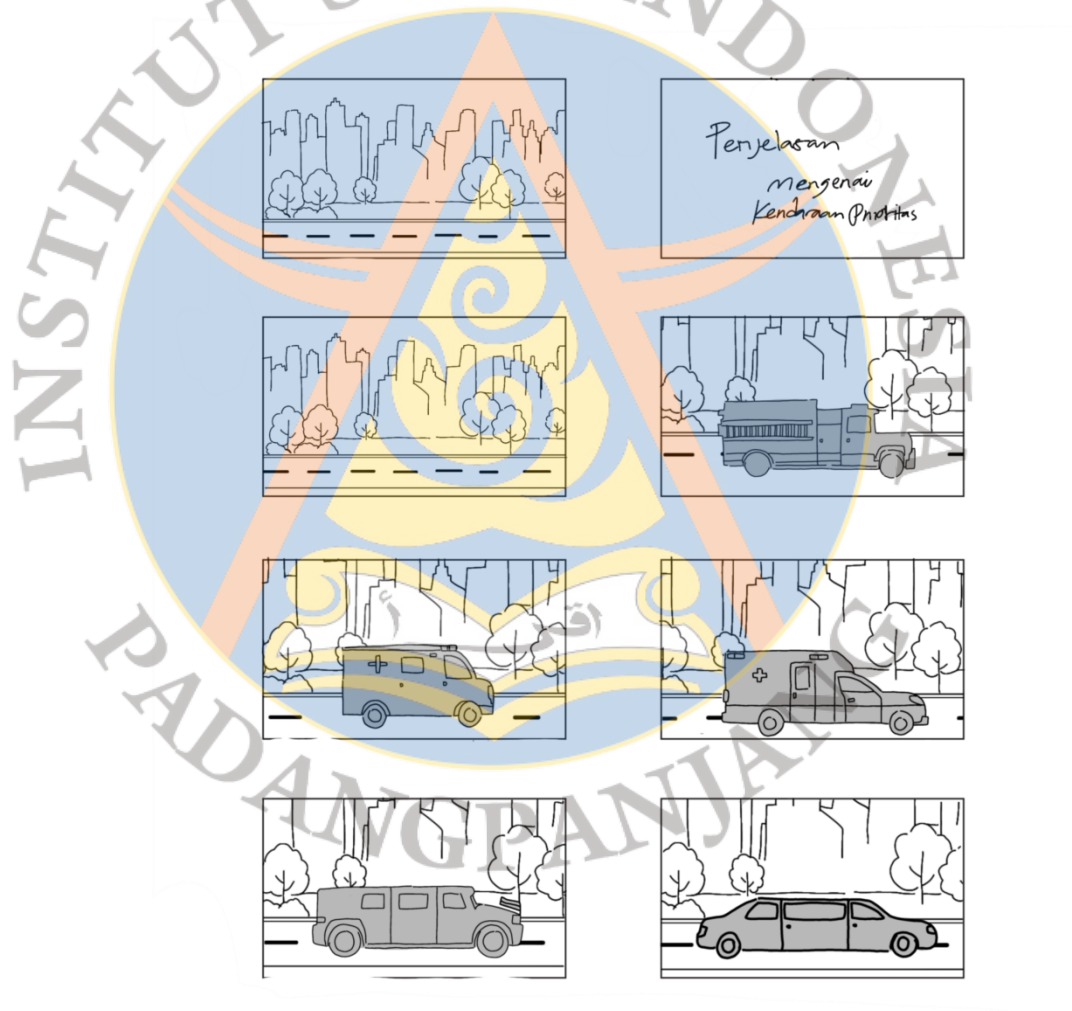
i. Menampilkan mobil iring – iringan jenazah	i. Long Shot mobil iring – iringan jenazah
j. Menampilkan konvoi/kendaraan untuk kepentingan tertentu menurut pertimbangan petugas kepolisian RI	j. Long Shot konvoi/kendaraan untuk kepentingan tertentu
k. Menampilkan tulisan “dan itulah 7 kendaraan prioritas yang ada di jalan raya”	k. Long Shot Perkotaan

Tabel 3.
Storyline
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

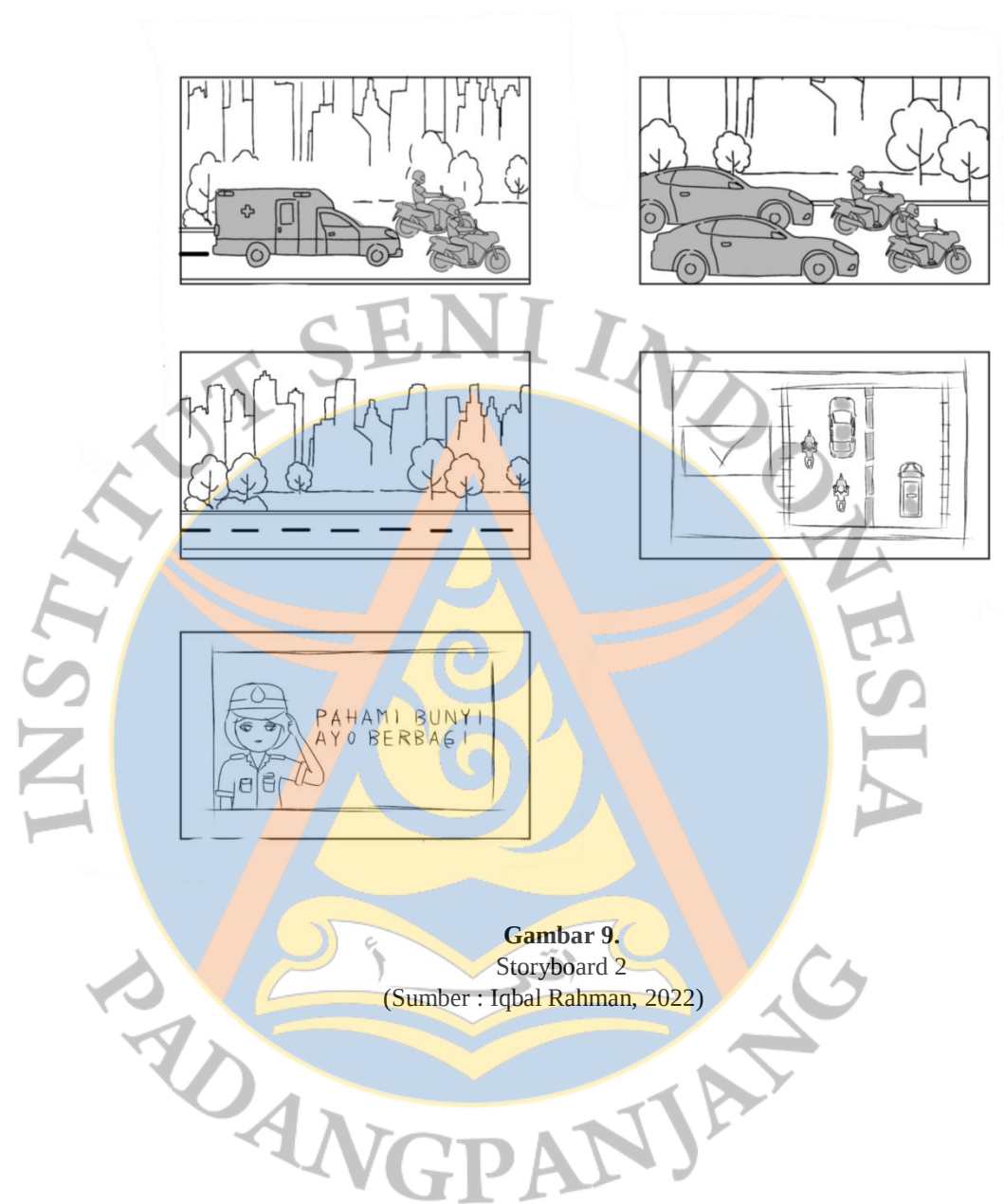


b) Storyboard

Storyboard merupakan rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita. Dalam perancangan *audio visual* tentunya kita harus mengetahui alur isian rancangan agar tidak terjadi tumpang tindih informasi. Gunanya untuk tertatanya bahan dalam penciptaan media *audio visual* serta untuk memberikan gambaran awal akan konsep yang kita pilih.



Gambar 8.
Storyboard 1
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 9.
Storyboard 2
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

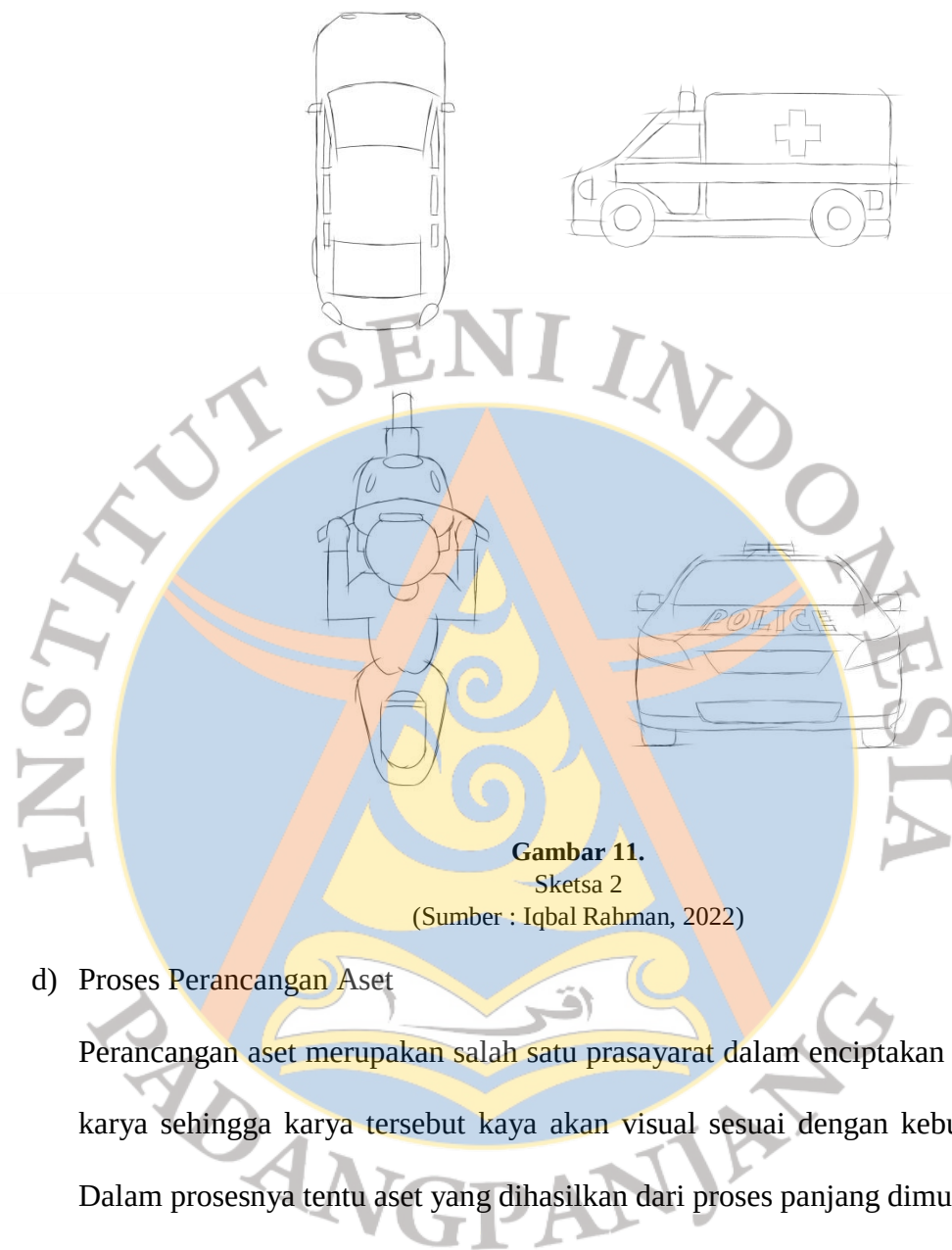
c) Proses Perancangan Sketsa



Gambar 10.

Skesa 1

(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 11.

Sketsa 2

(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

d) Proses Perancangan Aset

Perancangan aset merupakan salah satu prasyarat dalam menciptakan sebuah karya sehingga karya tersebut akan visual sesuai dengan kebutuhan. Dalam prosesnya tentu aset yang dihasilkan dari proses panjang dimulai dari pengkonsepan sampai pada akhir rancangan berupa digitalisasi aset.

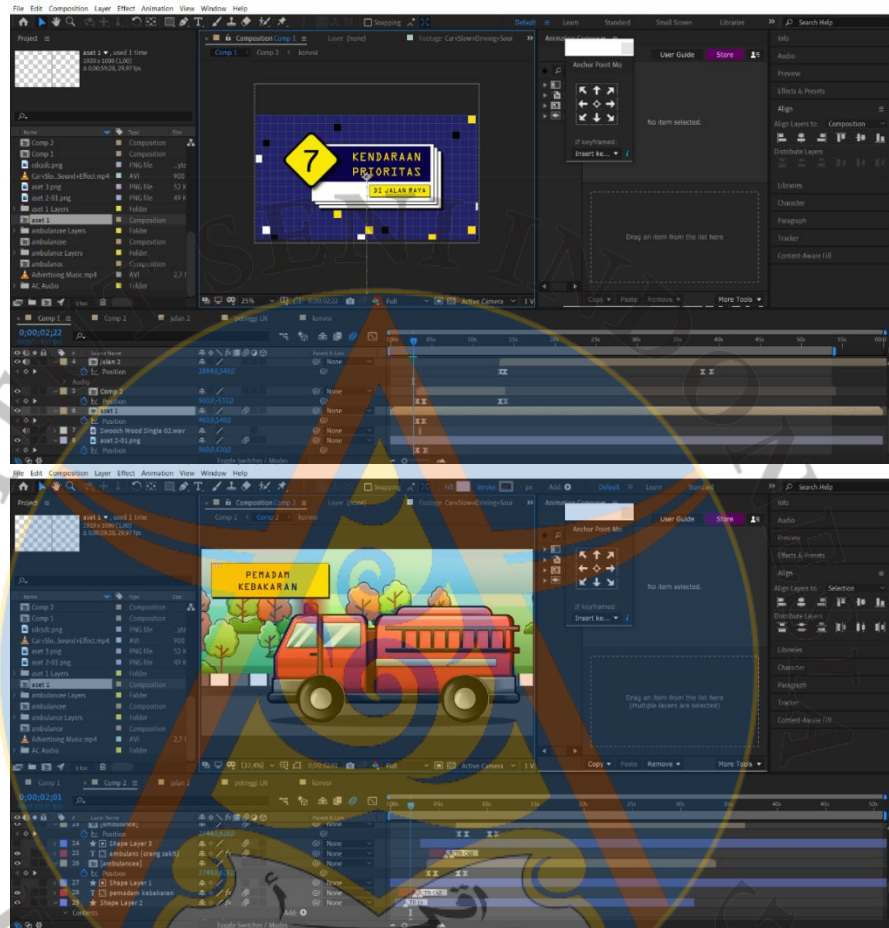


Gambar 12.
Hasil Digitalisasi Aset 2
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

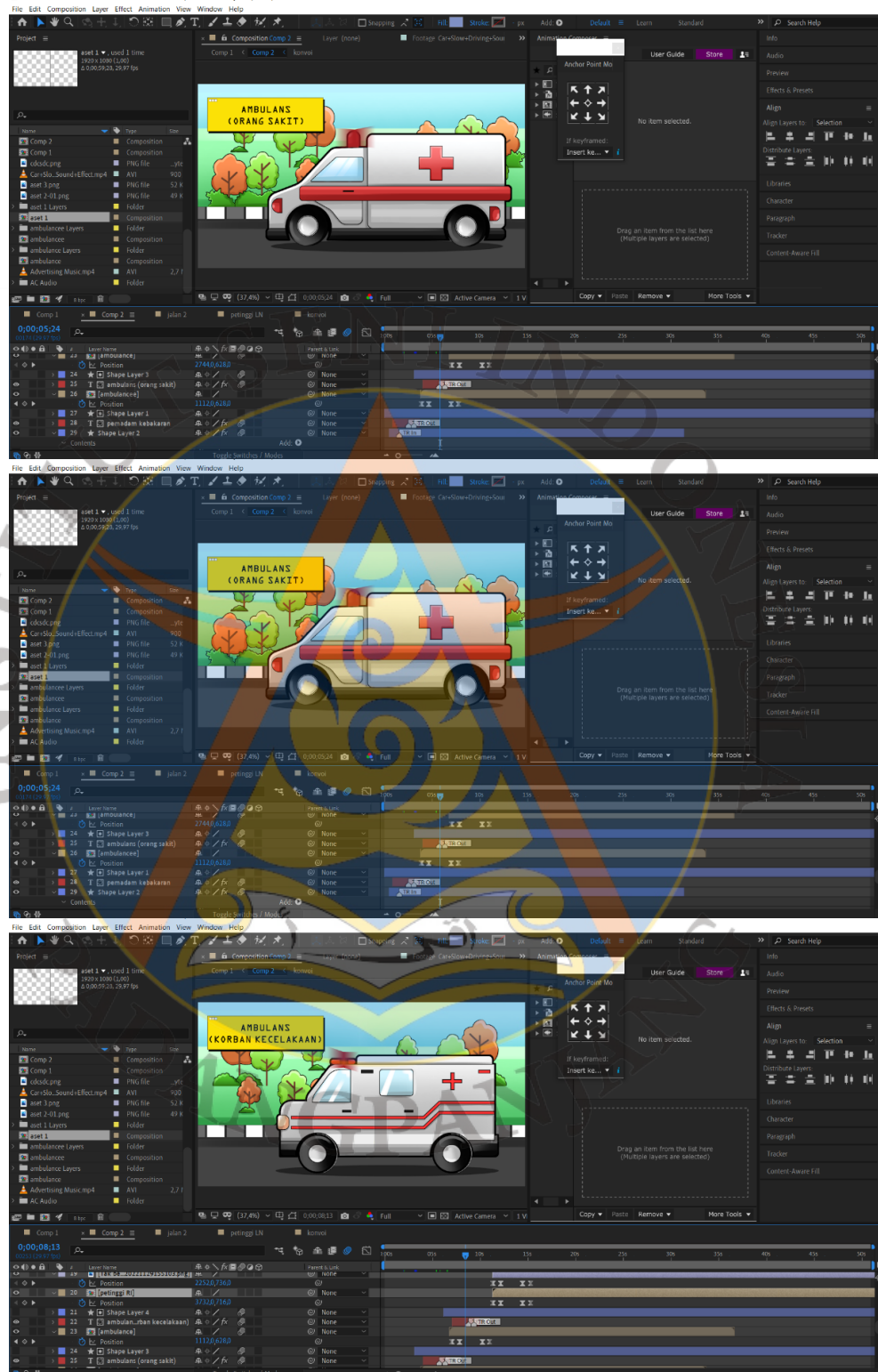


Proses editing dalam penciptaan karya mottion merupakan proses dalam memadupadaankan sebuah konsep dengan visual yang telah dirancang sehingga dapat berkomunikasi dengan maksimal dan memberikan informasi sesuai kebutuhan fakta lapangan. Proses editing mottion pada akhirnya menghasilkan sebuah video animasi pendek yang berisikan

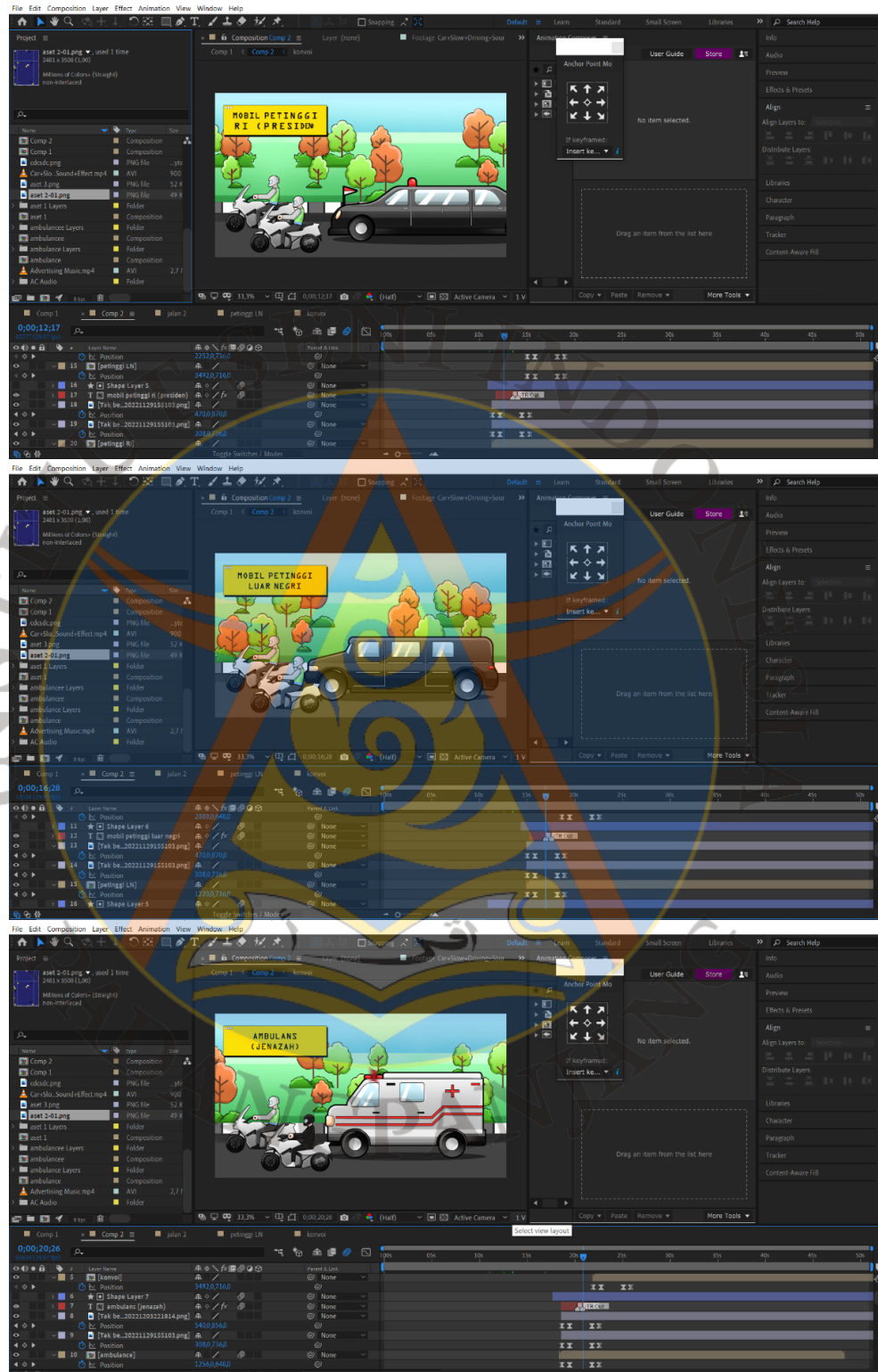
sebuah informasi dengan aksesoris visual dan elemen visual yang harmonis serta memiliki prinsip desain yang sesuai.



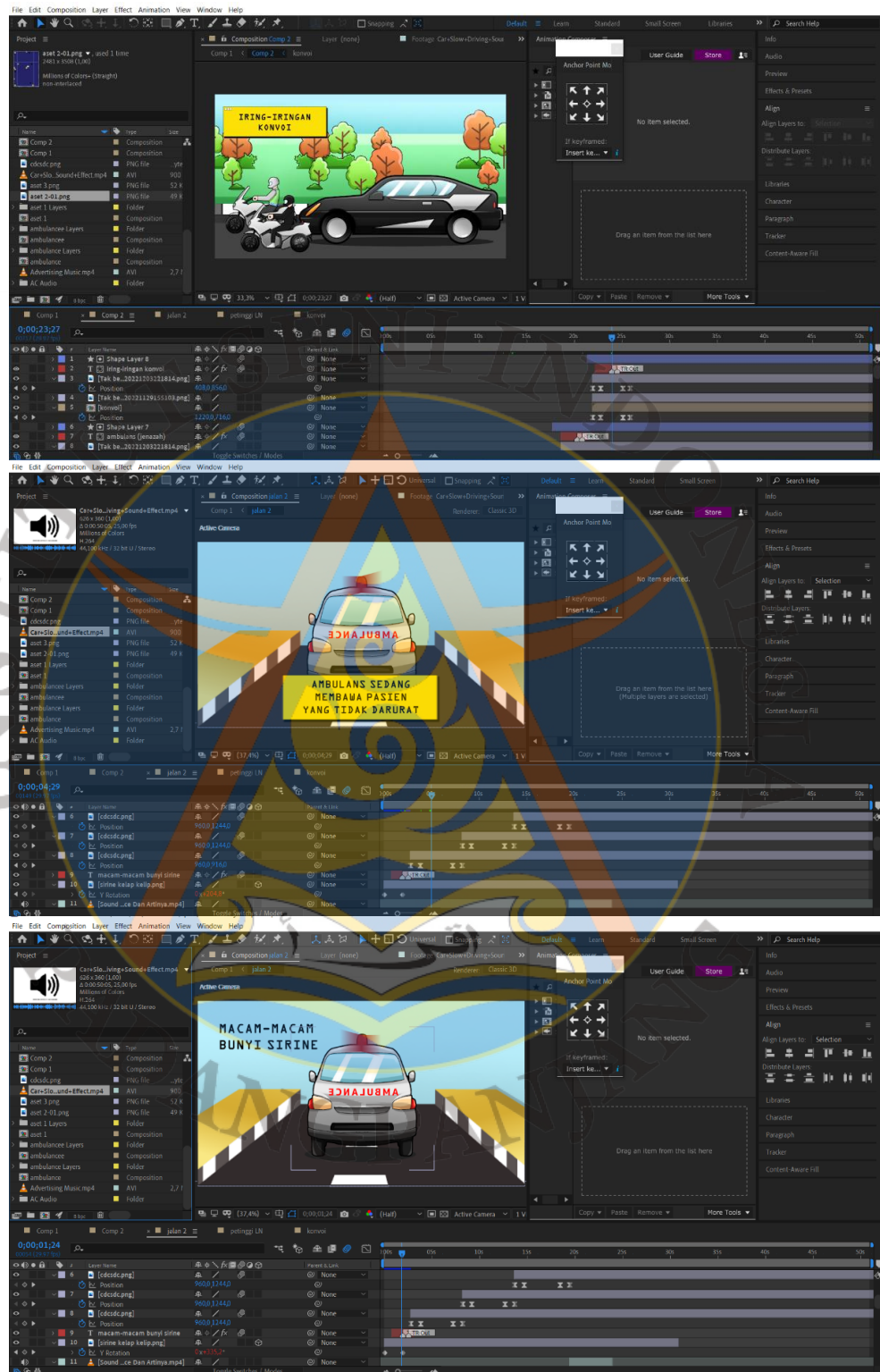
Gambar 14.
Digital 1
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 15.
Digital 2
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 16.
Digital 3
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

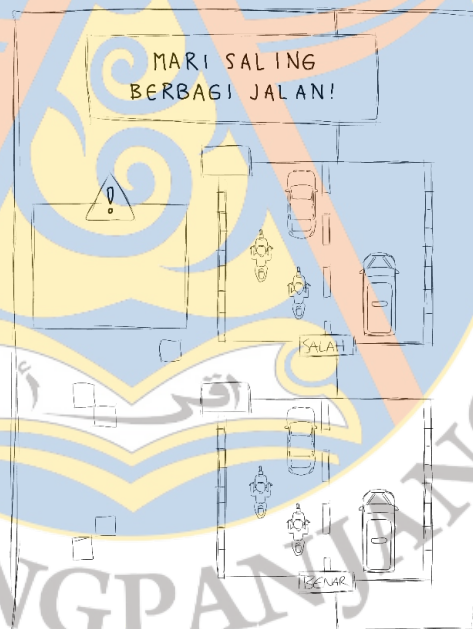


Gambar 17.
Digital 4
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

f) Proses Perancangan Poster

Setelah melakukan beberapa tahapan dari pengumpulan data sampai eksekusi karya berupa sketsa melalui kajian-kajian keilmuan maka selanjutnya dilakukan seleksi sketsa yang telah dibuat untuk dilakukan ketahapan digitalisasi. Yang mana tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari proses penciptaan karya yang sesuai dengan permasalahan. Dari berbagai alternatif maka dipilihlah sketsa yang mendekati dari studi kasus yang diangkat. Diantara sketsa yang terpilih diantaranya :

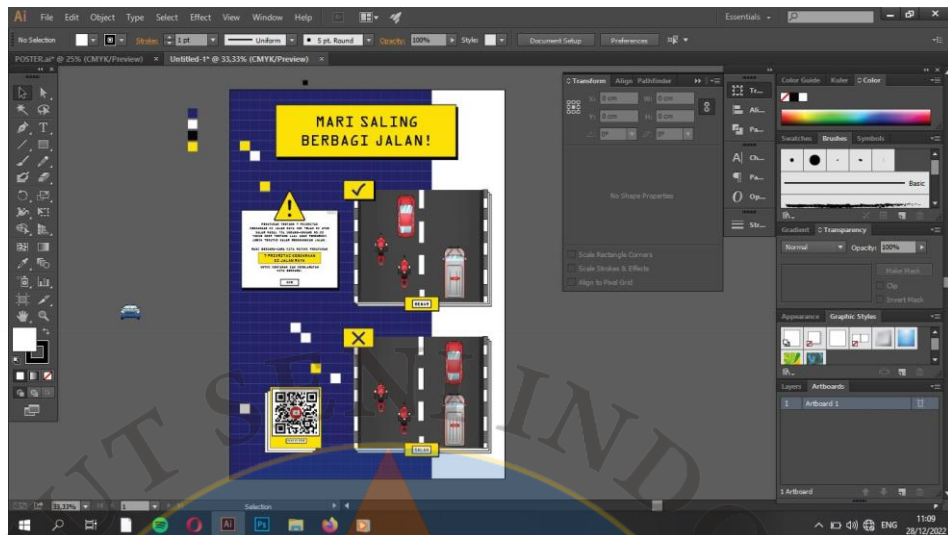
g) Proses Sketsa Dan Digitalisasi



Gambar 18.

Sketsa Poster 1

(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 19.
Digitalisasi Poster 1
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

Gambar 27 dan 28 merupakan hasil dari proses sketsa poster yang kemudian dilanjutkan ke ranah digitalisasi untuk diterapkan diberbagai media rancangan.

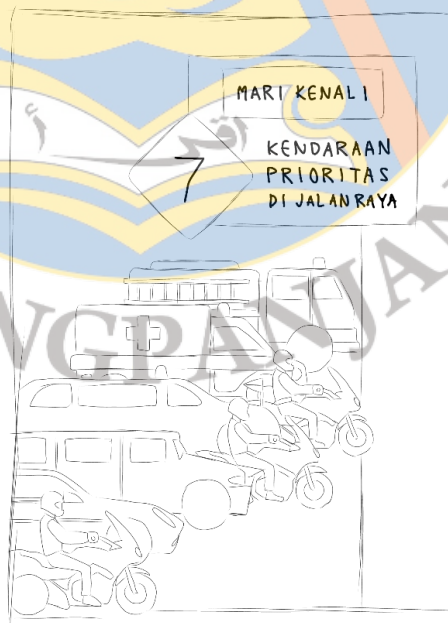


Gambar 20.
Sketsa Poster 2
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

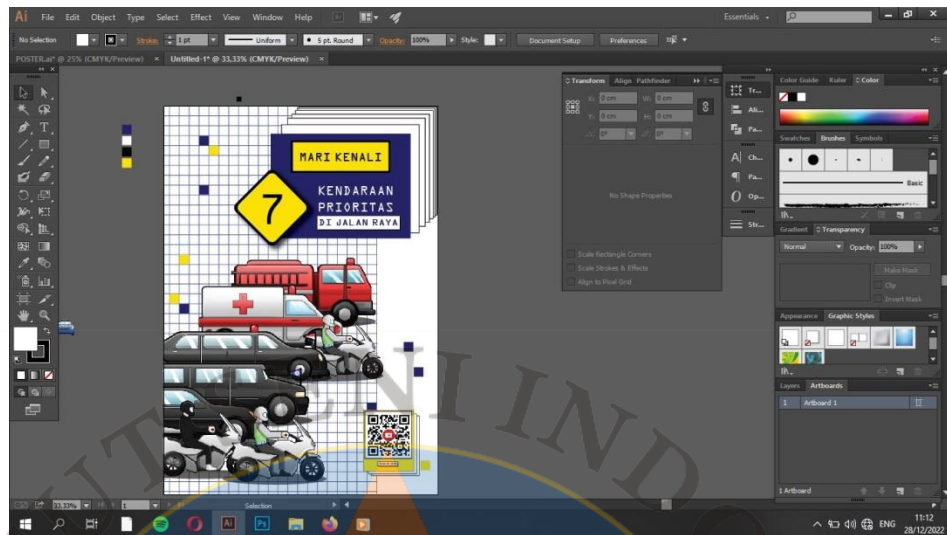


Gambar 21.
Digitalisasi Poster 2
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

Gambar 29 dan 30 merupakan hasil dari proses sketsa poster yang kemudian dilanjutkan ke ranah digitalisasi untuk diterapkan diberbagai media rancangan.



Gambar 22.
Sketsa Poster 3
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 23.
Digitalisasi Poster 3
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

Gambar 31 dan 32 merupakan hasil dari proses sketsa poster yang kemudian dilanjutkan ke ranah digitalisasi untuk diterapkan diberbagai media rancangan.

BAB III

HASIL DAN ANALISIS

1. *Motion Graphic*

Motion Graphic dalam rancangan ini berisikan semua informasi dan edukasi mengenai 7 kendaraan prioritas di jalan raya. Sajian dan kemasana mottion mengusung teman kekinian dan modern yang mana hal ini sesuai dengan perkembangan zaman disesuaikan dengan target audiens yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik penggrapan menggunakan ilustrasi sedrhana tetapi meminiliki nilai informasi yang kemudian disatikan dalam proses editing menggunakan aplikasi Adobe Affter Effeck dengan skala ukuran 1920 x 1080 px sehingga bisa dipublikasikan disemua lini online atu digital. Yang mana hal ini mampu menumbuhkan rasa keingin tahuan mengenai informasi yang diasajikan kemudian membawa dampak perubahan secara perlahan pada setiap orang yang menyaksikan mottion yang kaya akan informasi dan edukasi. Rancangan mottion graphic kali ini berdurasi 3:40 menit. Berikut penulis lampirkan media publikasi mottion graphic yang dirancang (masukan link yt / ig).



Gambar 24
Potongan final Mottion Graphic 1
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 25
Potongan final Mottion Graphic 2
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 26
Potongan final Mottion Graphic 3
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 27
Mockup Mottion Graphic
(Sumber : Iqbal Rahman, 2022)

Motion Graphic memiliki konsep yang menarik untuk masalah edukasi kendaraan prioritas serta bunyi sirine harus menekankan seruan tersebut agar masyarakat dapat mengerti dan memahami dari edukasi

kendaraan prioritas dan bunyi sirine demi keselamatan dan kelancaraan ketika berada di jalan raya.

Motion graphic dirancang berkonsepkan modern informasi. Maksudnya rancangan yang dihadirkan didalamnya dari segi visual ataupun aksesoris transisi desain yang digunakan haruslah sesuai dengan perkembangan jaman sehingga bisa diterima oleh target audiens yang disasar. Penekanan informasi yang disajikan tentunya harus memiliki point senter sebagai headline informasi apa yang menjadi pokok informasi. Sirena dan prioritas kendaraan di jalan raya merupakan objek rancangan dan point center informasi yang terpenting didalam rancangan motion kali ini. Berangkat dari studi kasus terdapat angka atau kasus pengendaraan kendaraan minimnya kesadaran bahkan tidak tahunya pengetahuan akan kendaraan prioritas di jalan raya sebagai bentuk pelayanan lalu lintas. Minimnya kesadaran dan pengetahuan mengenai lalu lintas menyebabkan terjadinya masalah sebagai yang cukup mendalam karenanya masalah tersebut berhubungan dengan keselamatan dan nyawa hajat manusia. Untuk studi kasus tentunya telah dijabarkan pada bab sebelumnya sebagai bukti penelitian kuantitatif. Motion didesain demikian rupa sehingga menarik dan informatif.

Penggunaan visual yang sederhana tetapi tetap merepresentasikan maksud dan pesan yang akan disampaikan menjadi hal pertimbangan utama dalam penyampaian informasi. Style ilustrasi flat desain dipilih sebab flat desain menghasilkan sebuah hasil akhir visual yang clean,

simple dan mudah secara cepat dipahami oleh khalayak ramai terlebih flat desain bisa diterima oleh semua kalangan. Selain pada style ilustrasi pemilihan elemen visual warna dan typografi harus memiliki kombinasi dan korelasi yang sesuai dengan onsep rancangan yang simple, modern dan mampu merepresentasikan pesan atau informasi yang disampaikan. Warna biru menjadi warna background utama sebagai daya tarik utama dalam aset visual. Tentunya biru tidak bisa berdiri sendiri melainkan memiliki satu kesatuan dengan warna yang lainnya.

Motion dirancang dimaksudkan untuk merubah stigma dan perilaku pengguna jalan akan lebih care dan peduli terhadap lingkungan jalan raya. Kepekaan dan kepedulian akan membantu hajat orang banyak berkaitan dengan keselamatan jiwa ataupun benda. Informasi yang disajikan bukan hanya informasi kendaraan mana saja yang menjadi prioritas tetapi bunyi sirine dihadirkan sebagai bentuk edukasi yang selama ini masyarakat kenal bunyi sirine hanya satu untuk semua kejadian, tetapi pada faktanya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku bahwasannya bunyi sirine memiliki prioritas kepentingan masing-masing sesuai bunyi dari sirine itu sendiri. Garapan motion tidak banyak menekankan pada copywriting tetapi lebih pada akses visual sebagai daya komunikasi dan informasi yang dimaksud oleh perancang agar bisa diterima secara cepat dan diimplementasikan dalam berkendara selanjutnya. Selaian itu penggunaan *Dubbing* dan diiringi *background*

sangat membantu dalam penyampaian informasi tersebut lebih menarik.

Sehingga memiliki kesatuan alur cerita dalam *Motion Graphic*.

2. Poster

Memanfaatkan bauran media poster sebagai saran informasi yang mampu berkomunikasi secara langsung melalui sajian informasi yang dihadirkan didalamnya. Informasi yang disajikan didalamnya berupa edukasi mengenai pengendara prioritas, mengenali jenis-jenis sirine dan media informasi berkaitan dengan objek rancangan penulis. Kemudian dikemas sedemikian rupa menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Perwujudan karya tersebut berukuran 42 x 59,4 cm dengan format *potrait* menggunakan teknik digital printing / cetak digital. Aplikasi yang membantu dalam garapan ini yaitu adobe ilustrator



Gambar 28

Poster 1

(Sumber: Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 29
Poster 2
 (Sumber: Iqbal Rahman, 2022)



Gambar 30
Poster 3
 (Sumber: Iqbal Rahman, 2022)

Poster merupakan merupakan media yang dapat menarik target audiens karena pengaplikasiannya yang dapat di pajang di media datar apapun. Penggunaan item poster tersebut memberikan informasi dan edukasi mengenai kendaraan prioritas dan edukasi kepada masyarakat. Poster dirancang dmaksudkan untuk menarik perhatian target audines dengan sajian visual yang sederhana tetapi tetap informatif. Dengan memperhatikan tagte audines memlalui analisis yang panjang maka ditetapkan bahwa konten yang dihadirkan dalam rancangan lebih menekankan pada aspek visual yang mana aspek visual mampu memberikan daya tarik serta pemahaman tersendiri bagi yang melihatnya.pemilihan elemen visual seperti warna, typografia, dan layout disesuaikan dengan konsep yang telah dikemukakan sebelumnya sehingga memiliki korelasi yang satu kesatuan antar bauran media yang dihasilkan.

Konten informasi yang terdapat didalamnya yaitu bagaimana menjadi pengendara yang mampu mendahulukan kendaraan priototas, kendaraan mana saja yang menjadi priototas disertai dengan barcode yang berisikan mottion yang informasinya lebih mendetail.

3. Stiker

Sticker menjadi salah satu bauran media bisa dikatakan sebagai media promosi karenanya fungsi sticker disini hanya sebagai media pelengkap bagi ranah promosi dalam hal kampanye sosial sebagai penggiat sosial. Stiker dapat ditempelkan dimana saja. Penyebaran sticker dapat diberikan secara gratis baik ketika pameran maupun ketika sedang berkegiatan yang relevan dengan tema garapan ini. Sticker diwujudkan dalam bentuk ukuran sticker berdiameter 7 cm dengan sistem cetak digital printing dibidang 1 meter (100 cm) menggunakan jenis kertas sticker dan finalnya sticker tersebut akan dicutting secara digital dimesin printing.



Gambar 31

Stiker

(Sumber: Iqbal Rahman, 2022)

Stiker dijadikan sebagai penunjang yang akan dibagikan kepada publik dan bisa juga ditempel di tempat dimana orang-orang dapat melihat stiker tersebut seperti body motor, dinding, pintu, kaca mobil, dan yang lain.

4. X-Banner

X-Banner digunakan kebutuhan penyampaian media informasi dan edukasi kepada target audiens. Dalam hal ini digunakan untuk memberikan informasi dan edukasi tentang kendaraan prioritas di jalan raya.



Gambar 32

x-banner

(Sumber: Iqbal Rahman, 2022)

X-Banner digunakan kebutuhan penyampaian media informasi dan edukasi kepada target audiens. Dalam hal ini digunakan untuk memberikan informasi dan edukasi tentang kendaraan prioritas di jalan

raya. Sasaran dari bauran media ini yaitu lokasi yang strategis sebagai penyampaian informasi secara langsung seperti event, perkantoran, atau lobi-lobi mall yang mana lokasi tersebut selalu ramai oleh masyarakat yang berkepentingan dalam satu lokasi tersebut. Sehingga diharapkan ketika masyarakat melewatinya akan secara otomatis melihat dan memahami secara utuh akan informasi yang disampaikan dengan desain yang mampu menarik masyarakat luas atau target audiens yang ditetapkan.

5. Pin

Pin juga dijadikan sebagai penunjang yang akan diberikan kepada publik. Desain pada pin yang digunakan adalah 7 kendaraan prioritas dan desain tulisan 7 kendaraan prioritas di jalan raya.



Gambar 33

Mockup pin

(Sumber: Iqbal Rahman, 2022)

Pin juga dijadikan sebagai penunjang yang akan diberikan kepada publik. Desain pada pin yang digunakan adalah 7 kendaraan prioritas dan desain tulisan 7 kendaraan prioritas di jalan raya. Pin diperuntukan bagi pengendara yang telah aware atau peduli akan keselamatan lalu lintas serta sebagai bentuk kampanye sosial akan edukasi dan informasi berkaitan objek penelitian.

6. T-Shirt

T-shirt merupakan salah satu merchandise yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi tentang kendaraan prioritas dan juga menampilkan apa-apa saja kendaraan prioritas di jalan raya. T-shirt dipergunakan dalam kepentingan promosi dalam hal kampanye sosial atau edukasi digunakan dalam event atau kegiatan kesehatan lainnya atau disesuaikan kebutuhan sesuai fungsinya tersendiri. Selain sebagai media promosi tentunya t-shirt sebagai media apresiasi bagi penggerak perubahan akan pengenalan dan dampak langsung berkaitan dengan objek penelitian penulis.



Gambar 34
Mockup t-shirt
(Sumber: Iqbal Rahman, 2022)

T-shirt merupakan salah satu merchandise yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi tentang kendaraan prioritas dan juga menampilkan apa-apa saja kendaraan prioritas di jalan raya. Serta sebagai bentuk partisipasi nyata dalam menyampaikan sebuah informasi berbentuk kampanye sosial kepada masyarakat luas.