

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* EDUKASI KESELAMATAN BERSEPEDA UNTUK ANAK USIA 10–15 TAHUN

Ardi Firmansyah¹, Muhamad Rois Abidin²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ardi.17021264045@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Fenomena *Gowes* adalah peristiwa meningkatnya aktivitas serta jumlah pengendara sepeda di beberapa daerah di Indonesia yang tengah berlangsung sejak awal tahun 2020, tepat sesaat setelah pemerintah memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya penanggulangan wabah COVID-19. Memasuki pertengahan tahun, isu-isu seperti kecelakaan lalu lintas hingga tindak pidana yang melibatkan pesepeda seperti pembegalan semakin mengemuka seiring kian digemarinya aktivitas tersebut di kalangan masyarakat muda bahkan anak-anak. Kurangnya infrastruktur dalam menunjang pengalaman bersepeda yang aman hingga kelalaian pihak pesepeda sendiri mengimplikasikan urgensi atas materi keselamatan bersepeda untuk kembali ditegaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep serta proses perancangan dalam memvisualisasikan video *motion graphic* bertemakan keselamatan bersepeda yang edukatif, persuasif, insentif, dan relevan, sebagai solusi atas permasalahan yang timbul dari Fenomena *Gowes*. Video *motion graphic* ini dirancang menggunakan metode pemecahan masalah *Design Thinking* Institut Desain Hasso-Plattner Stanford. Hasil penelitian ini berupa video *motion graphic* berdurasi 6 menit 28 detik yang memuat materi berupa saran, anjuran, dan tata aturan dalam menggunakan sepeda gayung dan ditujukan kepada anak-anak dari rentang usia 10 hingga 15 tahun. Dari proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, solusi yang telah dirancang memperoleh rata-rata skor 4,2 pada kategori layak untuk diimplementasikan pada *platform* yang telah dipilih.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Edukasi, Keselamatan Bersepeda

Abstract

The Gowes phenomenon is an episode that had been taking place since early 2020 in which the number and activity of cyclist in several regions in Indonesia had an increase, right after the local government imposed Large-Scale Social Restrictions (PSBB) as an effort to tackle the COVID-19 outbreak. By the middle of the year, issues such as traffic accidents to criminal acts involving cyclists such as hijacking are becoming increasingly prominent as these activities are becoming more popular among young adults or even children. The lack of infrastructures to support a safe cycling experience to the negligence of the cyclists themselves implies the urgency of cycling safety as a subject matter to be reaffirmed. This very study research around a design concept and process to develop a video in a format of motion graphic video with the theme of cycling safety that is educational, persuasive, incentive, and relevant, as a mean to resolves previous issues that had been arising from the Gowes Phenomenon. Design Thinking carried out at Hasso Plattner Institute of Design at Standford is the problem-solving method preferably used in the development of the design solution. In result of this research is a motion graphic video with a 6 minutes 28 seconds duration in which it contains material in the form of suggestions, recommendations, and rules of a bicycle usage aimed to educate children at the age range of 10 to 15 years. The validation of the design solution by experts in media and subject matter, form an average score of 4,2 in the feasible category to be implemented on preferred platform.

Keywords: *Motion Graphic*, Education, Bike Safety

PENDAHULUAN

Perubahan pola kehidupan masyarakat dalam menyikapi Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai kebijakan pemerintah dalam upaya penanggulangan wabah COVID-19 secara tidak langsung juga menyebabkan peningkatan aktivitas serta jumlah pengendara sepeda di beberapa daerah di Indonesia. Peristiwa peningkatan tren bersepeda tersebut kemudian diidentifikasi sebagai Fenomena *Gowes* dan telah berlangsung sejak awal tahun 2020. H.A. Restia, koordinator *Bike to Work* Surabaya melaporkan adanya lonjakan jumlah pesepeda selama pandemi COVID-19 khususnya di kalangan anak muda di kota Surabaya, terbukti dari wajah-wajah pengayuh pit baru yang kian bermunculan di sejumlah tempat publik, seperti di Taman Bungkul. Dalam situasi pandemi, kerumunan serta kontak fisik yang kerap terjadi di dalam kendaraan umum seperti bus dan taksi, mengakibatkan peningkatan risiko perkembangan dan penularan virus. Kendaraan pribadi seperti sepeda menjadi semakin digemari sebagai moda transportasi alternatif pilihan karena harganya yang relatif murah dan memungkinkan pengendara untuk mengurangi kontak fisik dengan nomad lain.

Meski peran sepeda sebagai moda transportasi alternatif lekas dapat terlihat, isu-isu yang berkisar pada aktivitas *gowes* juga semakin mengemuka di pertengahan tahun. Peningkatan tren bersepeda di kalangan masyarakat muda bahkan hingga anak-anak, menempatkan mereka pada posisi yang rentan terhadap kecelakaan lalu lintas hingga tindak pidana yang melibatkan pesepeda seperti perampokan dan pembegalan sepeda. Kurangnya rangka pengaman serta keramaian lalu lintas juga menjadi sebab utama mengapa pengendara sepeda jauh lebih rentan untuk mengalami kecelakaan lalu lintas dibandingkan dengan kendaraan bermesin seperti sepeda motor. Berdasarkan keterangan dari Ipda Maryono, Kanit Laka Satlantas Polres Bantul, pada pertengahan tahun 2020 telah terjadi setidaknya 29 kasus kecelakaan yang melibatkan pesepeda terhitung sejak tiga bulan awal (Tirto.id, 2020). Peningkatan jumlah serta aktivitas pesepeda saja masih belum cukup memberikan kontribusi terhadap isu-isu lalu lintas di Indonesia. Permintaan akan produk

sepeda beserta onderdilnya yang kian menanjak ditambah dengan harga beberapa produk sepeda *custom* yang terlampau mahal sekilas terdengar menjanjikan bagi perkembangan ekonomi tanah air, namun pada kenyataannya hal tersebut juga membuka kesempatan bagi tindak transaksi ilegal hingga berbagai bentuk kejahatan lainnya. Tidak hanya itu, kelalaian pengendara hingga kurang perhatiannya pihak berwajib dan orang tua juga menjadi faktor penyebab isu-isu yang dimaksud. Beberapa faktor yang membatasi mobilitas pengendara sepeda juga mencakup, infrastruktur, waktu, konflik, pengguna jalan, hingga kecenderungan pengendara itu sendiri (Götschi, 2015).

Dari uraian mengenai isu-isu serta permasalahan yang timbul dari Fenomena *Gowes* baik yang disebabkan oleh kurang memadainya infrastruktur dalam menyikapi lonjakan jumlah pengendara sepeda hingga kelalaian dari pihak pengendara sepeda sendiri, penulis menyimpulkan akan perlunya upaya untuk kembali meningkatkan kesadaran para pengendara sepeda khususnya anak-anak. Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, penulis mengajukan solusi berupa video *motion graphic* yang ditujukan untuk mengedukasi dan menegaskan materi mengenai keselamatan bersepeda terhadap anak-anak.

Kriteria produk yang dihasilkan antara lain berupa video *motion graphic* berdurasi 5-10 menit yang diunggah pada *platform* Youtube dengan format *.mp4* beresolusi 1920x1080 *pixels*. Alasan pemilihan media video sebagai metode penyampaian informasi adalah karena adanya pergeseran tren aktivitas pembelajaran dari metode langsung secara tatap muka ke pada metode digital menggunakan aplikasi *video streaming* secara Online. Berdasarkan survei tren konsumsi media yang diselenggarakan oleh GWI (*Global Web Index*) terhadap 18 negara pada bulan Juli 2020, terhitung sebanyak 31% populasi lebih sering menggunakan *platform* Online untuk memperoleh edukasi dan 19% lebih sering menggunakan *platform* Online untuk memberikan edukasi kepada anak. Adapun alasan pemilihan *platform* Youtube untuk mengimplementasikan produk penelitian adalah karena kemudahan akses dan adanya dukungan *fitur* personalisasi konten untuk anak (*Youtube*

for Kids). Kemudian daripada itu, berdasarkan analisa yang dilakukan oleh Kepios pada bulan April 2021 mengenai *platform* sosial media terpopuler berdasarkan pengguna aktifnya, *platform* Youtube peringkat dua dengan pengguna aktif sebanyak 2,291 juta lebih setelah Facebook pada posisi pertama dengan pengguna aktif sebanyak 2,797 juta lebih, menempatkan Youtube sebagai *platform* yang berpotensi besar dalam menyampaikan informasi kepada target *audience*.

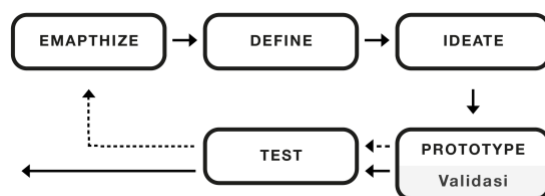
Populasi yang dipilih sebagai target *audience* produk penelitian ini adalah anak-anak dalam rentang usia 10 hingga 15 tahun baik dari kelompok masyarakat umum maupun yang memiliki ketertarikan pada aktivitas bersepeda. Alasan dari pemilihan populasi dari rentang usia tersebut adalah karena anak-anak pada usia tersebut juga tidak luput dari pengaruh tren bersepeda. Walau sadar akan potensi buruk yang dapat menghampiri kapan saja, orang tua juga cenderung tetap menggalakkan anaknya untuk senantiasa bersepeda karena percaya akan manfaatnya bagi kesehatan (ITDP, 2019). Observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada bulan Agustus 2020 di sekitar kelurahan Wonorejo Surabaya menunjukkan adanya partisipasi yang kuat dari kelompok masyarakat usia 10-15 tahun dalam menyikapi tren bersepeda. Kesadaran masyarakat Wonorejo umumnya dari kalangan remaja hingga anak-anak mengenai keamanan dan keselamatan lalu lintas masih sangat kurang terbukti dari perilaku mereka di jalan. Tepatnya pada pukul 11 petang di kawasan tersebut, beberapa pesepeda dari usia remaja hingga dewasa berkumpul untuk melaksanakan balap sepeda bahkan hingga disertai pertarungan.

Adapun persoalan yang telah dirumuskan dari uraian latar belakang di atas adalah 1) bagaimanakah konsep serta 2) tahapan proses perancangan *motion graphic* edukasi keselamatan bersepeda yang edukatif bagi anak. Hasil dari penelitian ini antara lain berupa 1) konsep, 2) deskripsi tahapan proses, dan 3) hasil visualisasi konsep *motion graphic* edukasi keselamatan bersepeda yang edukatif bagi anak. Tujuan dari produk penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi kepada target *audience*

mengenai saran, anjuran, dan tata aturan dalam menggunakan sepeda.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang dipilih adalah metode *Design Thinking* Institut Desain Hasso-Plattner Stanford. Alasan pemilihan metode tersebut adalah karena kesesuaiannya dengan tuntutan penulis dan dari tinjauan karakteristik topik penelitian. Metode tersebut juga merupakan metode perancangan solusi atas suatu masalah yang berangkat dari kebutuhan target *audience*, di mana pada penelitian ini populasi *audience* diidentifikasi sebagai kelompok masyarakat dari rentang usia 10 hingga 15 tahun dan kebutuhannya diidentifikasi sebagai media edukasi keselamatan bersepeda. Metode perancangan *Design Thinking* Institut Desain Hasso-Plattner Stanford dapat dibagi ke dalam lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1. Metode *Design Thinking* Hasso-Plattner Stanford

(Sumber: <https://web.stanford.edu/>)

1. *Empathize*

Pada tahap ini, kebutuhan *audience* diidentifikasi dengan empati melalui metode penelitian yang sesuai. Perancang berempati dengan melakukan pengamatan hingga keterlibatan langsung dengan target *audience*. Meninjau dari situasi, kondisi, serta karakteristik penelitian secara garis besar, penulis menganggap pendekatan kualitatif sebagai metode yang paling sesuai dengan kebutuhan penelitian. Fenomena sosial seperti yang telah diidentifikasi sebagai landasan masalah pada penelitian ini merupakan salah satu hal yang keberadaannya timbul dan tenggelam seiring dengan berjalannya waktu. Oleh karenanya, data yang relevan akan sangat diperlukan baik untuk mencegah maupun menghasilkan solusi atas suatu permasalahan. Agar hasil akhir rancangan

penelitian konkret dan relevan adanya dengan situasi, kondisi, serta fenomena yang sedang berlangsung dalam masyarakat, penulis bertujuan untuk memanfaatkan data riset yang akan diperoleh melalui tahap pengumpulan data. Data riset dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu data primer dan data sekunder. Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain adalah wawancara kualitatif terhadap narasumber, observasi lapangan, dan studi literatur pustaka.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh respons narasumber atas pertanyaan mengenai identitas, karakteristik, pendapat serta cara pandangnya mengenai situasi atau kondisi yang tengah berlangsung di sekitarnya. Subjek yang berkenan hadir sebagai narasumber pada penelitian ini adalah Bapak Fitra Maulana Ibrahim anggota Kepolisian Sektor Muara Bengkal, Kutai Timur.

Observasi berlangsung di daerah RT 1-9, RW 05, Kelurahan Wonorejo, Surabaya, dilakukan untuk memperoleh data pengamatan terhadap fenomena yang menjadi topik pembahasan, dampak yang ditinggalkan oleh fenomena tersebut, serta perilaku subjek penelitian dalam menyikapinya. Alasan dari pemilihan daerah tersebut sebagai lokasi pengamatan adalah karena masyarakatnya khususnya anak-anak usia anak-anak hingga remaja di daerah tersebut tidak luput dari pengaruh tren bersepeda.

Pengumpulan data sekunder berupa teori serta penelitian terdahulu yang relevan, statistik mengenai perubahan perilaku subjek, kajian ilmu desain hingga, data perancangan diperoleh melalui studi literatur, artikel berita, situs web, dan lain sebagainya. Data yang diperoleh pada tahap ini kemudian akan dikelola sebagai latar belakang penelitian untuk menunjang akuntabilitas, efektivitas, efisiensi, serta potensi penargetan solusi desain yang dirancang.

2. *Define*

Pada tahap ini, permasalahan yang berfungsi sebagai landasan perancangan diidentifikasi, didefinisikan dan diberikan batasan agar dapat di rumuskan ke dalam rangkaian pertanyaan

yang jelas. Data riset dianalisis menggunakan penjabaran 5W dan 1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*). Dengan metode analisis ini, kesimpulan ditarik dari jawaban atas rangkaian pertanyaan mengenai topik atau permasalahan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain adalah apa produk yang hendak dirancang, siapa target *audience*-nya, di mana produk perancangan dapat digunakan, kapan waktu perancangan, mengapa produk tersebut perlu dibuat, dan bagaimana proses perancangannya. Hasil dari tahap ini berupa *brief* desain atau *creative brief* yang berisi tujuan atau hasil akhir yang diharapkan. *Brief* perancangan mendefinisikan karakteristik, durasi, objektif perancangan serta segmentasi target *audience* untuk dapat memberi arahan dalam pengembangan produk.

3. *Ideate*

Pada tahap ini, perancang mulai membentuk desain awal dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan esensial dari tahap-tahap sebelumnya serta mengembangkan konsep dari *brief* desain awal. Hasil dari tahap ini berupa naskah dialog, *storyboard*, *palette* warna, sketsa latar, dan sketsa karakter dalam rancangan *motion graphic*.

4. *Prototype*

Tahap ini merupakan tahap eksperimen untuk menguji kesesuaian serta kesinambungan setiap elemen penelitian antara satu dengan lainnya. Tahap ini berpotensi untuk menyusun berbagai solusi atas pertanyaan serta permasalahan pada tahapan sebelumnya. Alternatif produk berupa aset audio dan aset visual dipilih dan dirangkai secara integral dan padu. Aset visual meliputi desain latar, desain karakter, serta elemen grafis, sementara aset audio meliputi efek suara, suara latar, dan musik. Pada tahap ini, setiap komponen-komponen animasi diuji kesesuaian serta kemampuannya dalam menyikapi perubahan antara variabel transisi dan pergerakannya. Alternatif solusi yang telah disusun juga akan diseleksi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan seperti akuntabilitas, efektivitas, efisiensi, serta potensi penargetan. Variabel yang diseleksi dapat berupa keseluruhan konsep atau

penggalan unsur rancangan pada produk prototipe. Penulis menyuguhkan dua variabel validasi kelayakan hasil penelitian yang antara lain adalah:

- a. Validasi Media
Validasi kelayakan rancangan oleh Ibu Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd., salah satu dosen ahli dari Universitas Negeri Surabaya
- b. Validasi Materi
Validasi kelayakan materi oleh Bapak Fitra Maulana Ibrahim, yang juga merupakan salah satu anggota Kepolisian Sektor Muara Bengkal, Kutai Timur

Indeks berupa jawaban yang diberikan atas pertanyaan yang sistematis untuk meninjau sikap responden terhadap kelayakan hasil penelitian. Indeks diukur dengan Skala Likert seperti pada tabel berikut (Priyono, 2008):

Tabel 1. Skala Likert
Diadaptasi dari Priyono (2008)

Pertanyaan	Jawaban				
	SB	B	C	K	SK
...
...
...

Ket: SB=sangat baik; B=baik, C=cukup, K=kurang, SK=sangat kurang

Indeks kemudian dikonversi menjadi nilai nominal menurut perhitungan berikut:

Tabel 2. Konversi Nilai Indeks
Diadaptasi dari Priyono (2008)

Indeks	Konversi
SB	5.00
B	4.00
C	3.00
K	2.00

SK

1.00

Ket: SB=sangat baik; B=baik, C=cukup, K=kurang, SK=sangat kurang

Konversi indeks kemudian dihitung menggunakan Teknik perhitungan rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai Total} = \frac{\text{Jumlah Nilai Spasial}}{\text{Jumlah Banyak Data}}$$

Nilai total yang diperoleh dari perhitungan tersebut dapat dianggap layak bila berada di atas nominal 3.00.

5. Test

Solusi yang telah dinyatakan valid diimplementasikan ke dalam format dan *platform* media yang sesuai. Tahap ini merupakan tahap akhir pengemasan produk menjadi media atau konten. Pada tahap ini kemampuan produk akhir dalam menyampaikan makna melalui animasi audio visual akan diujikan oleh target *audience*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi produk berdasarkan *feedback/respons* yang telah diperoleh dari target *audience*. Respons atau timbal balik yang diperoleh akan disimpan ke dalam *database* untuk dirujuk dan diintegrasikan pada perancangan produk selanjutnya.

KERANGKA TEORETIK

Konsep serta teori perancangan produk disusun dengan mengacu pada penelitian ilmiah berjudul Perancangan Iklan *Motion Graphic* Keselamatan Berlalu Lintas Sebagai *Knowledge Management* Pada Media Sosial oleh Nirwan Faizin dkk. Penelitian tersebut berfokus pada keselamatan lalu lintas secara keseluruhan dan menggunakan pendekatan dari pihak kepolisian setempat sebagai unsur naratif dalam cerita, sedangkan penelitian penulis berfokus kepada penggunaan sepeda gayung dan berlandaskan pada fenomena.

a. Motion Grafis

Motion Design sebagai salah satu kategori desain grafis adalah proses pencampuran tempo ke dalam rangkaian elemen visual seperti tipografi dan ilustrasi, untuk menyampaikan pesan dari suatu tema. *Motion Graphic* adalah

rangkaian gambar, halaman, dan *frames* yang dibentuk dan disusun untuk dapat menyampaikan pesan visual dengan mengintegrasikan ritme serta gerakan melalui aransemen elemen visual yang mencakup bentuk, rupa, ukuran, warna, tekstur, dan kontras ke dalam komposisinya (Poulin, 2018). *Motion Graphic* merupakan salah satu format dari media audio visual yang mengombinasikan dua format pesan yaitu audio dan visual. Untuk merelatifkan gambar dalam animasi dan memproduksi suatu ilusi gerakan atau *motion*, *motion designer* menggunakan rangkaian metode atau teknik yang disebut dengan Prinsip Animasi & Motion. Menurut Jorge R. Canedo E. prinsip *motion* dapat digolongkan ke dalam 10 aturan yaitu (Crawford, 2020):

1. *Timing, Spacing, & Rhythm*, interaksi antara animasi dengan waktu. Jeda atau interval dari setiap *frame* dalam animasi dapat diatur sesuai ritme yang telah ditentukan.
2. *Ease*, mengatur kecepatan gerak atau perubahan objek visual dalam animasi.
3. *Mass & Weight*, pertimbangan gaya gerak objek visual bila dipengaruhi oleh berat serta hubungannya dengan gaya gravitasi
4. *Anticipation*, perubahan posisi maupun bentuk awal objek visual sebelum melakukan perubahan maupun pergerakan utama
5. *Arcs*, pertimbangan pengaruh gaya gravitasi, momentum, ataupun batas sumbu putaran terhadap arah gerak objek visual dalam animasi
6. *Squash, Stretch, & Smears*, pertimbangan koefisien elastisitas objek dalam animasi dengan meninjau koefisien elastisitas objek perbandingan nyatanya
7. *Follow Through & Overlapping Action*, gerak atau aksi yang ditambahkan di akhir gerakan utama akibat momentum yang diperoleh sebelumnya
8. *Exaggeration*, penambahan kesan hiperbolik terhadap gerak, bentuk, ataupun reaksi suatu objek dalam animasi untuk meningkatkan daya tariknya
9. *Secondary and Layered Animation*, Penambahan gerak atau perubahan sekunder bahkan tersier terhadap gerakan atau perubahan utama objek dalam animasi

10. *Appeal*, Pertimbangan keindahan dari keseluruhan elemen animasi mulai dari wujud, gerak, serta perubahan objek visual itu sendiri hingga pengaplikasian prinsip animasi terhadapnya

b. Aspek Desain

Unsur dan elemen desain yang berperan penting dalam menjamin keberhasilan komunikasi antara karya instrumen dengan target *audience*. warna merupakan salah satu unsur visual yang berperan untuk menyampaikan makna serta mengekspresikan emosi, motivasi, hingga suasana dalam suatu cerita (Blazer, 2016). Warna secara teknis merujuk pada klasifikasi jenis gelombang cahaya tampak berdasarkan panjang gelombangnya, sementara secara aplikatif khususnya pada bidang desain, definisi warna dikembangkan dan diklasifikasikan kembali secara lebih jauh ke dalam tiga karakteristik, yaitu; *Hue* atau perbedaan karakteristik dalam lingkaran spektrum warna, *Saturation* atau perbedaan intensitas warna, dan *Value* atau perbedaan gelap terang warna (Ambrose & Harris, 2006). Dalam karya audio visual, desainer perlu terlebih dahulu menentukan warna tematik dan warna aksen apa saja yang akan digunakan untuk memvisualisasikan konsepnya. Daftar warna yang akan diaplikasikan ke dalam elemen grafis atau *scene* secara keseluruhan dikenal dengan sebutan *Palette* warna atau *Colour Script*.

Ilustrasi dalam konteks audio visual terasuk ke dalam rangkaian aset visual yang meliputi ilustrasi logo, desain karakter, gambar latar, serta unsur-unsur visual lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian informasi (Blazer, 2016).

Tipografi dapat didefinisikan sebagai desain, gaya, penyusunan, ataupun penampilan dari unsur aksara seperti huruf, angka, dan tanda baca dalam ruang dua maupun tiga dimensi pada media cetak, digital, ataupun interaktif (Landa, 2011). Tipografi dalam media audio visual berperan sebagai bentuk komunikasi verbal kepada pengamatnya. Informasi dapat disampaikan melalui penggunaan *caption* atau *text* umumnya sebagai judul, *credit*, dan *body text*.

c. Aspek Sinematografi

Aspek-aspek yang tersebar dalam proses perancangan karya produk sinematografi yang nantinya dapat diolah dan kembali di aplikasikan ke dalam perancangan animasi *motion graphic*. Menurut Blain Brown dalam bukunya yang diterbitkan pada tahun 2012 aspek-aspek sinematografi antara lain adalah:

1. Teknik Pengambilan Gambar, meliputi *Wide Shot, Establishing Shot, Character Shot, Cutaway & Insert*, dan *Transitional Shot*
2. Prinsip desain dalam Sinematografi, yang antara meliputi, Kesatuan, Keseimbangan, Tensi Visual, Ritme, Proporsi, Kontras, Tekstur, dan Arah
3. Komposisi, yang meliputi *Foreground & Background, Relative Size, Lines, Triangle Shape, Rule of Third, Golden Ratio, Open & Closed Frame, Frame within Frame, Negative & Positive Space*, dan *Human Composition*

d. Fenomena Gowes

Kata *gowes* kerap digunakan sebagai keterangan kegiatan menggantikan kata ‘mengayuh’ atau ‘mendayung’ dalam menerangkan kegiatan bersepeda. *Gowes* juga kerap diartikan sebagai kegiatan bersepeda itu sendiri. *Gowes* pada penelitian ini diartikan sebagai fenomena sosial yang berlangsung di masyarakat yang melibatkan peningkatan jumlah serta aktivitas pengguna sepeda gayung yang menyorot urgensi atas upaya yang dilakukan untuk menjaga atau mempertahankan keberlangsungan hidup pesepeda melalui tindak pencegahan serta penanggulangan risiko dari kegiatan bersepeda.

Kata *gowes* diduga sudah ada di Indonesia sejak tahun 1988 potongan sajak lagu anak-anak yang dipopulerkan oleh Bayu Bersaudara. Sumber lain juga mengatakan bahwa kata tersebut merupakan kata pelesetan yang kerap digunakan oleh *presenter* Indra Beki dan Indy Barends dalam program acara TV *ceriwis* di Trans TV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perancangan dijabarkan sesuai sistematika tahapan metode perancangan *Design Thinking* Hasso Plattner Stanford.

1. *Empathize*

Data mengenai situasi, kondisi, hingga kebutuhan target *audience* disimpulkan melalui proses wawancara kualitatif terhadap narasumber, observasi lapangan, dan studi literatur pustaka. Data yang ditelusuri pada penelitian ini dibagi ke dalam dua kategori yaitu, data penelitian dan data perancangan.

Data Penelitian

Data primer maupun sekunder yang dikumpulkan melalui wawancara kualitatif, observasi, dan studi pustaka. Wawancara dilakukan bersama Bapak Fitra Maulana Ibrahim selaku anggota Kepolisian Sektor Muara Bengkal, Kutai Timur dan observasi dilakukan di daerah RT 1-9, RW 05, Kelurahan Wonorejo, Surabaya. Data penelitian telah dianalisis dan disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Berlangsungnya fenomena *gowes* sejak awal tahun 2020, diduga sebagai produk perubahan perilaku masyarakat selama pandemi.
- 2) Peningkatan jumlah serta aktivitas pesepeda di sepanjang tahun 2020 serta keterkaitannya dengan fenomena *gowes*.
- 3) Kian maraknya isu-isu kecelakaan lalu lintas hingga terjadinya tindak kejahatan.
- 4) Perilaku pesepeda muda yang masih serampangan meski rentan terhadap risiko kecelakaan serta tindak kejahatan.
- 5) Urgensi dari edukasi keselamatan bersepeda yang relevan dengan situasi serta kondisi yang tengah berlangsung.

Data Perancangan

Data yang diperoleh melalui studi pustaka untuk digunakan sebagai tolak ukur dalam perancangan produk.

- 1) Artikel Ilmiah oleh Nirwan Faizin dkk. Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang berjudul *Perancangan Iklan Motion Graphic Keselamatan Berlalu Lintas Sebagai Knowledge Management Pada Media Sosial*
- 2) Video *motion graphic* oleh Kurzgesagt – *In a Nutshell*



Gambar 2. Video *Motion Graphic* Kurzgesagt
(Sumber: <https://www.youtube.com/user/Kurzgesagt>)

- 3) Data lain yang berasal dari berita, situs web, dan lain sebagainya yang masih relevan dengan topik penelitian

2. Define

Brief desain didefinisikan dengan menjawab pertanyaan 5W dan 1H yang antara lain adalah, apa produk yang hendak dirancang, siapa target *audience*-nya, di mana produk perancangan dapat digunakan, kapan waktu perancangan, mengapa produk tersebut perlu dibuat, dan bagaimana proses perancangannya.

Definisi Produk

Produk yang diharapkan adalah berupa video *motion graphic* yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Berdurasi antara 5 hingga 10 menit
- 2) Memuat materi edukatif mengenai keselamatan bersepeda yang berupa saran, anjuran, dan tata aturan dalam bersepeda
- 3) Bersifat persuasif, insentif, agar mudah dipahami dan diterapkan oleh target *audience*
- 4) Relevan terhadap karakteristik target *audience* dan terhadap situasi serta kondisi yang tengah berlangsung di sekitarnya

Target Audience

Target *audience* didefinisikan berdasarkan karakteristik segmentasi berikut:

- 1) Geografis
Daerah yang padat akan penduduk, memiliki akses jaringan internet dan akses terhadap jalan raya
- 2) Demografis
Pesepeda muda dari kelompok anak-anak hingga remaja dengan rentang usia 10-15 tahun

- 3) Psikografis
Kelompok masyarakat umum maupun yang antusias terhadap kegiatan bersepeda
- 4) Perilaku
Pesepeda yang memiliki kecenderungan berkelompok dan kompetitif hingga yang apatis terhadap pengendara maupun pengguna jalan lainnya

Lokasi Penerapan Produk

Produk ditayangkan secara maya melalui *platform* Youtube. Alasan dari pemilihan *platform* tersebut adalah karena tingkat aksesibilitasnya yang tinggi.

Waktu Perancangan

Proses perancangan produk dilaksanakan dalam periode kurang lebih dua setengah bulan terhitung mulai tanggal 10 April tahun 2021.

Tujuan Kreatif Perancangan

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan solusi berupa video *motion graphic* edukasi keselamatan bersepeda untuk anak usia 10-15 tahun untuk:

- 1) Memberikan edukasi serta wawasan mengenai saran, anjuran, serta tata aturan dalam bersepeda
- 2) Mengurangi kekhawatiran pesepeda serta pihak keluarga dengan mewujudkan pengalaman bersepeda yang kondusif
- 3) Mengurangi kekhawatiran pesepeda beserta pengguna jalan lain atas risiko kecelakaan hingga kesalah aturan yang mungkin timbul dari kegiatan bersepeda

Strategi Kreatif Perancangan

Strategi perancangan video *motion graphic* dalam penelitian ini dapat kembali dimuat menggunakan metode *Design Thinking* yang telah dibatasi sebagai berikut:

- 1) Mendefinisikan konsep desain dan metode perancangan produk
- 2) Mencari dan mengumpulkan data perancangan berupa data verbal dan data visual
- 3) Memvisualisasikan konsep awal, dan menulis naskah awal
- 4) Merancang aset visual
- 5) Menganimasikan aset visual dan menguji kesesuaian antar elemen-elemennya

- 6) Merevisi bila perlu, menyempurnakan, dan menambahkan detail produk akhir

3. Ideate

Konsep Kreatif Perancangan

Produk perancangan berupa video *motion graphic* berisi pesan yang mengangkat tema relatif terhadap kebutuhan target *audience*.

1) Tema Pesan

Gagasan utama yang ingin disampaikan melalui produk perancangan adalah “*Keselamatan Bersepeda*”. Isi pesan yang dimuat berupa saran, anjuran, dan tata aturan dalam bersepeda.

2) Isi Pesan

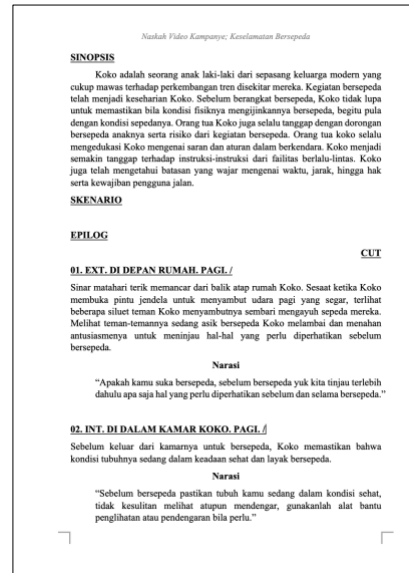
Isi pesan yang dimuat berupa saran serta anjuran, dan tata aturan dalam bersepeda. Secara spesifik, uraian isi pesan-pesan tersebut antara lain adalah variabel kelayakan pesepeda untuk melakukan aktivitas bersepeda, informasi yang perlu disampaikan kepada pihak wali sebelum bersepeda, perlengkapan yang perlu dibawa selama bersepeda, variabel kelayakan sepeda sebelum digunakan, aturan dalam menggunakan jalan, informasi rambu-rambu lalu lintas, serta anjuran-anjuran berkendara lainnya.

3) Metode Penyampaian Pesan

Pesan dalam produk perancangan disampaikan secara verbal melalui rekam audio. Pesan disampaikan menggunakan pendekatan naratif dengan menceritakan keseharian keluarga modern yang juga memiliki kesukaan terhadap kegiatan *gowes*.

Penulisan Naskah

Konsep alur cerita disusun ke dalam penggalan-penggalan *scene*/adegan yang urut disertai dengan *setting* lokasi dan dialog narasinya.



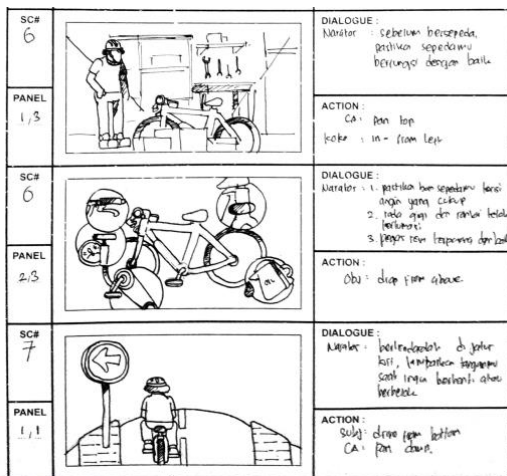
Gambar 3. Penggalan Naskah *Scene* 1-2
(Sumber: Firmansyah, 2021)

Urutan adegan pada naskah awal antara lain sebagai berikut:

- 1) *Scene* 1. Prolog
- 2) *Scene* 2. Penjelasan mengenai variabel kelayakan pengendara
- 3) *Scene* 3. Informasi yang perlu disampaikan kepada orang tua sebelum berkendara
- 4) *Scene* 4. Perlengkapan yang perlu dibawa selama bersepeda
- 5) *Scene* 5. Meminta persetujuan orang tua
- 6) *Scene* 6. Penjelasan mengenai variabel kelayakan sepeda sebelum digunakan
- 7) *Scene* 7. Aturan penggunaan lajur jalan
- 8) *Scene* 8. Penjelasan mengenai isyarat-isyarat lampu lalu lintas
- 9) *Scene* 9. Anjuran dalam menyeberang jalan
- 10) *Scene* 10. Penjelasan mengenai hak dan kewajiban pengguna jalan
- 11) *Scene* 11. Penjelasan mengenai rambu-rambu lalu lintas
- 12) *Scene* 12. Anjuran untuk pulang sebelum malam
- 13) *Scene* 13. Epilog

Storyboard

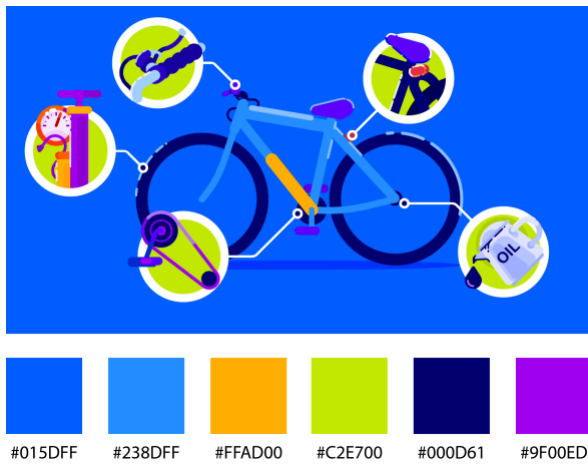
Naskah awal diadaptasi menjadi *Storyboard* dengan mengikutsertakan konsep visual dan aspek sinematografi dari setiap adegan. Berikut contoh penggalan *Storyboard* video yang dirancang.



Gambar 4. Penggalan Storyboard Scene 6-7 (Sumber: Firmansyah, 2021)

Tone Warna

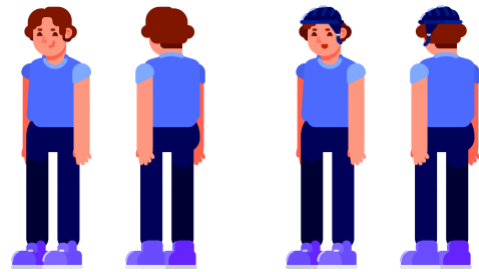
Warna yang dipilih adalah warna dasar dan warna sekunder lainnya dengan tingkat saturasi tinggi, diadaptasi dari karakteristik *palette* warna yang digunakan pada perancangan *rambu-rambu* lalu lintas. Kombinasi warna ini dipilih karena potensi tingkat keterbacaannya yang tinggi.



Gambar 5. *Palette* Warna Scene 6 (Sumber: Firmansyah, 2021)

Aset Karakter

Subjek yang dapat berdialog atau memerankan suatu adegan.



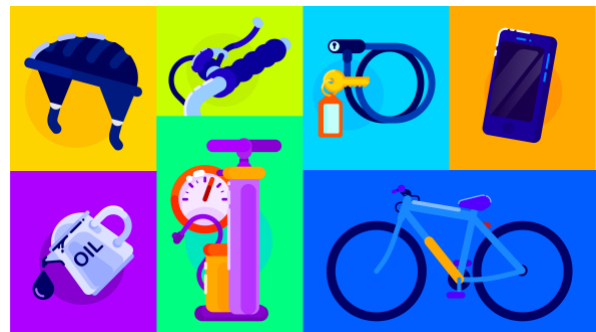
Gambar 6. Karakter Koko (Sumber: Firmansyah, 2021)



Gambar 7. Karakter Ibu, Ayah, dan Nenek (Sumber: Firmansyah, 2021)

Aset Objek

Elemen pelengkap yang digunakan sebagai properti atau visualisasi konsep dalam suatu adegan.



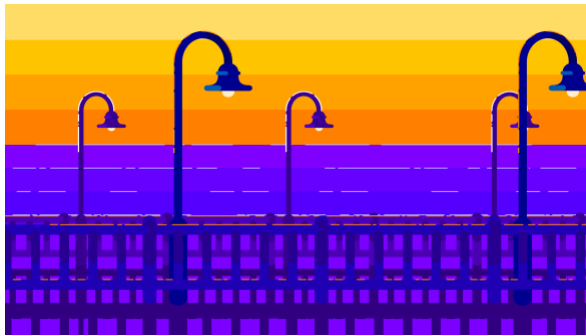
Gambar 8. Aset Objek (Sumber: Firmansyah, 2021)

Aset Latar

Unsur visual sebagai petunjuk *setting* waktu, tempat dan suasana.



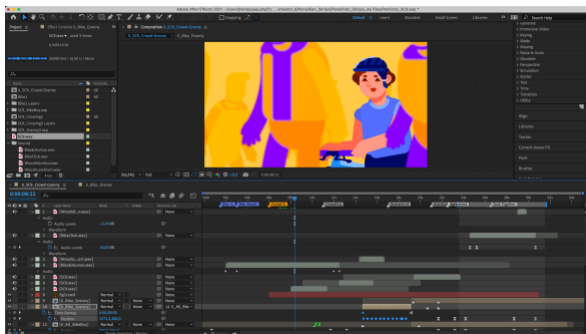
Gambar 9. Aset Latar *Scene* 6
(Sumber: Firmansyah, 2021)



Gambar 10. Aset Latar *Scene* 12
(Sumber: Firmansyah, 2021)

Proses Animasi

Proses penggabungan aset ke dalam format yang dipilih untuk selanjutnya dianimasikan dengan meletakkan *keyframe* dan mengubah variabelnya. Proses animasi diakhiri dengan merangkai elemen visual yang telah dianimasikan dengan audio mulai dari efek suara, narasi, dan music latar.



Gambar 11. Proses Animasi *Scene* 10
(Sumber: Firmansyah, 2021)

4. *Prototype*

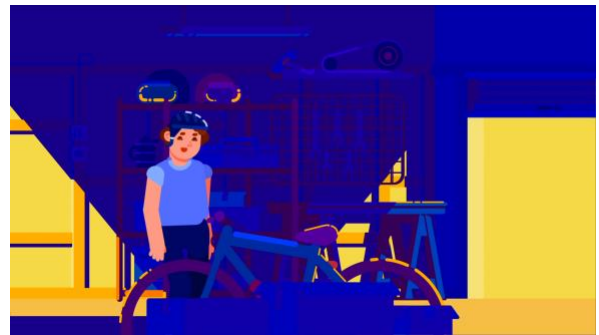
Proses visualisasi konsep menjadi rancangan aset diikuti oleh pengujian kesesuaian serta kelayakannya.

Produk Akhir

Hasil akhir dari penggabungan elemen audio dan visual menjadi sebuah karya video animasi *motion graphic* yang berdurasi 6 menit 28 detik dan tersusun atas 13 *scene*. Berikut merupakan beberapa penggalan-penggalan *frame* dari ke-13 *scene* tersebut.



Gambar 12. Produk Akhir *Scene* 4
(Sumber: Firmansyah, 2021)



Gambar 13. Produk Akhir *Scene* 6
(Sumber: Firmansyah, 2021)



Gambar 14. Produk Akhir *Scene* 10
(Sumber: Firmansyah, 2021)



Gambar 15. Produk Akhir Scene 11
(Sumber: Firmansyah, 2021)

Validasi

Produk akhir dievaluasi berdasarkan variabel media dan variabel materinya. Setiap variabel dianalisis, dievaluasi, dan divalidasi oleh dua ahli yang berbeda.

Variabel media dievaluasi oleh ahli media Ibu Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd., salah satu dosen ahli dari Universitas Negeri Surabaya. Aspek-aspek yang ditinjau dalam validasi media antara lain adalah tingkat kelayakan media dalam menyajikan materi, kesesuaian media dengan target *audience*, dan estetika. Data nilai evaluasi validasi media telah tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Validasi Media

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Audio	4,14	Baik
2.	Visual	5	Sangat Baik
3.	Fungsi	5	Sangat Baik
Total		14,14	
Rata-rata		4,71	Baik

Hasil yang diperoleh dari evaluasi validasi media menunjukkan skor rata-rata 4,71 pada kategori baik. Aspek audio produk memperoleh skor 4,14, sementara masing-masing aspek visual dan aspek fungsi produk memperoleh skor sempurna yaitu 5.

Variabel materi dievaluasi oleh ahli materi Bapak Fitra Maulana Ibrahim, yang juga merupakan salah satu anggota Kepolisian Sektor Muara Bengkal, Kutai Timur. Aspek-aspek yang ditinjau dalam validasi materi antara lain adalah kejelasan materi, kelayakan metode penyajian materi, serta kesesuaian materi yang disajikan dengan target *audience*.

Tabel 4. Tabel Validasi Materi

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1.	Kualitas Materi	3,5	Cukup
2.	Penyajian Materi	3,6	Cukup
3.	Penargetan	4	Baik
Total		11,1	
Rata-rata		3,7	Cukup

Skor rata-rata yang diberikan oleh validator materi adalah 3,7 dan berada pada kategori cukup. Aspek kualitas materi yang disajikan dalam produk akhir memperoleh skor 3,5 pada kategori cukup, aspek penyajian materi memperoleh skor 3,6 pada kategori cukup, dan aspek potensi penargetan produk akhir memperoleh skor 4 pada kategori baik.

Skor rata-rata dari kedua penilaian variabel tersebut kemudian dijumlahkan untuk rata-ratakan kembali sebagai skor kelayakan total sesuai perhitungan berikut.

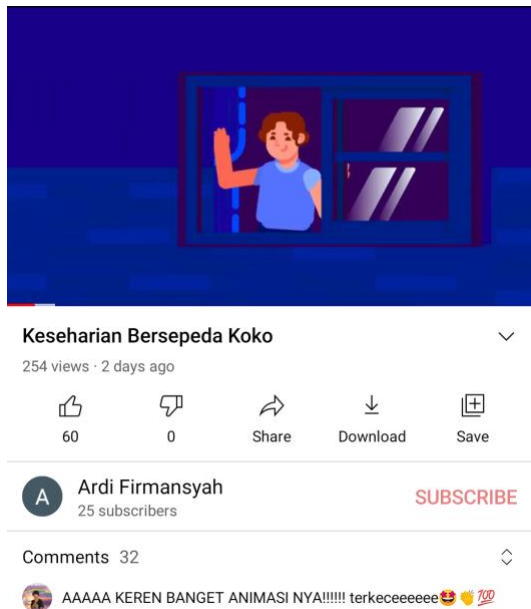
$$\text{Nilai Total} = \frac{4,71 + 3,7}{2} = 4,2$$

Dari hasil evaluasi validasi oleh kedua ahli, produk akhir video *motion graphic* edukasi keselamatan bersepeda untuk anak usia 10-15 tahun memperoleh skor rata-rata 4,2 dan telah dapat dikatakan layak atau valid dalam mengemban tugas serta tujuannya sesuai saran revisi.

5. Test

Proses seleksi dan uji kelayakan produk akhir dalam memenuhi kriteria yang telah ditentukan mulai dari akuntabilitas, efektivitas, efisiensi, serta potensi penargetan. Produk akhir diimplementasikan sebagai konten video pada *platform* media Youtube untuk diujikan kepada anak-anak usia 10 sampai 15 tahun sebagai target *audience*. *Platform* tersebut dipilih dengan meninjau tingkat aksesibilitas dan ketersediaannya bagi masyarakat luas. Respons *audience* juga dapat terakomodir secara sistematis dengan adanya kolom komentar pada *platform* tersebut. Produk akhir diunggah dalam format *.mp4* dengan rasio 1920x1080 *pixels* dan

durasi pemutaran 6 menit 28 detik. Produk akhir dipublikasikan tanggal 26 Juni 2021 pada *link* berikut, <https://youtu.be/GDB2bxQMmE8> dengan judul “*Keseharian Bersepeda Koko*”.



Gambar 16. Implementasi Produk Akhir
(Sumber: Firmansyah, 2021)

Produk akhir diteruskan kepada populasi anak usia 10 sampai 15 tahun melalui orang tua dan wali. Dua hari sejak pemutaran perdananya, video “*Keseharian Bersepeda Koko*” telah tayang sebanyak 254 kali, telah memperoleh *like* sebanyak 60, dan telah menerima komentar dari 32 pengguna. Respons yang diberikan oleh target *audience* juga terbilang cukup baik dilihat dari beberapa komentar video tersebut. Komentar yang ditinggalkan oleh *audience* menyebutkan bahwa video yang telah dipublikasikan “mudah dipahami”, “informatif”, dan “membuat *audience* tertarik dan tidak mudah bosan”.



Gambar 17. Komentar Pengguna terhadap Implementasi Produk
(Sumber: Firmansyah, 2021)



Gambar 18. Komentar Pengguna terhadap Implementasi Produk
(Sumber: Firmansyah, 2021)

Feedback/Respons yang telah diperoleh selama proses perancangan maupun setelah implementasi produk akhir disimpan dalam *database* untuk digunakan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam perancangan produk lain di masa mendatang.

SIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan aktivitas serta jumlah pengendara sepeda di beberapa daerah di Indonesia sejak awal tahun 2020, diidentifikasi sebagai Fenomena *Gowes*, diduga merupakan produk perubahan perilaku masyarakat akibat pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya penanggulangan wabah COVID-19. Dalam situasi pandemi, sepeda sebagai moda transportasi alternatif memberikan solusi untuk menghindari risiko penularan virus yang disebabkan oleh kerumunan serta kontak fisik yang kerap terjadi. Meski begitu, peningkatan tren bersepeda juga meningkatkan risiko akan terjadinya kecelakaan lalu lintas hingga tindak pidana yang melibatkan pesepeda seperti perampokan dan pembegalan sepeda.

Produk penelitian ini dirancang menggunakan metode *Design Thinking* Hasso Plattner Stanford. Video *motion graphic* edukasi keselamatan bersepeda yang dirancang pada penelitian ini ditujukan untuk memberikan solusi edukatif kepada masyarakat yang berupa saran, anjuran, serta tata aturan dalam bersepeda. Kelompok masyarakat yang ditargetkan adalah anak-anak dari rentang usia 10 hingga 15 tahun, terutama yang anak-anak yang aktif bersepeda. Hasil akhir penelitian ini berupa video *motion graphic* berdurasi 6 menit 28 detik dan telah divalidasi oleh ahli secara media dan materi. Dari proses validasi tersebut, solusi yang telah dirancang memperoleh skor rata-rata 4,2 pada kategori layak. Produk akhir penelitian ini telah diimplementasikan pada *platform* Youtube dan telah menerima tanggapan yang baik dari target *audience*.

Saran penulis adalah untuk melaksanakan penelitian lanjutan mengenai media atau metode penyampaian materi yang paling sesuai dengan usia objektif target *audience* agar dapat membantu dalam merancang konten edukasi yang lebih akurat dan efektif sebagai strategi pencegahan jangka panjang. Penelitian dapat dilakukan dengan mengadaptasi konten edukasi yang telah disusun melalui penelitian ini ke dalam bentuk ataupun jenis media lain, lalu mengukur tingkat efektivitasnya. Perancangan media edukasi yang khusus ditargetkan kepada *audience* usia dewasa seperti orang tua atau wali

juga dapat menjadi bentuk solusi yang perlu dipertimbangkan urgensinya.

REFERENSI

- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *The Visual Dictionary of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. diunduh pada tanggal 4 Januari 2021, dari <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Blazer, L. (2016). *Animated Storytelling*. Peachpit Press.
- Brown, B. (2012). *Cinematography Theory and Practice: Iagemaking for Cinematographers and Directors, Second Edition*. Kidlington, Oxford: Focal Press.
- Covid Bikin Warga Doyan Gowes. (2020, Juni 20). *Koran Tempo*. Diunduh pada tanggal 27 Juni 2020, dari <https://koran.tempo.co/read/metro/454342/jumlah-pesepeda-di-sejumlah-kota-meningkat-saat-pandemi-covid-19?>
- Crawford, Adam. (2020, Februari 6). "10 Principles of Motion Design" diunduh pada tanggal 23 Maret 2020, dari <https://blog.vmgstudios.com/10-principles-motion-design>
- Faizin, N., Ali, M. M., & Ariatmanto, D. Perancangan Iklan Motion Graphic Keselamatan Berlalu Lintas Sebagai Knowledge Management Pada Media Sosial
- Fishman, Elliot. (2016) "Cycling as Transport". *Transport Reviews*, Vol 36 No. 1, 1-8, DOI: 10.1080/01441647.2015.1114271
- Global Web Index. (2020, Juli 9). "Coronavirus Research July 2020: Multi-Market Research Wave 5" diunduh pada tanggal 28 Juni 2021 dari [https://www.globalwebindex.com/hubfs/1.%20Coronavirus%20Research%20PDFs/GWI%20coronavirus%20findings%20July%202020%20-%20Multi-Market%20Research%20\(Release%202011\).pdf?_ga=2.178552996.1666932790.1624860616-837504656.1624860616](https://www.globalwebindex.com/hubfs/1.%20Coronavirus%20Research%20PDFs/GWI%20coronavirus%20findings%20July%202020%20-%20Multi-Market%20Research%20(Release%202011).pdf?_ga=2.178552996.1666932790.1624860616-837504656.1624860616)
- Götschi, T., Garrard, J., & Giles-Corti, B. (2016) Cycling as a Part of Daily Life: A Review of Health Perspectives, *Transport Reviews*, Vol

- 36 No. 1, 45-71, DOI: 10.1080/01441647.2015.1057877
- Institute of Transportation & Development Policy Indonesia. (2019, November 20). *Sekolah Ramah Bersepeda* [Press Release]. diunduh pada tanggal 26 Desember 2020, dari <https://itdpindonesiad.wpengine.com/press-release/press-release-sekolah-ramah-bersepeda>
- Kepios. (2021). Digital 2021: Global Overview Report. diunduh pada tanggal 28 Juni 2021 dari <https://kepios.com/reports>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition*. Boston, MA: Cengage Learning.
- Physical Activity Guidelines Advisory Committee. (2008). Physical Activity Guidelines Advisory Committee Report, 2008. Washington, DC: US Department of Health and Human Services, 2008, G8-23
- Poulin, R. (2018). *The language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Rockport Publishers.
- Rifan, A., & Pratama, R. (2020, September 14). “Penasaran Gowes Artinya Apa? Simak Ulasan Asal Mula Kata Gowes”, Suara. diunduh pada tanggal 30 Desember 2020, dari <https://www.suara.com/lifestyle/2020/09/14/121332/penasaran-gowes-artinya-apa-simak-ulasan-asal-mula-kata-gowes?>
- Syambudi, I., & Setiawan, R. (2020, Juni 29). “Kecelakaan Sepeda Meningkat, Pemerintah Wajib Penuhi Hak Pesepeda” Tirto.id. diunduh pada tanggal 4 Januari 2021, dari <https://tirto.id/kecelakaan-sepeda-meningkat-pemerintah-wajib-penuhi-hak-pesepeda-flKG/>