

PENGENALAN ANGKUTAN KOTA BANDUNG BAGI REMAJA MELALUI PERANCANGAN ANIMASI

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik/Desain Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

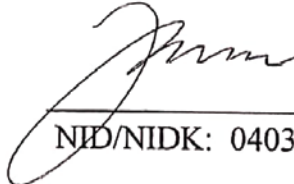
Bandung, *15 Agustus 2023*.

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I
Agus Rahmat Mulyana, M.Ds


NID/NIDK: 0414085901

Dosen Pembimbing II
Aditya Januarsa, M.Ds


NID/NIDK: 0403018503

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua, Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds



NID/NIDK: 0416086901

PENGENALAN ANGKUTAN KOTA BANDUNG BAGI REMAJA MELALUI PERANCANGAN ANIMASI

M. HILMY AL ANSHARI, AGUS RAHMAT MULYANA, M.DS, ADITYA JANUARSA M.DS.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN,
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG
Email: mhilmyalanshari10@gmail.com

ABSTRAK

Angkutan Kota atau "angkot" adalah salah satu ciri khas transportasi umum di Indonesia khususnya di Bandung, dimana angkot ini merupakan solusi bermobilitas bagi masyarakat kota Bandung di era kendaraan bermotor hanya bisa dimiliki oleh kalangan masyarakat atas saja seperti di era 80an dan sebelumnya, namun di era sekarang ini keberadaan angkutan kota konvensional mulai tergeser oleh angkutan umum baru berbasis online dan kendaraan pribadi yang bisa didapat dengan lebih mudah yang dirasa jauh lebih nyaman dibandingkan angkutan kota konvensional, hal ini bisa menyebabkan angkutan kota tidak dikenal oleh generasi muda khususnya para remaja, maka itu diperlukan pengenalan kembali pada remaja mengenai keberadaan angkot Bandung ini melalui medium atau media informasi yang sering dikonsumsi remaja yaitu melalui time based media atau audio visual.

Kata kunci: Angkutan Kota, Time Based Media, Remaja.

ABSTRACT

*City transportation or "angkot" is one of the characteristics of public transportation in Indonesia, especially in Bandung, where this angkot is a mobility solution for the people of the city of Bandung in the era of motorized vehicles that could only be owned by the upper class of society like in the 80s and before, but in In the current era, the existence of conventional city transportation is starting to be displaced by new online-based public transportation and private vehicles that can be obtained more easily which are felt to be much more comfortable than conventional city transportation, this can cause city transportation to be unknown to the younger generation, especially teenagers, so it is necessary to re-introduce to teenagers about the existence of this Bandung angkot through the medium or information media that is often consumed by teenagers, namely through time-based media or audio-visual***Keywords:** Urban Public Transport, Time Based Media, Teenagers

Keywords: Public Transportation, Time Based Media, Teenagers.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi umum konvensional kelas angkot kini mulai tergeseer keberadaannya oleh moda transportasi baru berbasis online dan kemudahan dalam memiliki kendaraan pribadi baik itu motor atau mobil oleh masyarakat sekarang ini, yang mana hal tersebut dinilai lebih nyaman daripada berrmobilitas menggunakan angkutan kota konvensional, Dari data yang diperoleh Badan Pusat Statistik kota Bandung sendiri, tercatat ada pengurangan pada jumlah kendaraan umum kelas angkutan kota pada tahun 2018 berjumlah sekitar 6.298 unit yang tercatat aktif, sedangkan dulu pada tahun 2005 ada sekitar 9.056 unit yang tercatat aktif.

Dengan tergesernya angkutan kota tersebut oleh sarana mobilitas yang baru dapat menyebabkan angkutan kota tidak lagi dipakai, terutama oleh generasi muda, padahal angkutan kota ini sudah ada sejak lama dan khususnya di Bandung sendiri pernah menjadi daya tarik pariwisata untuk keliling di dalam kota nya baik itu dari era Oplet dan bemo hingga Mikrolet atau angkot yang memiliki lusinan warna berbeda, Maka itu angkutan kota perlu dikenalkan kembali kepada generasi muda khususnya para remaja, bahwasanya keberadaan angkutan kota di Bandung ini memegang peran penting dalam perkembangan di kota Bandung sejak dulu, baik itu sebagai transportasi masyarakat banyak dan daya tarik pariwisata di kota Bandung pada masanya.

Untuk mengenalkan kembali angkutan kota kepada generasi baru khususnya remaja, ada banyak cara dengan menggunakan media informasi visual, salah satunya adalah time based media yang merupakan konsumsi entertainment maupun edukasi bagi remaja. Dalam hal ini bentuk time based media yang akan digunakan adalah animasi, yang sering hadir sebagai sumber entertainment dan edukasi di media time based seperti youtube, Tik-Tok, IG-reels .dll, sebagaimana menurut (Handriyotopo-2015) "Perkembangan animasi yang menyerbu televisi kita, anak-anak dan remaja adalah pangsa pasar yang cukup besar", Bentuk animasi yang diangkat adalah animasi dengan gaya cerita berupa eksplanasi edukatif dengan narrator yang berfokus pada pembahasan akan kelebihan angkot dan keberadaannya, daripada membahas kekurangannya dan konotasi buruk yang disandang oleh angkutan kota di era sekarang.

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, Media time based jenis apakah yang cocok untuk mengenalkan angkot Bandung ini, Jika berupa animasi, maka bagaimana bentuk keseluruhan dari animasi itu, apakah berupa eksposisi/Dokumenter/ dll, Konten apa saja yang nantinya akan dikemas untuk mengenalkan Kembali angkutan kota di Bandung

1.2 Manfaat dan tujuan Perancangan

Untuk Menjadi pegetahuan umum bagi remaja mengenai keberadaan angkutan kota di Bandung, sehingga remaja bisa mengenal sejarah angkutan kota di Bandung dan kehadirannya sebagai kebutuhan mobilitas masyarakat Bandung pada masanya.

Tujuan Jangka Pendek:

Mengenalkan kembali macam-macam angkutan kota di Bandung pada remaja.

Memvisualkan angkutan kota pada remaja melalui animasi.

Tujuan Jangka Panjang:

Menjadi pengarsipan sejarah Angkutan kota di Bandung

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Batasan perancangan

Berdasarkan riset dan pengumpulan data dimana angkutan kota di Bandung belum begitu diketahui mengapa dihidirkannya, jenis trayek, dan keunggulannya untuk beroperasi di Bandung dan juga kondisi angkot bandung yang saat ini jauh dari kata nyaman bagi target audiens yaitu remaja, dimana cara sopir dalam mengemudikan angkot hingga kelayakan unitnya sendiri, maka perancangan difokuskan pada pengenalan Kembali sebagai pengetahuan umum akan angkot sebagai salah satu budaya bertransportasi di Bandung pada masanya."

2.2 Prototyping Perancangan

Dalam perancangan ini prototype dibuat dengan tahapan Design Thinking, dimana Metode perancangan "Design thinking", menurut John E. Arnold.(1959) design thinking adalah pendekatan desain untuk pemecahan masalah secara kreatif, dimana tahapan di dalamnya terdapat Emphatize, Define, Ideate, Prototype & Test, yang bersifat human centered/(audiens) dimana metode ini juga bersifat iteratif atau bisa di check bolak balik, walaupun memiliki urutan prosedur sistematis, metode ini juga digunakan karena ada tahap test untuk diujicoba langsung keefektifannya atau mendapatkan masukan dan respon dari target audiens untuk melengkapi atau menyesuaikan prototipe perancangan sebelum diluncurkan secara langsung ke publik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif dibuat dengan menceritakan jenis visual time based jenis apa yang bisa menjadi sumber pengetahuan atau konten edukatif oleh target audiens, dalam hal ini penggunaan time based media berupa animasi (3D) digunakan untuk gaya visual, dimana angkutan kota hingga background kota **bandung bisa divisualisasikan dalam bentuk** lain namun tidak menghilangkan kesan angkutan kota dan Bandung, selain itu animasi bisa memudahkan untuk memvisualisasikan beberapa adegan yang mungkin sulit untuk didapatkan oleh media time based konvensional seperti live documenter, sedangkan untuk pembawaan konten tidak berbeda jauh dengan time based media yang berisi eksplanasi atau documenter mengenai kendaraan, dimana angkot akan dibahas fungsinya, sejarahnya, hingga keunggulannya.

3.2 Alur Cerita Animasi

Animasi dibuka dengan narrator yang menjelaskan tentang angkot yang bias kita lihat di kota bandung sebagai salah satu penyebab kemacetan, kemudian dari pernyataan tersebut narrator mengajak untuk menceritakan fungsi dan alasan dihidirkannya angkot bandung ini untuk apa, dimulai dari sejarahnya dimana angkot ini dihidirkan sebagai sarana mobilitas masyarakat kota bandung di waktu lawas, dimana mobil dan motor merupakan barang mewah yang tidak bisa dimiliki mayoritas masyarakat bandung kala itu, kemudian angkot juga dijelaskan keunggulan karena ukuran kecilnya, warna warni khas kota bandung, hingga versi lawas seperti bemo dan oplet.

3.3 Gaya Visual Animasi

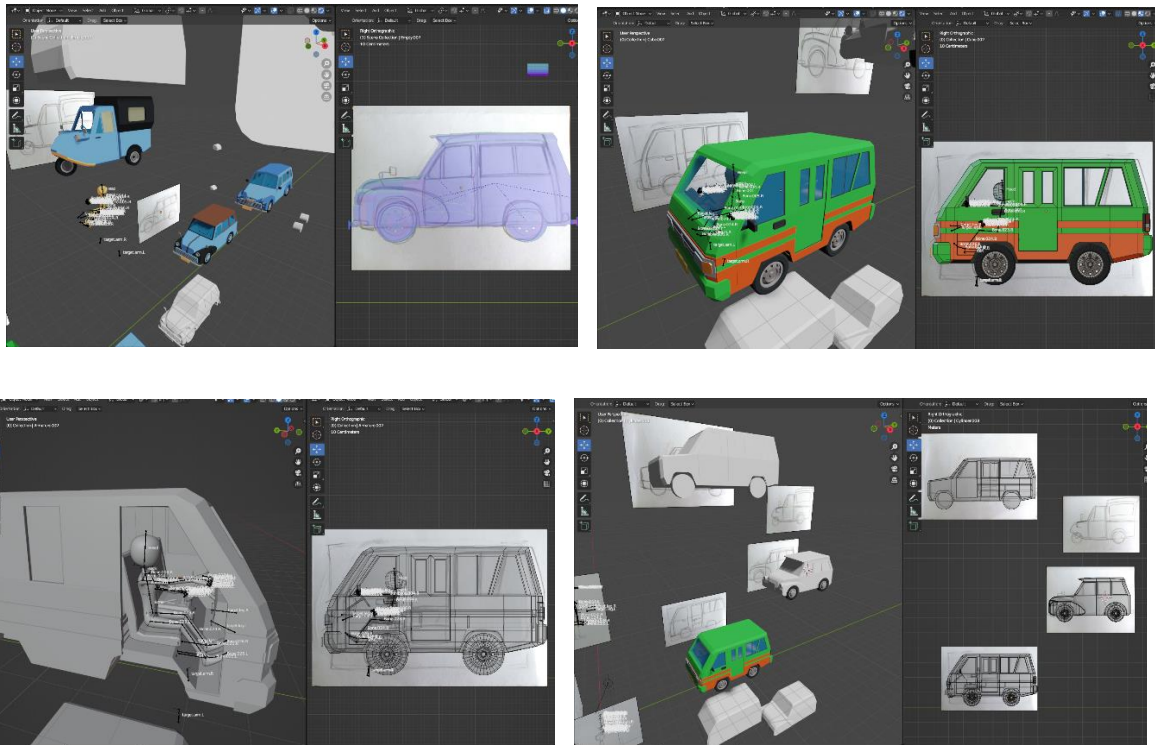
Animasi dalam perancangan ini menggunakan pendekatan gaya visual 3D Low polygon, dalam hal ini walaupun bentuk karakter dan kendaraan hingga kota tidak terlihat realistis, namun dikemas dengan bentuk kartunis yang tetap bisa merepresentasikan Bandung, angkot, hingga karakternya, penggunaan gaya visual ini juga dikarenakan low polygon biasa hadir dalam media yang menjadi konsumsi entertainment dari target audiens yang berupa remaja seperti pada games tertentu.

3.4 Perancangan Visual

Setelah konsep perancangan telah ditentukan maka perancangan visual bisa mulai dilakukan, dalam hal ini, karena perancangan animasi menggunakan pendekatan animasi 3D, maka tahap pertama yang perlu dilakukan adalah perancangan model 3D dari karakter dan Kendaraan (Angkutan kota):

Karena objek utama yang akan dibahas adalah angkutan kota, maka itu perlu bentuk visual dari angkutan kota sebelum dimodelling sederhana, dalam hal ini dengan gaya kartun, model kendaraan akan sedikit terstilisasi, namun tetap menggunakan prinsip dari kartun dimana jendelanya cukup besar untuk tetap memperlihatkan tokoh/ skalanya cocok baik itu bagi karakter dan kendaraan.

Selain Itu dalam Animasi 3D, modelling objek Utama merupakan tahapan awal sebelum membuat keseluruhan animasi, dan juga sebagai penentu skala utama sebelum perancangan background/latar tempat (Environment)



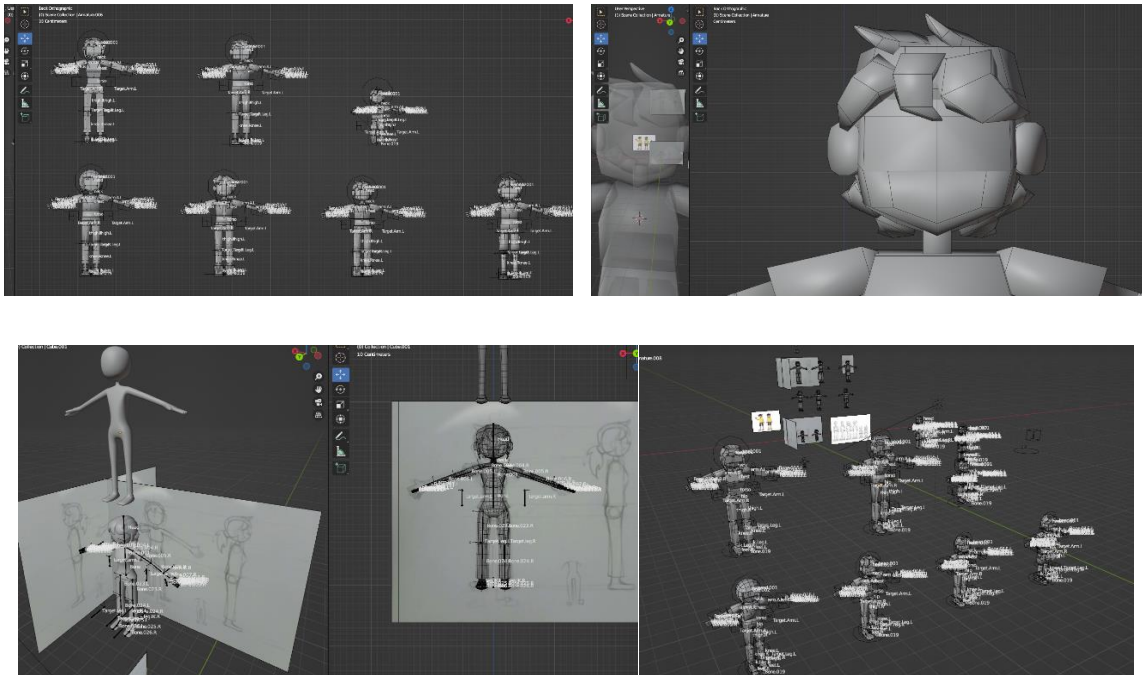
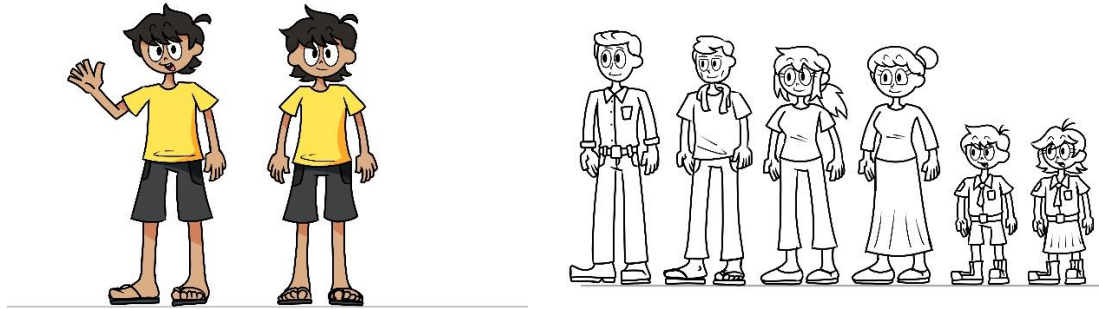
Gambar diatas adalah proses perancangan Model kendaraan kedalam bentuk 3D melalui software blender

Selain itu kehadiran karakter juga perlu dibuat, karena fungsi utama angkutan kota adalah moda transportasi bagi orang-orang, dalam hal ini ada 2 jenis karakter yaitu, background

Pengenalan Angkutan Kota Bandung Bagi Remaja Melalui Perancangan Animasi

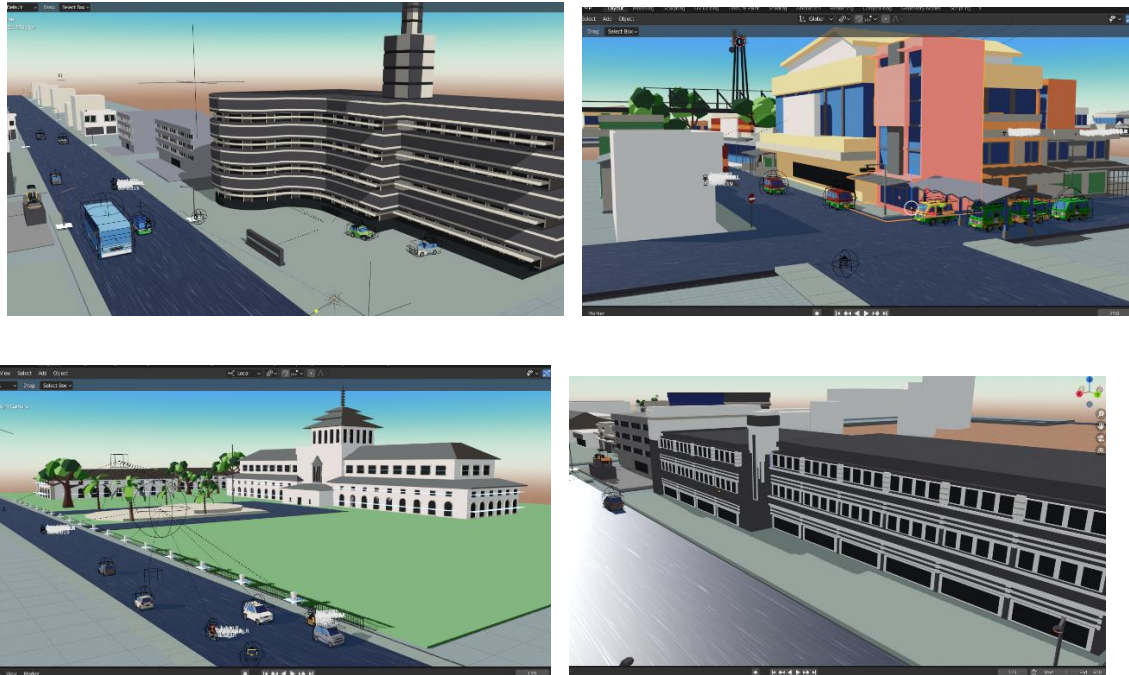
character sebagai pelengkap environment dan interaksi dengan angkutan kota, dan main character sebagai narrator yang menjelaskan/ berinteraksi dengan angkutan kota.

Selain Itu karena ukurannya lebih kecil dari Objek Utama (Angkutan kota) maka perlu penyesuaian proporsi atau ukuran diantara keduanya.



Gambar diatas adalah proses perancangan Model karakter kedalam bentuk 3D melalui software blender

Selanjutnya, untuk memberikan representasi "Bandung" perancangan background berupa Gedung Gedung nyata dan ikonik seperti Gedung Sate, Hotel Savoy Homann dan Preanger juga dibuat untuk representasi Bandung dalam shot tertentu



Gambar diatas adalah proses perancangan Model Bangunan kedalam bentuk 3D melalui software blender

Perancangan asset ini termasuk penting, terutama dalam Animasi 3D dikarenakan sedikit berbeda dengan animasi frame by frame pada animasi 2D dimana animasi didalamnya digambar secara manual, dalam animasi 3D ini pembuatan asset dilakukan agar nantinya ketika proses produksi di tahap "Animating" objek yang akan digerakan dan diberikan shots akan jelas terlihat untuk dianimasikan.

3.5 Storyboards & Storyline

Kemudian Setelah asset sudah siap, perancangan selajutnya adalah alur cerita/sinopsis untuk animasi, dimana alur cerita ini adalah bagaimana jalan nya bentuk si animasi, baik itu berupa cerita narratif, eksposisi/ eksplanasi, semi dokumenter dll.

Dalam perancangan ini bentuk alur cerita animasi akan dibuat dengan cara ekspalanatif / eksposisi, dimana Angkutan kota bandung dijelaskan secara keseluruhan fungsi, fitur, keunggulan, hingga sejarahnya,

Perancangan storyline juga berperan penting untuk nantinya dibuat kedalam bentuk storyboard dari animasi sebgai acuan shot untuk keseluruhan animasi.

Storyline dari animasi ayang akan dirancang adalah sebagai berikut:

Intro dari animasi dibuka dengan beberapa shot angkot dan aktivitas yang biasa dilihat pada angkot, seperti membawa penumpang dll, sebelum mereveal judul animasi berupa: "Secuil Cerita Tentang Angkot"

Kemudian narrator muncul dengan menaiki angkot dan bercerita bahwa akan membahas tetntang angkot yang sering dikenal dengan konotasi buruk di era sekarang yaitu suka membuat macet, yang tentunya bertolak belakang dari sebuah angkutan umum yang harusnya menjadi solusi untuk kemacetan dll,

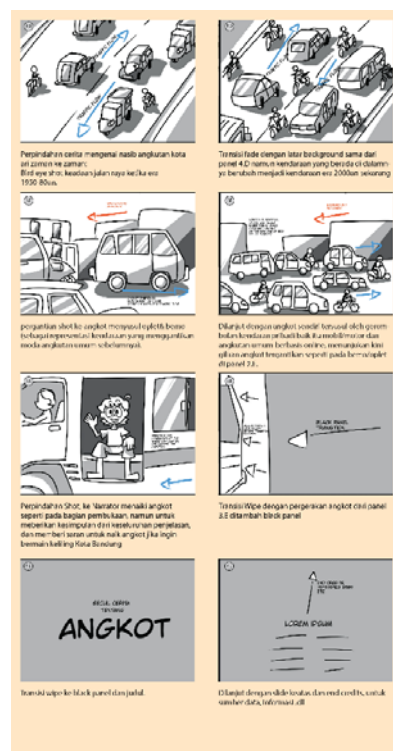
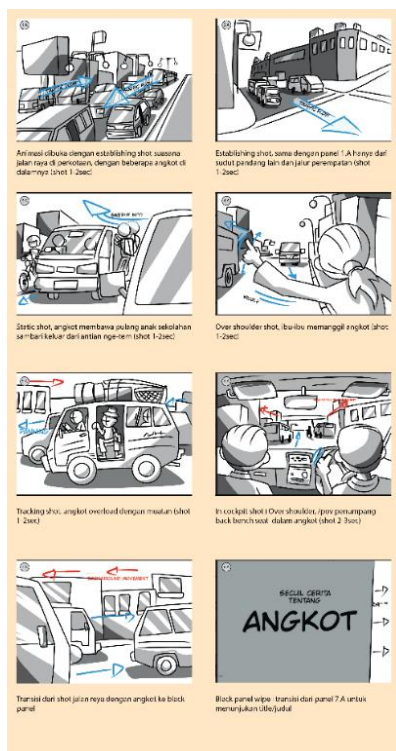
Pengenalan Angkutan Kota Bandung Bagi Remaja Melalui Perancangan Animasi

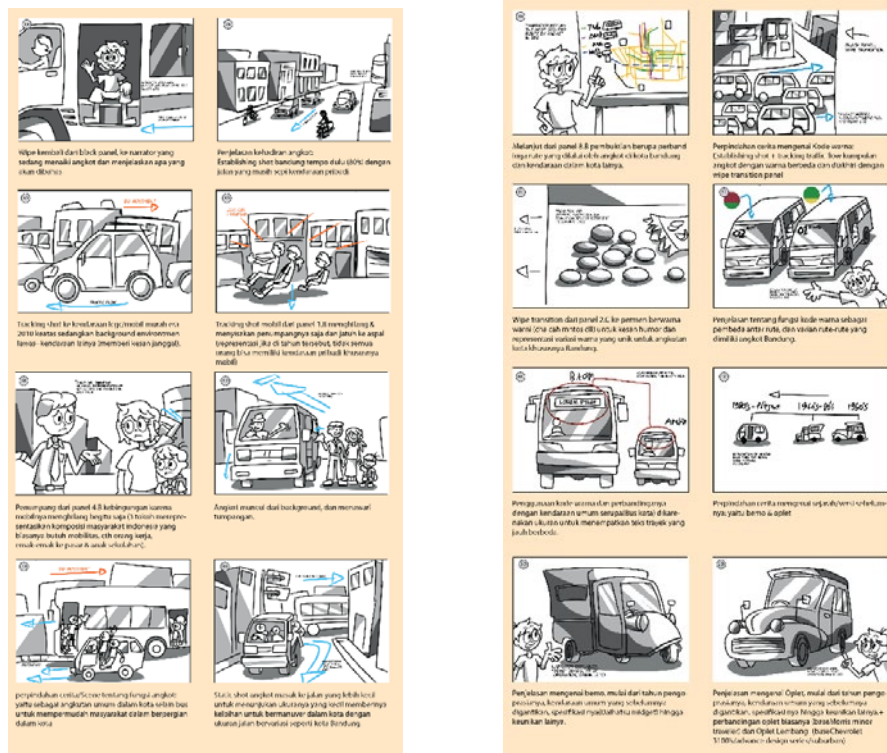
Dari hal ini narrator kemudian mengajak penonton untuk mencari tahu fungsi dari angkutan kota itu sebenarnya apa, dengan kembali ke masa lalu, dimana angkot memiliki fungsi sebagai transportasi masyarakat di kota bandung yang belum bisa memiliki kendaraan pribadi. Kemudian narrator juga menjelaskan keunggulan angkot yang berukuran kecil dibandingkan dengan transportasi umum dari era yang sama seperti bus kota, yang dulu belum banyak jumlahnya, kemudian fungsi dari macam-macam warna angkot dan kemudahan untuk mencari rute angkot di era digital untuk sekarang ini,

Dilanjut dengan pengenalan angkot di era sebelumnya seperti oplet dan bemo, yang tidak bisa kita lihat lagi sebagai transportasi umum di bandung. yang mana hal ini disebabkan oleh perkembangan zaman yang tetnunya teknologi dalam bentuk transportasi juga berubah.

Yang mana pada era sekarang ini angkot juga mulai Tersaingi dengan transportasi umum baru yang berbasis online yang jauh lebih nyaman dan modern, yang pada akhirnya mungkin angkot akan memiliki nasib yang sama sebagaimana angkot sendiri menggantikan bemo dan oplet.

Di akhir, narrator memberi kesimpulan dari permasalahan di awal dan menyarankan bahwa selagi angkot masih ada, mungkin angkot bisa menjadi opsi untuk transportasi umum di kota bandung bagi penonton, namun bukan untuk kebutuhan sehari hari, melainkan untuk jalan jalan atau berwisata keliling kota bandung.

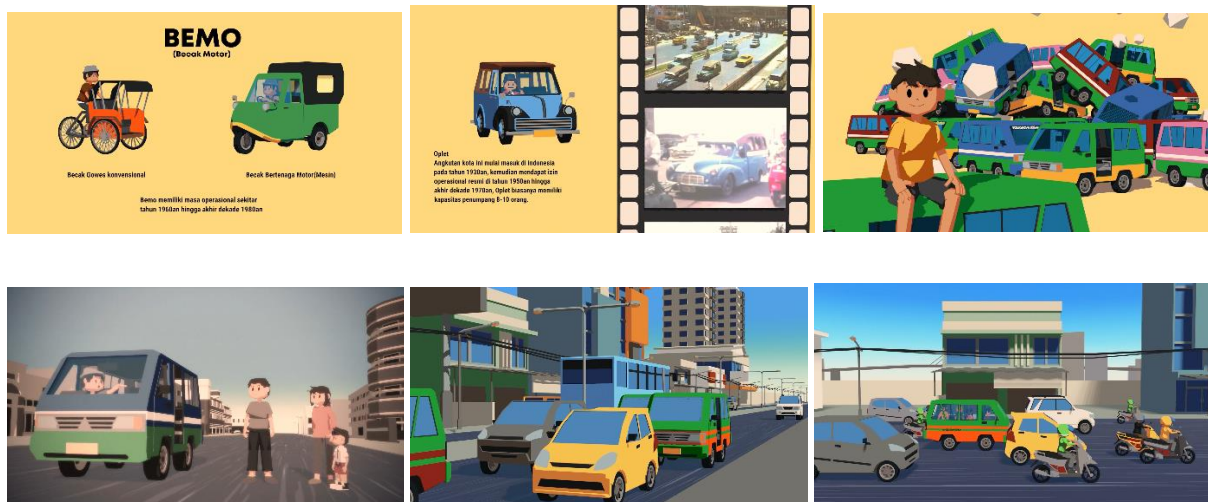




Gambar diatas adalah storyboard dari animasi utama

3.6 Hasil animasi

Ketika seluruh asset sudah siap Langkah perancangan selanjutnya adalah membuat voiceover untuk nantinya dijadikan timestamp untuk adegan apa yang nantinya akan dianimasikan, setelah voiceover sesuai dengan storyboard dan storyline selesai proses layouting-animating hingga finishing sekaligus background sound design bisa dilakukan.



Gambar diatas adalah beberapa shot dari animasi

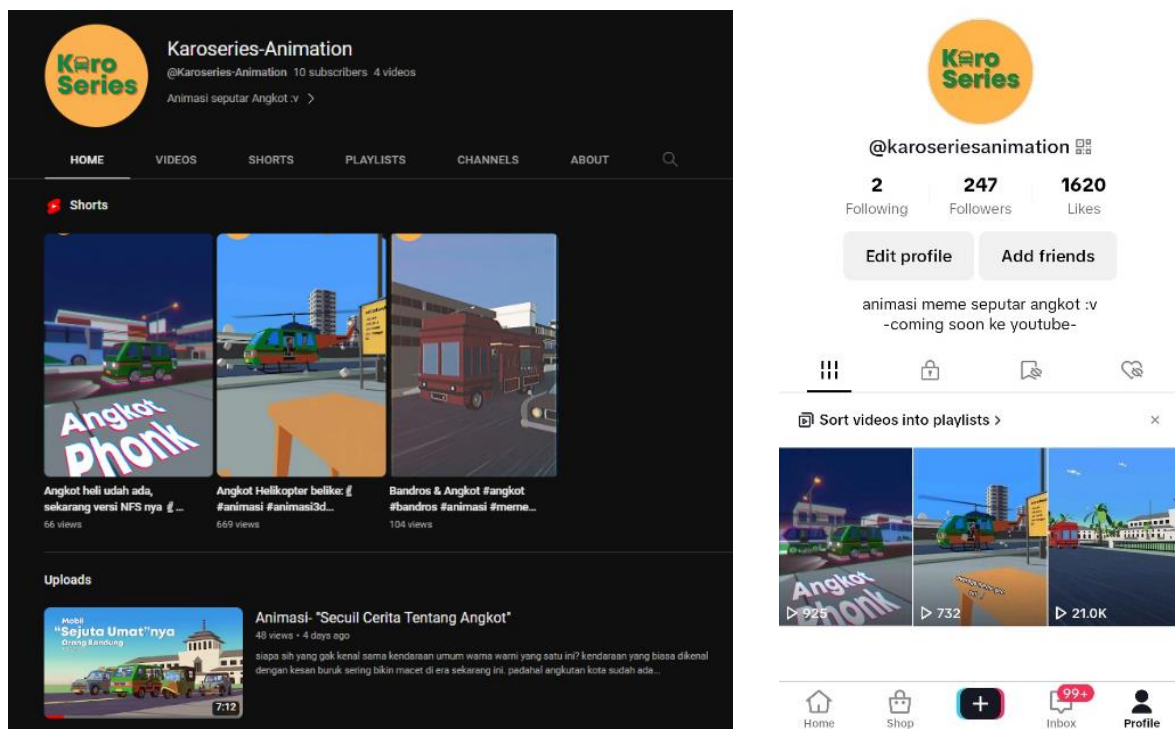
3.7 Ujicoba & Penempatan Animasi

Animasi dari perancangan ini dengan judul "Secuil cerita tentang angkot" beserta animasi tambahan/gimmick sudah diujicoba kepada 3 siswa SMP berusia sekitar 15-16 tahun untuk menontonnya, sebelum diluncurkan langsung kedalam sosial media seperti Tik-tok dan Youtube. Dari ujicoba tersebut dapat diambil kesimpulan berupa:

- Audiens dapat memahami mengapa Angkot dihadirkan di bandung.
- Audiens dapat mengetahui macam macam angkutan kota di era sebelumnya.
- Audiens bisa mengetahui keunggulan angkot di kota bandung.
- Audiens kini tahu dimana untuk mencaritahu rute angkot Bandung.

Penilaian lainya dari audiens: Visualnya sudah terlihat untuk representasi angkot dan kota bandung, sekaligus mirip visual game tertentu, Penjelasan dari narrator jelas dan singkat sehingga mudah dimengerti, cara pembawaan cerita oleh narrator mirip laptop si unyil

Kemudian untuk tahap terakhir adalah penempatan video secara langsung pada media sosial yang bisa menjadi touch point pada audiens, untuk animasi utama yang berisi edukasi atau pengenalan Kembali tentang angkot ditempatkan pada platform Youtube, sedangkan media promosi berupa video shorts ditempatkan pada tik-tok, penggunaan kedua platform media sosial ini dikarenakan media sosial tersebut merupakan touch point dengan audiens khusus untuk konten yang berupa time based media.



Gambar diatas adalah penempatan animasi pada sosial media seperti Yotube dan Tik-Tok

4. PENUTUP

4.1 Simpulan

Dari hasil perancangan ini dapat diambil kesimpulan bahwa, angkutan umum konvensional yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda khususnya remaja bisa dikenalkan Kembali, walaupun dalam hal ini tidak sampai ke tahap persuasi untuk menggunakannya Kembali dikarenakan faktor eksternal dari keberadaan angkutan kota konvensional telah memiliki konotasi buruk sesuai fakta dilapangan, namun pengenalan akan angkutan kota ini bisa difokuskan sebagai pengetahuan umum bahwa angkutan kota ini merupakan aspek penting dalam mobilitas dan pariwisata bagi masyarakat kota Bandung pada zamanya, dalam hal ini pengenalan bisa dilakukan melalui media yang menjadi konsumsi entertainment dan edukasi oleh target audiens remaja, salah satunya adalah time based media yang ada pada platform sosial media seperti Youtube dan Tik-tok, dengan pengemasan time based media dengan gaya visual animasi kartunis 3D menyerupai game, pengenalan angkutan kota Bandung ini bisa dipahami dengan lebih menarik dan divisualisasikan dengan lebih jauh oleh target audiens.

4.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam bab Kesimpulan pada artikel ilmiah ini antara lain pengembangan lanjutan dimana perancangan animasi ini dibuat kedalam series animasi mengenai angkutan kota Bandung, baik itu cerita masyarakat hingga humor seputar angkot, disamping itu pengembangan EGD ataupun infografik mengenai fitur unik angkot Bandung dengan variasi warna nya sekaligus rute yang dilaluinya.

DAFTAR RUJUKAN

- 1] Jurnal tata Niaga: ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATERI PRODUCT LIFE CYCLE, [https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24824/22735]
- [2] Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR [https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/20257/12321/30463]
- [3] PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTUN 3D BERBASIS MUVIZU PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS I DI SD LAB SCHOOL UNNES [http://lib.unnes.ac.id/18953/1/1102409033.pdf]
- [4] PENGEMBANGAN ANIMASI 3D SEJARAH PEMBANGUNAN PELABUHAN BULELENG [https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29357]
- [5] jurnal INDUSTRI ANIMASI MENJADI TUAN DI RUMAH SENDIRI (Sebuah Kenyataan dan Harapan bagi Insan dan Penggiat Industri Animasi Lokal) [https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture/article/download/759/757]
- [6] Jurnal Britannica - Mass Transit [https://www.britannica.com/topic/mass-transit] [7] FAKTOR KEENGGANAN PELAJAR MENGGUNAKAN ANGKUTAN UMUM DALAM PERJALANAN KE SEKOLAH (<https://iptek.its.ac.id/index.php/jats/article/view/7024>)
- [8] KEBIJAKAN DAN TANTANGAN PELAYANAN ANGKUTAN UMUM (<http://203.189.120.189/ejournal/index.php/tsp/article/view/17342>)
- [9] Wikipedia - Angkutan Kota (https://id.wikipedia.org/wiki/Angkutan_kota)
- [10] POTENSI TRANSPORTASI UMUM DALAM MENDUKUNG PENGEMBANGAN PARIWISATA KOTA PALANGKA RAYA (https://journal.unpar.ac.id/index.php/journaltransportasi/article/view/4467/3166)