

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Animasi Edukasi

Animasi Edukasi adalah animasi yang berisikan jalan cerita berupa pengetahuan informasi yang dibuat bertujuan untuk menambah pengetahuan pada khalayak ramai melalui media 2D.

2.1.2 Pengertian Pedestrian

Pedestrian berasal dari bahasa Yunani yaitu kata *pedos* yang berarti kaki. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pedestrian diartikan sebagai pejalan kaki atau orang yang berjalan kaki.

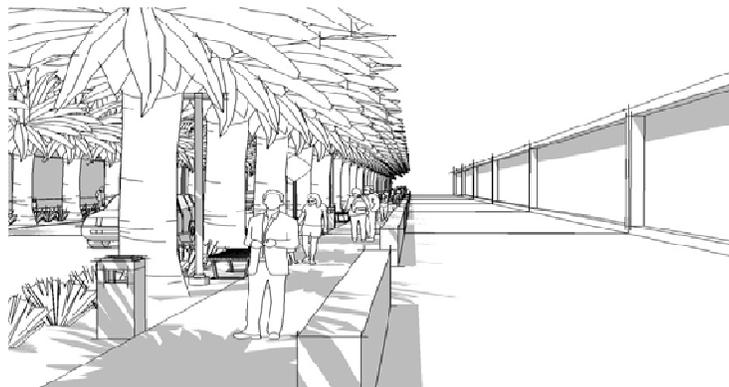
2.1.3 Pengertian Trotoar

Trotoar adalah jalur pejalan kaki yang terletak di daerah manfaat jalan, di atas lapisan permukaan, diberi evaluasi lebih tinggi dari permukaan jalan dan pada umumnya sejajar dengan jalur lalu lintas kendaraan.

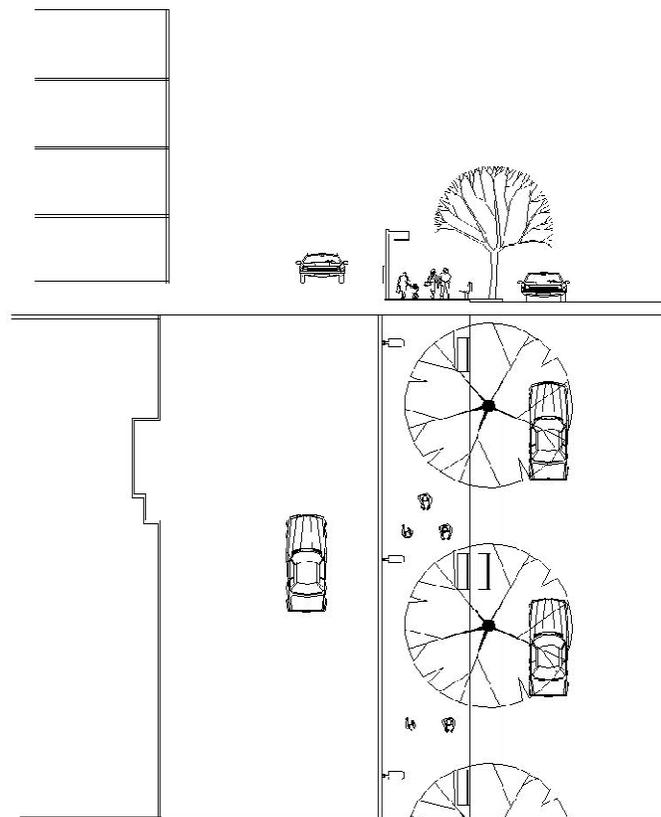
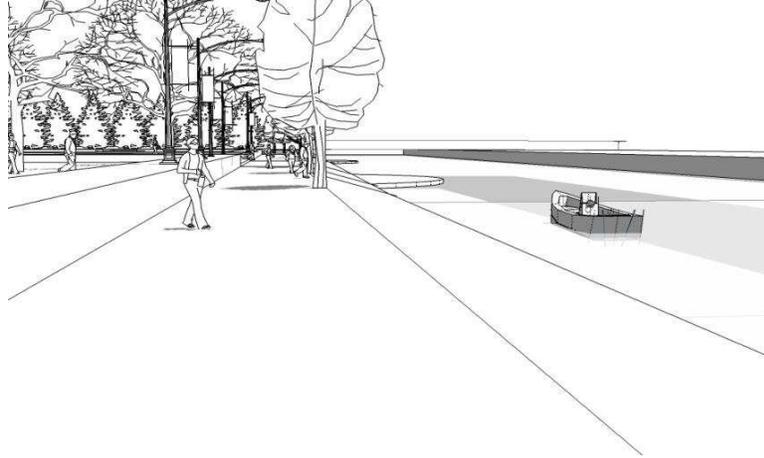
Fungsi utama trotoar adalah untuk memfasilitasi pejalan kaki dari satu tempat ke tempat lain dengan berkesinambungan, lancar, selamat, aman dan nyaman.

Menurut Undang-Undang No.26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang pemerintah Mo. 43 tahun 1993 tentang Prasarana dan lalu lintas, ada beberapa jenis ruang untuk pejalan kaki, antara lain :

1. **Ruang pejalan kaki disisi jalan (*sidewalk*)** : Merupakan bagian dari sistem jalur pejalan kaki dari tepi jalan raya hingga tepi terluar lahan milik bangunan.

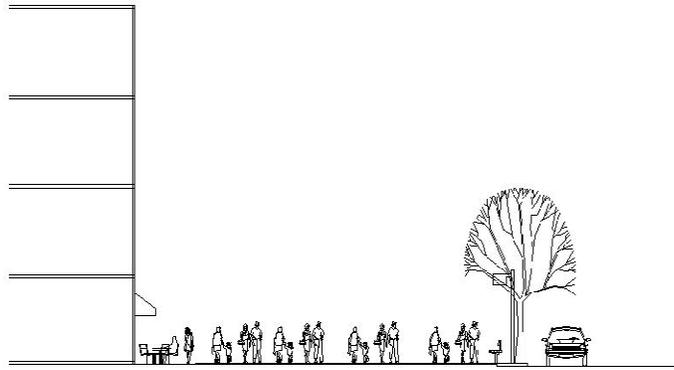


1. 1 Perspektif *sidewalk*

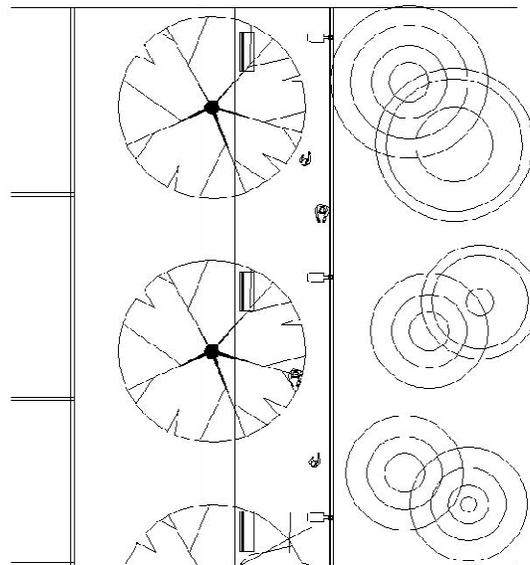
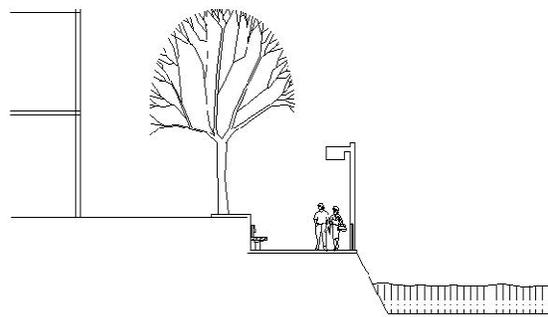


1.2 Tampak atas dan potongan *Sidewalk*

2. **Ruang Pejalan Kaki di Sisi Air (*Promenade*):** Ruang pejalan kaki yang pada salah satu sisinya berbatasan dengan badan air.

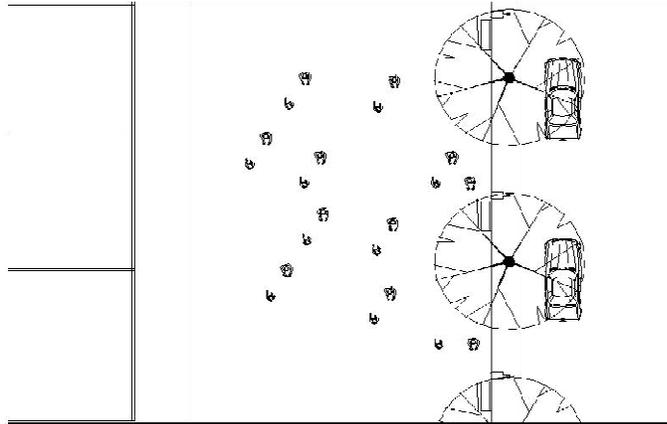


2.1 Perspektif *Promade*



2.2 Tampak Atas dan Potongan *Promade*

3. **Ruang Pejalan Kaki di Kawasan komersial/Perkantoran**
(Arcade) : Ruang pejalan kaki yang berdampingan dengan bangunan pada salah satu atau kedua sisinya.



3.1 Potongan dan tampak atas *Arcade*

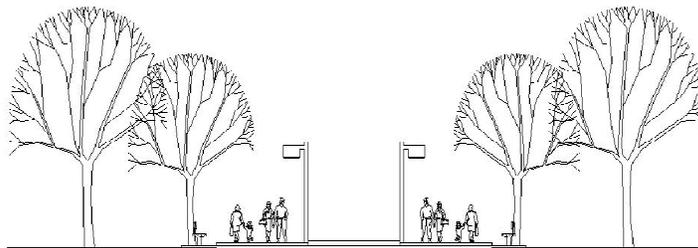


3.2 Perspektif *Arcade*

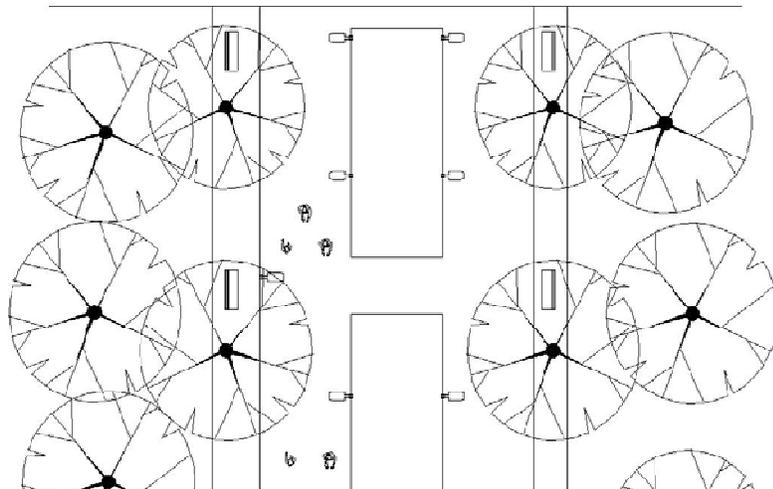
4. **Ruang Pejalan Kaki di RTH (*Green Pathaway*)** : ruang pejalan kaki yang terletak diantara ruang terbuka hijau. Area ini menyediakan satu penyangga dari sirkulasi kendaraan di jalan dan memungkinkan untuk dilengkapi dengan berbagai elemen ruangan seperti kios umum, perabot (bangku, hidran air, telepon dan atau marka jalan)



4.1 Perspektif *Green Pathway*



4.2 Potongan dan tampak atas *Green Pathway*



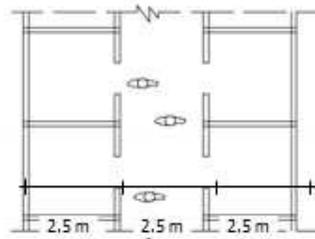
5. **Ruang Pejalan Kaki di Bawah Tanah (*Underground*):** ruang pejalan kaki yang berada di bawah tanah.



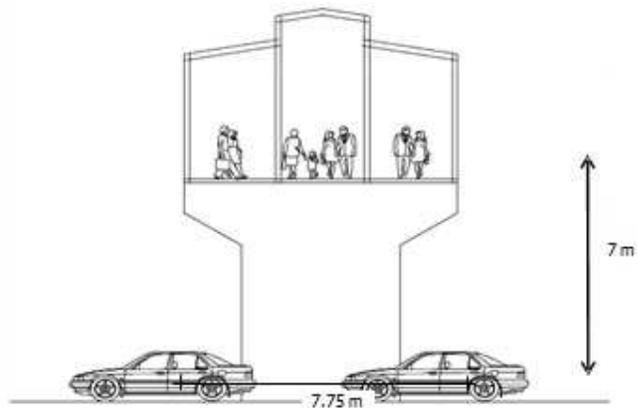
5.1 perspektif Ruang Pejalan Kaki yang terletak dibawah tanah

6. **Ruang Pejalan Kaki di Atas Tanah (*Elevated*):** Ruang pejalan kaki yang merupakan bagian dari bangunan untuk penyebaran bagi pejalan kaki.

Denah



Potongan



6.1 Potongan & tampak atas ruang pejalan kaki di atas tanah

2.1.4 Pengendara bermotor

Jumlah pengendara bermotor pada tahun 2012 berjumlah 10.825.973 juta di Jakarta, jumlah ini naik sebesar 9,78% dari tahun 2011. Kenaikan yang dialami ini membuat jalanan semakin padat. Kegemaran masyarakat memilih kendaraan bermotor dilandaskan oleh motivasi irit bahan bakar, lebih mudah dikendarai dan ukuran yang mampu menelusuri jalanan yang tidak bisa dilalui kendaraan roda empat.

Statistik Transportasi DKI Jakarta Tahun

Uraian	2010	2011	2012
Sepeda motor	8 764 130	9 861 451	10 825 973
Mobil Penumpang	2 334 883	2 541 351	2 742 414
Mobil Beban	565 727	581 290	561 918
Mobil Bis	332 7799	363 710	358 895
Kendaraan Khusus	-	-	129 113
Total	11 997 519	13 347 802	14 618 313

2.1.5 Pedagang Kaki Lima (PKL)

Pedagang kaki lima sering dijumpai diberbagai daerah, khususnya daerah kota Jakarta. Berikut data jumlah Pedagang Kaki Lima (PKL).

	2010	2011
Jakarta Pusat	19.065 PKL	19.065 PKL
Jakarta Utara	13.547 PKL	13.527 PKL
Jakarta Barat	17.176 PKL	17.212 PKL
Jakarta Selatan	24.620 PKL	24.620 PKL
Jakarta Timur	18.307 PKL	18.327 PKL

2.1.6 Undang – Undang

Pembahasan tentang pejalan kaki diatur dalam Undang – Undang Lalu Lintas Angkutan Jalan Nomor 22 Tahun 2009 pasal 106 ayat 2

“ Setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengutamakan keselamatan Pejalan kaki dan pesepeda.”

Pasal 131 dan pasal 132 tentang Hak dan Kewajiban Pejalan Kaki dalam Berlalu Lintas. Pasal 131 berisi,

1. Pejalan Kaki berhak atas ketersediaan fasilitas pendukung yang berupa trotoar, tempat penyeberangan dan fasilitas lain.
2. Pejalan kaki berhak mendapatkan prioritas pada saat menyeberang jalan di tempat penyeberangan.
3. Dalam hal belum tersedia fasilitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Pejalan kaki berhak menyeberang di tempat yang dipilih dengan memperhatikan keselamatan dirinya.

Pasal 132 Berisi,

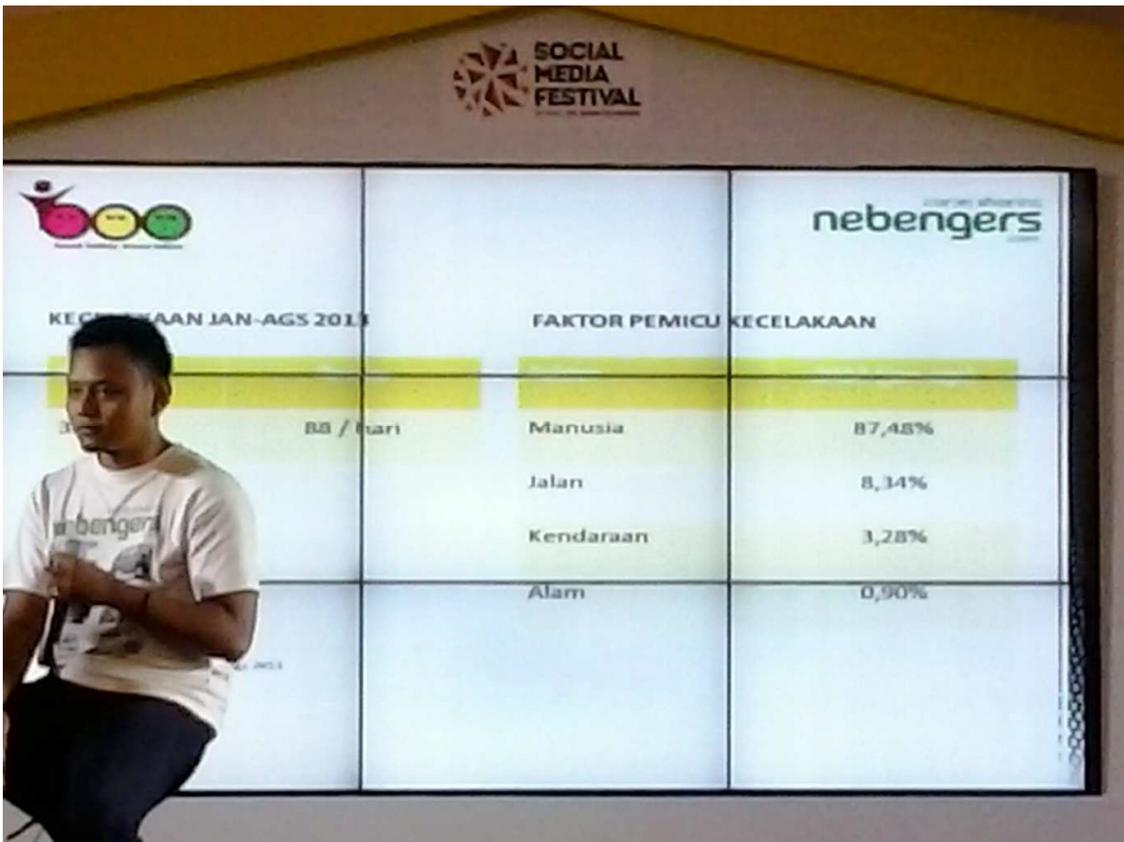
1. Pejalan kaki wajib :
 - a. Menggunakan bagian jalan yang diperuntukan bagi pejalan kaki atau jalan yang paling tepi ; atau
 - b. Menyeberang di tempat yang telah ditentukan.
2. Dalam hal tidak terdapat tempat penyeberangan yang ditentukan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b, Pejalan Kaki wajib memperhatikan keselamatan dan kelancaran Lalu Lintas
3. Pejalan kaki penyandang cacat harus mengenakan tanda khusus yang jelas dan mudah dikenali pengguna jalan lain.

Untuk pelanggaran bagi pengendara motor, akan dikenakan pasal 284 yang berisi

“ Setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor dengan tidak mengutamakan keselamatan Pejalan Kaki atau Pesepeda sebagaimana dimaksud dalam pasal 106 ayat (2) dipidana dengan pidana kurungan paling lama 2 (dua) bulan atau denda paling banyak Rp 500.000,00 (lima ratus ribu rupiah).”

2.1.7 Dokumentasi







2.2 Tinjauan Khusus

Masyarakat kurang memperhatikan dan memperdulikan tata tertib di trotoar dan mengakibatkan penyalahgunaan fungsi trotoar dan penyimpetin jalan bagi pedestrian.

2.2.1 Prinsip Animasi

Dalam animasi “PEDESTRIAN” tidak semua prinsip desain animasi akan digunakan. Prinsip animasi yang digunakan antara lain :

- *Solid Drawings* : Dalam animasi saya yang merupakan animasi 2D, gambar yang baik dibutuhkan agar info dan pesan yang akan disampaikan dapat dimengrti dan tidak terjadi kesalahan persepsi
- *Anticipation* : Agar mendapat visual yang enak dilihat, maka sebelum bergerak diberi “ancang-ancang”

- *Timing & Spacing* : Digunakan untuk efisiensi waktu dan pesan yang disampaikan tidak terlalu cepat atau lambat saat diterima
- *Overlapping Action* : Saya gunakan agar motion graphic terlihat lentur dan menarik dengan adanya sedikit gerakan tambahan.
- *Staging* : Dibutuhkan agar dapat menjaga mood scene motion saya dari segi penempatan letak objek dan komposisi warna.
- *Slow in & Slow out* :Dibutuhkan agar scene yang ditampilkan terlihat menarik dan tidak terlalu patah-patah.
- *Appeal* : Dibutuhkan agar penampilan animasi 2D saya menarik perhatian audiens dengan warna dan visualnya.

2.2.2 E-Learning

E-Learning menjadi pilihan penulis karena dengan ini informasi dapat disampaikan seluruhnya kepada audiens tanpa harus kehilangan sebagian atau seluruh maknanya. Lewat Visual, kalimat dan narasi yang lugas dan komunikatif juga tentunya.

2.2.3 Teori Narasi

Narasi adalah salah satu jenis pengembangan paragraph dalam sebuah tulisan rangkaian cerita atau peristiwa dari waktu ke waktu.

2.2.4 Teori Warna

Penulis menggunakan beberapa warna yang dianggap cukup representatif dalam pembahasan Tugas Akhir “ Pedestrian “ ini menurut teori warna oleh Johann Wolfgang Goethe yang mempelajari efek psikologis pada warna,

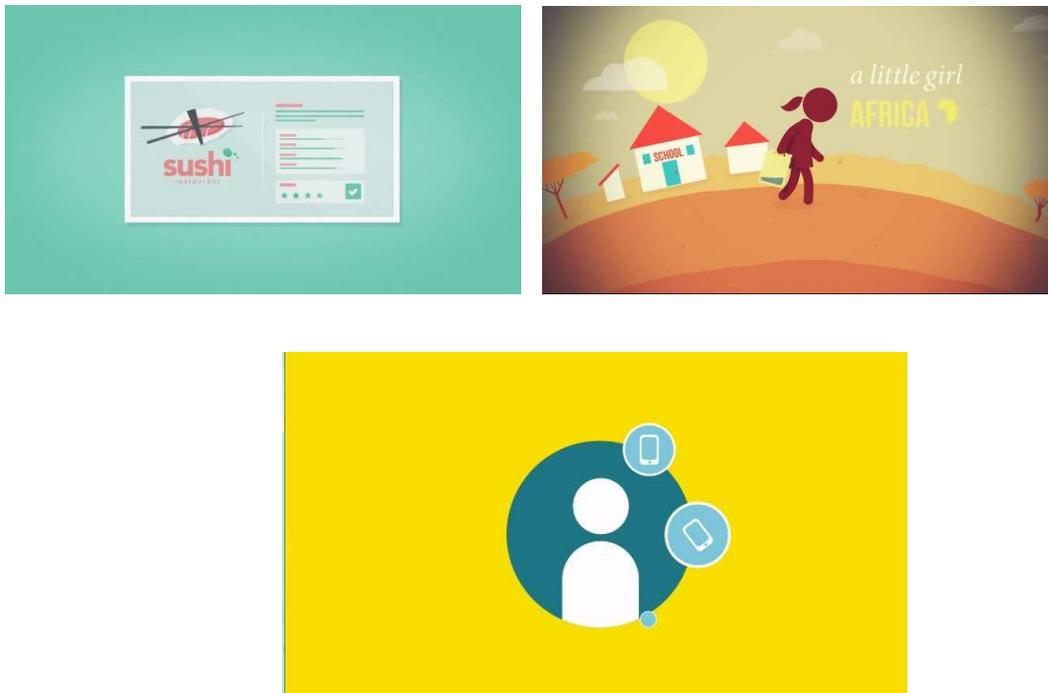
1. Putih : memberi arti kesan bersih dan kesejukan, warna ini dipergunakan sebagai background film
2. Kuning : berarti peringatan atau kesenangan atau intelektual. Dalam film ini warna ini digunakan sebagai background dimaksudkan untuk memberi perhatian lebih pada info yang diberikan.
3. Biru : memberi arti keyakinan, stabilitas dan ketenangan. Warna ini juga digunakan dalam visual elemen dan background dengan maksud memberi ketenangan setelah warna cerah atau kuning.

4. Merah : memberi kesan energi, kekuatan, semangat. Dalam film ini warna merah digunakan sebagai background dan elemen objek desain dengan maksud memberi semangat pada info yang disampaikan

2.3 Analisa Data

2.3.1 Studi bentuk

Untuk studi bentuk, penulis menganalisa bentuk-bentuk elemen yang digunakan dalam film animasi infografik *Care to Click* , *Singtel Data Roam* dan *BonAPP!*



Gambar 2.3.1 Bentuk Elemen dari animasi *Care to Click* , *Singtel Data Roam* dan *BonAPP!*

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa dalam animasi tersebut digunakan gambar – gambar *vector* yang sederhana dan lugas sehingga tidak akan menimbulkan persepsi yang salah ketika menafsirkan suatu informasi. Animasi tersebut menghindari bentuk elemen yang rumit sama sekali.

2.4 S.W.O.T

2.4.1 Strength (Kekuatan)

- Memberikan pengetahuan tambahan seputar Pedestrian
- Mengajak audiens untuk lebih berperan aktif ketika menjadi pedestrian
- meningkatkan kesadaran audiens akan kenyamanan fasilitas pedestrian

2.4.2 Weakness (Kelemahan)

- Informasi yang diberikan terbatas untuk Indonesia saja
- literatur buku yang membahas seputar pedestrian masih jarang

2.4.3 Opportunity (Kesempatan)

- Animasi Edukasi yang divisualkan secara menarik, singkat dan jelas sehingga tidak membosankan bagi audiens

2.4.4 Threat (Ancaman)

- Tingkat kesadaran masyarakat yang masih rendah akan tata tertib dan pengetahuan sejenis tentang pedestrian.

2.5 Sasaran dan Tujuan

Geografis :

Pelajar sampai karyawan muda yang tinggal di kota besar

Demografi :

Usia : 17 – 25 Tahun

Jenis Kelamin : Pria & Wanita

Tingkat Pendidikan : SMA, Universitas

Psikografi :

Target Primer : Generasi muda yang kurang memahami arti dan berita seputar pejalan kaki

Target Sekunder : Semua orang yang tertarik dan ingin mengetahui hal – hal mengenai pejalan kaki.