

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TENTANGETIKA BERKENDARA DALAM AKTIVITAS SUNMORI
DESIGN OF MOTION GRAPHIC AS A MEDIA OF INFORMATION
ABOUTDRIVING ETHICS IN SUNMORI ACTIVITIES**

Muhammad Ananta Dwiaksara¹, Rully Sumarlin² dan Angelia Lionardi³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
dwiaksaraananta@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumrlin@telkomuniversity.ac.id,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Sunmori (*Sunday Morning Ride*) adalah kegiatan berkendara roda dua atau roda empat pada minggu pagi, biasanya kegiatan ini dilakukan individu tau berkelompok untuk mencari angin segar atau sebatas mencari sarapan saja. Namun belakangan ini kegiatan sunmori cukup meresahkan warga sekitar. Pasalnya kegiatan sudah mulai berubah menjadi ajang kebut-kebutan di jalan maupun menggunakan knalpot bising yang berlebihan. Oleh karena itu perlunya media informasi kepada remaja yang melakukan aktivitas sunmori ini. Media informasi ini dapat berisikan informasi terkait etika berkendara yang baik di jalan. Maka dari itu penerapan *motion graphic* dalam media informasi sangat diperlukan. Dengan penggunaan *motion graphic* sebagai media informasi dapat mudah dipahami oleh remaja. Selain itu dalam perancangannya ini, dalam pengumpulan datanya, perancang menggunakan metode gabungan yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan kuesioner. Dalam perancangan karya ini, perancang memilih remaja pada usia rentan 12 – 18 tahun, dimana pada usia ini, banyaknya pengendara sepeda motor yang masih melanggar aturan. Hasil akhir dari proses perancangan karya ini berupa media animasi *motion graphic* yang diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi tentang etika berkendara dalam sunmori.

Kata Kunci: etika, motion graphic, remaja, sunmori

Abstrak: *Sunmori (Sunday Morning Ride) is a two-wheeled or four-wheeled riding activity on Sunday mornings, usually this activity is carried out individually or in groups to find fresh air or just looking for breakfast. However, recently, Sunmori's activities have been quite disturbing to local residents. The article is that activities have begun to turn into speeding events on the road or excessive use of noisy exhaust. Therefore, there is a need for information media for teenagers who do this sunmori activity. This information media can contain information related to good driving etiquette on the road. Therefore, the application of motion graphics in information media is very necessary. With the use of motion graphics as a medium of information can be easily understood by teenagers. In addition, in this design, in collecting data, the designer uses a combined method, namely by using the method of observation, interviews and questionnaires. In designing this work, the designer chose teenagers at the vulnerable age of 12-18 years, where at this age, many motorcycle riders still violate the rules. The final result of the process of designing this work is in the form of motion graphic animation media which is expected to provide information and education about driving ethics in Sunmori.*

Keywords: *ethics, motion graphic, teen, sunmori*

PENDAHULUAN

Menurut pengamat transportasi Darmaningtyas bahwa kondisi ini berdampak buruk untuk lingkungan. Terutama terhadap anak muda yang memodifikasi kendaraannya termasuk knalpot yang akhirnya menimbulkan gas yang lebih banyak. Hingga muncul lah aktivitas SUNMORI atau singkatan untuk “*Sunday Morning Ride*”. Sunmori ini sendiri merupakan berkendara pada minggu pagi. Istilah ini sudah digunakan kurang lebih lima tahun terakhir oleh pengguna otomotif di media sosial, seperti *Instagram* dan *Youtube*. Asal kata ini tidak diketahui siapa yang pertama kali memunculkannya. Dalam aktivitas sunmori ini biasanya para bikers berjalan – jalan keliling kota, maupun memacu kendaraannya di jalan sepi hingga melakukan aksi cornering di tikungan jalanan tertentu. (Dian Andryanto, 2019).

Seiring berjalannya waktu, banyak orang yang mulai meninggalkan citra dari sunmori ini. Banyak rombongan bikers yang memanfaatkan jalan umum untuk dijadikannya

lintasan balap. Jalanan yang sebelumnya kosong berubah menjadi lintasan balapan dadakan hanya untuk memuaskan diri, Adu kencang dan saling pamer motor di jalan umum sangat membahayakan diri sendiri dan pengguna jalan lain. Perlu disadari, dengan banyaknya insiden ini, aktivitas sunmori memicu banyak marahnya masyarakat sekitar. Dengan ini para *bikers* harus berhati-hati dalam berkendara, terutama yang ingin mengikuti aktivitas sunmori, baik *bikers* harus menggunakan pakaian yang tepat dan kendaraan bermotor yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Berdasarkan uraian diatas, perancang menjadikan "Aktivitas Sunmori" sebagai pokok pembahasan untuk merancang *motion graphic* sebagai "Media Informasi Tentang Etika Berkendara Dalam Aktivitas Sunmori". Perancangan *motion graphic* ini dibuat karena dalam perancangannya, perancang masih belum menemukan karya *motion graphic* yang sesuai dengan topik "Aktivitas Sunmori" ini, oleh karena itu perancang membuat *motion graphic* ini untuk mengedukasi *audiens* yang mengikuti aktivitas *sunmori* dan juga perancang menggunakan animasi *motion graphic* sebagai salah satu media informasi yang efektif untuk masyarakat, terutama untuk para remaja karena animasi *motion graphic* dapat dengan mudah dipahami dan dinikmati oleh *audiens* secara luas.

Landasan Teori

Sunmori

Sunmori adalah singkatan dari Sunday Morning Ride.. Dengan kata lain, sunmori adalah kegiatan mengendarai sepeda motor di hari Minggu pagi, baik itu sendirian ataupun tidak. Biasanya, kegiatan sunmori membutuhkan koordinasi dari jauh-jauh hari, atau paling tidak sudah direncanakan 4 hari sebelumnya. Bagi para riders, sunmori adalah kegiatan wajib tiap minggunya yang harus dilakukan. Kegiatan ini banyak diminati dari kalangan remaja. Namun siapa sangka, sunmori adalah hobi yang juga bisa

dilakukan oleh peminatnya direntang usia 30 tahun keatas. sekitaran tahun 2016 silam aktivitas ini mulai banyak digemari pengendara motor dengan maraknya motor – motor yang sudah berganti menjadi knalpot bising hingga banyak munculnya motor ber-CC besar berlalu lalang di jalan. Dengan banyaknya partisipan pada aktivitas ini, orang – orang sekitar mulai menyebutnya dengan “SUNMORI” atau singkatan untuk “Sunday Morning Ride”. Pada saat itu waktu sunmori direkomendasikan pada pukul 5 subuh sampai 9 pagi. Aktivitas ini juga menjadi ajang para bikers untuk menyaksikan sunrise atau matahari terbit. Selain itu, para bikers juga riding ke suatu tempat dan berakhir dengan kulineran. Aktivitas ini memang positif sekaligus memperkuat tali persaudaraan antar bikers. Saling kumpul, ngebahas soal motor dan kadang disisipkan jual beli spare part motor, helm dan aksesorisnya juga.

Bahaya sunmori yang tidak taat tata tertib

Sunmori yang tidak taat tata tertib ini akan membuat pengendara motor melakukan kebut-kebutan dan balapan liar. Meski jalanan relatif kosong di hari Minggu pagi, tentu saja kebut-kebutan akan membahayakan para pengguna jalan lainnya dan juga penggunaan knalpot bising yang dapat menimbulkan polusi udara.

Teori motion graphic

Motion graphic adalah gabungan dari ilmu desain grafis, ilustrasi dan animasi yang menyajikan teknik bercerita yang kuat. Motion graphic dapat dibentuk untuk menyampaikan pengetahuan, informasi, menyatakan emosi dan mengekspresikan keindahan (Krasner, 2008:137).

Teori Infografis

Infografis bisa diartikan sebagai visualisasi data atau gagasan itu mencoba menyampaikan informasi yang kompleks kepada audiens dengan cara yang dapat dengan cepat dikonsumsi dan mudah dipahami. Proses pengembangan dan penerbitan

infografis disebut visualisasi data, desain informasi, atau arsitektur informasi. (Smiciklas, 2012).

Teori warna

Warna adalah spektrum yang terdapat dalam cahaya sehingga menimbulkan kesan pada mata. Untuk melihat warna, kita membutuhkan cahaya sehingga mata menaptkan informasi dari warna tersebut. Warna merupakan unsur penting dalam seni rupa, karena warna yang menjelaskan keberadaan setiap sesuatu di depan mata.

Teori narasi

Menurut Keraf dalam bukunya (2001: 137) Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Tanpa adanya narasi, sebuah kisah tidak akan menarik sama sekali. Tidak ada jiwanya kalau kata orang-orang sastra bilang. Seperti halnya sayur tanpa adanya garam ataupun musik dangdut tanpa adanya gendang, tidak greget sama sekali rasanya.

Teori tipografi

Dalam buku karya Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia yang berjudul "Desain Komunikasi Visual. Dasar – Dasar Panduan untuk Pemula", dalam menggunakan tipografi kita harus memperhatikan syarat - syarat utama suatu tipografi tersebut antara lain "*readability*" (dapat dibaca), "*legability*" (mudah dibaca), dan juga "*clarity*" (jelas).

HASIL DAN DISKUSI

Data observasi secara tidak langsung

Dalam memperoleh data observasi, perancang melakukan observasi secara tidak langsung yang dimana observasi ini dilakukan dengan meneliti video dari lama *Youtube*. Video yang diambil dari laman *Youtube* Hpratam ID ini memperlihatkan kejadian yang

dari aktivitas sunmori yang berada di Jakarta tersebut. Pada video tersebut ada beberapa bikers yang melakukan aksi kebut – kebutandi perempatan lampu merah yang berada di kawasan Ring 1. Namun aksi tersebut dihadang oleh penjaga yang berada disana yang membuat beberapa pengendara di tahan oleh penjaga kawasan Ring 1. Kemudian pada observasi yang kedua perancang menganalisis beberapa jenis – jenis kendaraan yang sering dipakai untuk aktivitas sunmori seperti scooter, dual – sport, sportbike, retro dan cruiser.

Data dan analisis karya sejenis

Pada perancangan karya storyboard ini, penulis memilih beberapa karya sejenis untuk menganalisis dan juga referensi dalam perancangannya, diantaranya sebagai berikut:

Hindari penggunaan plastik	Motion Graphic Cyberbullying	Animasi Bahaya Rokok
		

1. Hasil analisis

Pada analisis karya sejenis diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan motion pada karya pertama banyak motion sederhana seperti menggunakan pop – up pada beberapa scene kemudian penggunaan transisi yang sederhana dapat menarik perhatian audiens dan juga ada beberapa scene yang menggunakan teknik swipe atas bawah untuk menggerakkan aset. Selanjutnya pada hasil karya sejenis kedua ialah, perancang lebih mengambil penggunaan warna pada karya sejenis kedua. banyak nya penggunaan

warna hangat seperti merah, kuning, dan biru tosca. Penggunaan warna ini banyak digunakan pada warna background. Namun juga ada beberapa penggunaan warna dingin yaitu itu menggambarkan pengguna aset. Kemudian untuk hasil karya sejenis ketika ialah perancang lebih mengambil penggunaan narasi dari karya tersebut. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa nonverbal yaitu Bahasa yang nanti diterima audiens lebih banyak diterima dalam bentuk suara tanpa dengan adanya tulisan. Kemudian pada tiap scene hanya menunjukkan teks yang tertentu saja yang dilanjutkan dengan voice over dari narrator.

Konsep dan hasil perancangan

1. Konsep pesan

Dalam *motion graphic* etika berkendara dalam sunmori ini, perancang ingin menyampaikan bahwa penting nya etika berkendara sepeda motor agar tidak dapat membahayakan orang lain dan menimbulkan kecelakaan. Dengan menampilkan pesan yang mudah dipahami oleh kalangan remaja agar mereka dapat mengerti dan dapat berkendara sepeda motor dengan benar. Oleh karena itu perancang lebih mengutamakan memberikan edukasi ini kepada remaja karena dalam aktivitas ini lebih banyak diminati oleh para remaja.

2. Konsep kreatif

Perancangan ini menggunakan *motion graphic* sebagai media informasinya dengan menggunakan gaya *flat design*. komposisi *motion graphic* yang digunakan ini memiliki elemen – elemen seperti teks, gambar, animasi dan suara. Dalam perancangan ini perancang akan menggunakan background dengan latar perkotaan dimana kegiatan *sunmori* dan menggunakan latarbelakang dari warna hangat.

3. Konsep visual

Perancangan konsep visual pada karya ini meliputi gaya visual, warna, referensi karakter dan tipografi. Pada konsep gaya visual ini, perancang menggunakan penggayangan flat design sementara dalam penggunaan warna para perancangan ini, perancang mengambil style warna beberapa karya yang sudah dianalisis. Referensi karakter yang diambil ini nanti akan menjelaskan tentang seorang pengendara motor pada saat aktivitas sunmori. Font Tipografi yang diambil ialah font Nunito yang merupakan salah satu jenis font sans serif.

4. Konsep media

Konsep media menggunakan video motion graphic yang nanti nya akan diupload ke sosial media seperti *Youtube, Instagram, dsb.* Video *motion graphic* ini akan dibuat dengan menggunakan Bahasa Indonesia karena video ini dibuat untuk umum sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami informasi yang terkait dengan video ini.

5. Pra produksi

Pada Tahap Pra – produksi ini perancang menentukan jalan cerita yang terdiri dari *synopsis, naskah, script dan storyboard.*

6. Produksi

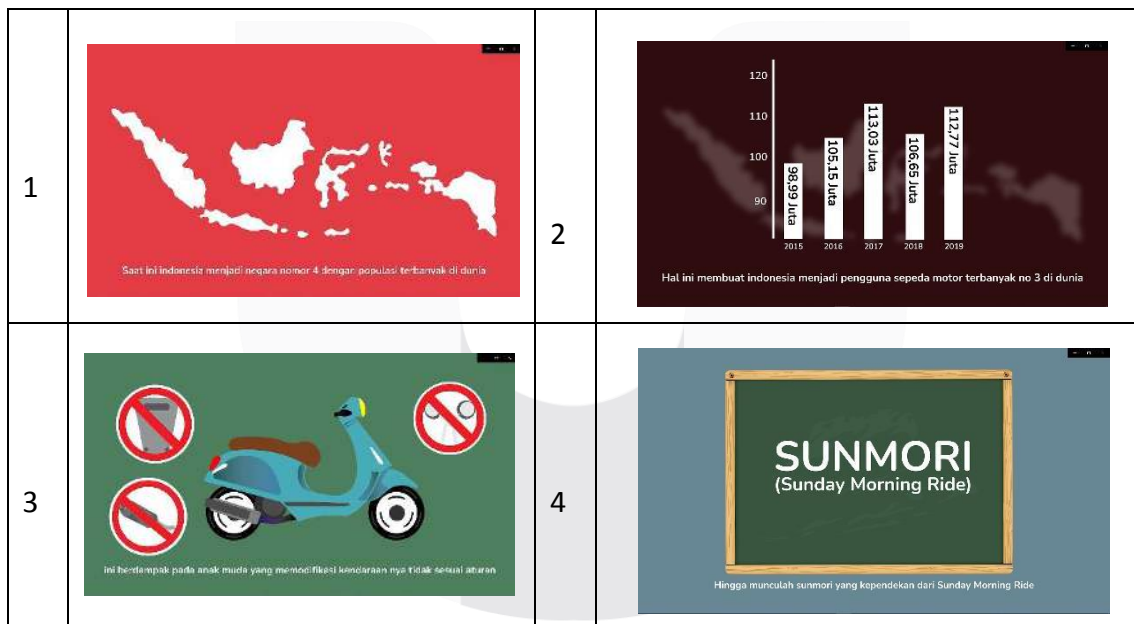
Pada tahap produksi ini perancangan motion graphic dimulai dengan sketsa aset visual seperti mendesain karakter, perancangan background dan membuat aset pendukung. Kemudian setelah pengerjaan aset sudah selesai, perancang akan masuk ke tahap compositing yaitu menggabungkan semua aset dan diikuti dengan menambahkan audio berupa narasi maupun sound effect.

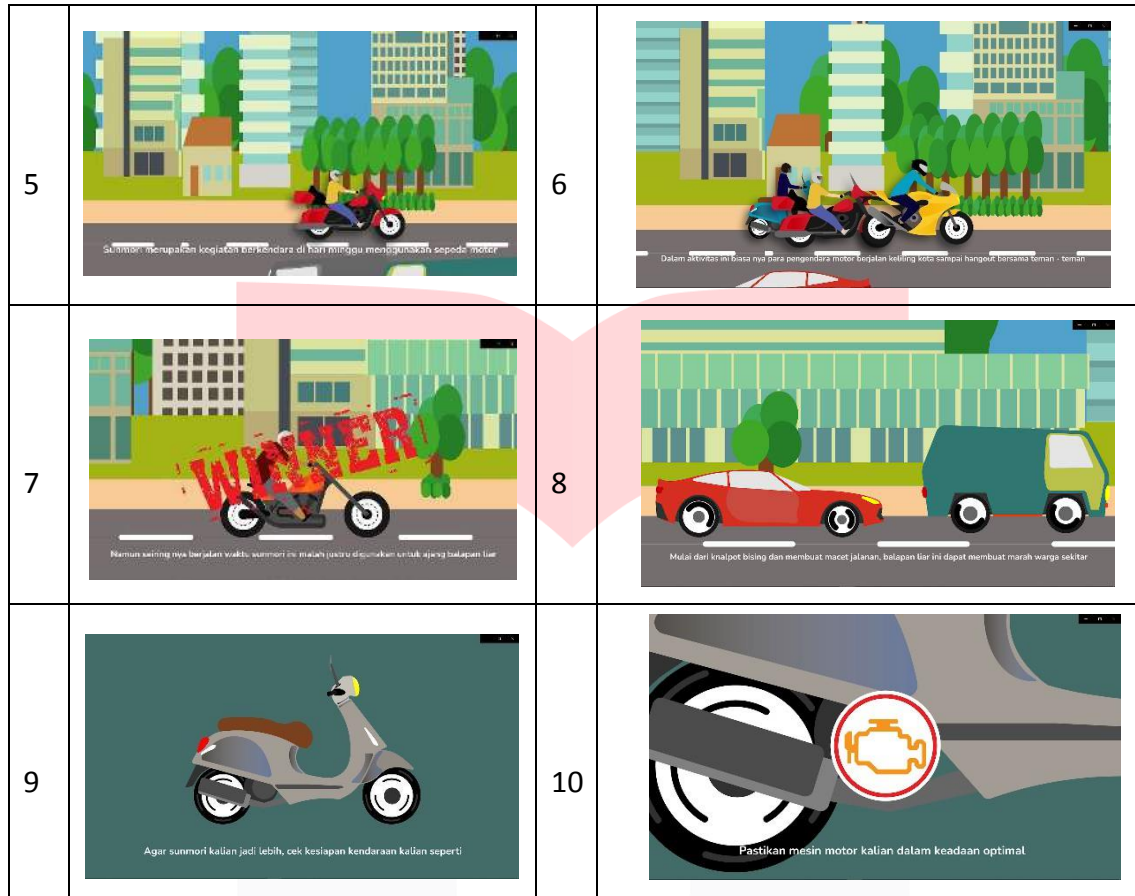
7. Pasca produksi









Selanjutnya pada tahap pasca produksi akan dilakukan pengecekan – pengecekan. Pengecekan ini akan meliputi animasi dan suara yang nanti nya jika terjadi kesalahan masih dapat di perbaiki lagi dan setelah tahap pengecekan ini selesai, selanjutnya animasi yang sudah jadi akan di render menjadi video.

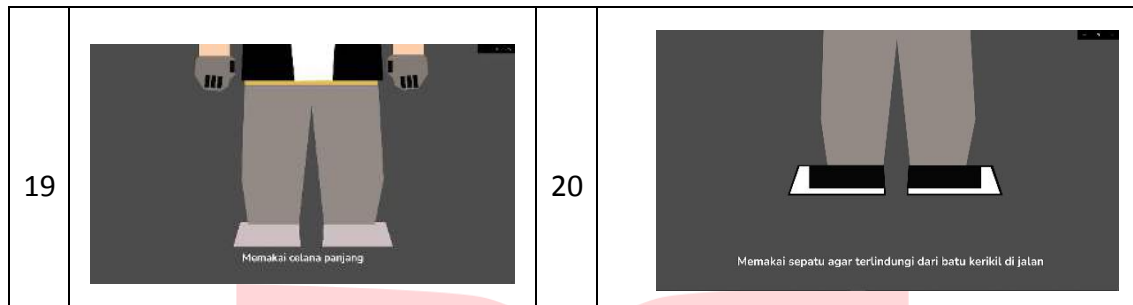
8. Hasil perancangan

Setelah melewati tahapan – tahapan Pra – produksi, produksi dan Pasca produksi. Dihasilkanlah media informasi yang berupa *motion graphic* dengan judul “Motion Graphic Sebagai Media Informasi Dalam Etika Berkendara Dalam Aktivitas Sunmori.





11	 <p>Selalu pasang plat nomor dengan posisi benar</p> <p>Tanda nomor plat motor harus selalu benar</p>	12	 <p>Cek tekanan angin ban motor kalian</p>
13	 <p>Selalu menggunakan spion</p>	14	 <p>Gunakan knalpot yang sesuai standar kendaraan kalian</p>
15	 <p>Agar sumbri kalian jadi lebih aman, cek beberapa kelengkapan berkendara seperti</p>	16	 <p>Memakai helm agar kepala kalian terlindungi</p>
17	 <p>Memakai jaket yang tebal agar badan terlindungi</p>	18	 <p>Memakai sarung tangan</p>



KESIMPULAN

Kesimpulan

Setelah perancang melakukan proses tahapan dalam pengerjaan laporan ini, didapatkan fakta bahwa ternyata banyak nya anak muda yang masih melanggar tata tertib dalam berkendara sepeda motor di jalan. Setelah melakukan riset yang didapatkan, kesimpulan bahwa dampak yang ditimbulkan terhadap remaja akan sangat besar. Melihat nya remaja dan pengendara yang dibawah umur, dalam karya ini, perancang merancang konsep, narasi, storyboard dan motion graphic yang didasari dengan poin – poin penting mengenai etika berkendara dalam aktivitas sunmori.

Perancang motion graphic ini bertujuan untuk mengedukasi stentang etika berkendara yang benar khususnya remaja dan pengendara yang dibawah umur. Dengan motion graphic ini diharapkan remaja yang mengendarai sepeda motor akan menjadi lebih mengetahui penting nya etika berkendara yang benar.

Saran

Proses perancangan motion graphic yang mengangkat permasalahan tentang etika berkendara dalam sunmori ini masih dapat dikembangkan lebih baik lagi. Mulai dari pengembangan

ide yang penulis angkat pada motion graphic ini lebih di fokuskan lagi pada durasi dan animasi nya yang lebih di perbaiki lagi agar lebih mendapatkan informasi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Morissan M. dkk. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Oxford: Elsevier.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Shir, M., & Asadollahi, M. (2014). *The Role Of Motion Graphics in Visual Communication*.
- Crooke, I., & Beare, P. (2015). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. London: Bloomsbury Publishing.
- Alwi, Hasan. (2001). *Paragraf*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia
- Nurhadi, (2019, November 21). *10 Negara Pengguna Sepeda Motor Terbanyak, Indonesia di Urutan Ketiga*. Diambil dari tempo.co: <https://otomotif.tempo.co/read/1530339/10-negara-pengguna-sepeda-motor-terbanyak-indonesia-di-urutan-ketiga>
- Marro'aini, (2017, February 24). *Indonesia dan Penggunaan Sepeda Motor*. Diambil dari Kompasiana:

<https://www.kompasiana.com/ainizulkarnain/58b05947117f61700a286000/indonesia-dan-penggunaan-sepeda-motor>

