

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa pandemi, kesehatan itu penting salah satunya adalah dengan bersepeda. Banyak sekali manfaat kesehatan yang diperoleh dari bersepeda, seperti menjaga kesehatan jantung dan mencegah darah tinggi, meningkatkan kemampuan otak, mengurangi risiko diabetes, mengurangi risiko kanker¹. Melalui kegiatan bersepeda kita dapat meningkatkan imunitas tubuh, yang dapat dilakukan secara teratur atau rutin minimal 30 menit dalam sehari. Olahraga sepeda mulai meningkat pada tahun 2020, yang diikuti dengan semakin bertambah banyaknya komunitas sepeda². Olahraga bersepeda dapat dilakukan oleh berbagai kalangan usia yang merupakan salah satu alasan kegiatan bersepeda ini meningkat.

Kegiatan bersepeda menjadi suatu tren pada masa pandemi sehingga cukup diminati dan jumlah pesepeda meningkat. Sayangnya para pesepeda tidak dibekali pengetahuan mengenai etika bersepeda di lalu lintas atau jalan raya. Pernah terjadi pelanggaran rambu lalu lintas oleh rombongan pesepeda yang menerobos lampu merah yang dapat membahayakan baik para pesepeda dan pengguna jalan lainnya. Kota Pekalongan merupakan salah satu kota yang masih terdapat cukup banyak pesepeda, selain itu masih terjadi pelanggaran-pelanggaran pesepeda. Dalam penelitian perancangan ini, dipilihnya Kota Pekalongan karena mempertimbangkan efektivitas waktu, efisiensi biaya, serta kemudahan dalam pencarian data.



Gambar 1. Berita Pelanggaran Lalu Lintas Oleh Pesepeda
Sumber: Detik.com diunduh pada Minggu, 30 Januari 2022, pukul 15.30 WIB

¹ Dikutip dari artikel berjudul “8 Manfaat Bersepeda bagi Kesehatan Tubuh, Mengatasi Insomnia” bahwa bersepeda merupakan olahraga yang aman dan ringan untuk dilakukan dan dapat memberikan manfaat kesehatan bagi tubuh. Diakses dari <https://tinyurl.com/2funynfj> pada Jumat, 11 Maret 2022, pukul 22.03 WIB.

² Dikutip dari artikel berjudul “Olahraga Sepeda Naik Daun, Cortiger Siapkan Terobosan Baru” bahwa bersepeda merupakan kegiatan yang diminati oleh banyak orang terutama di tengah pandemi karena dapat menjaga kesehatan serta berat badan, mengurangi stres dan juga menambah imun. Diakses dari <https://tinyurl.com/yckpjh97> pada Selasa, 25 Januari 2022, pukul 20.06 WIB.

Data diatas menunjukkan bahwa masih minimnya kesadaran mengenai taat lalu lintas bersepeda. Selain itu, didukung juga oleh kurangnya informasi, himbauan, atau bahkan edukasi tentang bersepeda di jalan raya. Bahwa tidak banyak produk desain yang menginformasikan mengenai aturan pesepeda di lalu lintas. Berangkat dari permasalahan yang mendesak diatas, maka penulis akan merancang suatu komunikasi visual yang dapat memberikan informasi mengenai aturan bersepeda di jalan raya. Harapannya perancangan ini dapat membantu dalam meningkatkan tingkat kewaspadaan dan taat lalu lintas bagi pesepeda.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka didapatkan beberapa hal berupa identifikasi dari permasalahan dalam perancangan ini, sebagai berikut :

- Naiknya jumlah pesepeda dikarenakan banyak yang mengikuti tren
- Masih banyak pesepeda yang melanggar peraturan berlalu lintas
- Kurangnya pengetahuan pesepeda mengenai aturan di jalan raya
- Perlunya perancangan komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi kepada pesepeda mengenai aturan di jalan raya

1.3 Pembatasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang telah diperoleh diatas, agar pembahasan tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan perancangan. Dalam perancangan ini, diharapkan dapat membuat para pesepeda lebih *aware* mengenai aturan di jalan raya. Cakupan dalam perancangan ini terfokuskan pada aturan di jalan raya bagi pesepeda. Target dalam perancangan ini akan ditujukan pada para pesepeda yang berada di Pekalongan, Jawa Tengah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

- Bagaimana merancang kampanye informasi yang tepat dan menarik mengenai aturan pesepeda di jalan raya melalui komunikasi visual secara kreatif?

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki setidaknya ada tiga tujuan, antara lain:

- Bagi Akademik
Untuk merancang komunikasi visual yang tepat dan menarik sesuai dengan target dan kebutuhan.
- Bagi Organisasi Pesepeda
Untuk menginformasikan mengenai pentingnya mematuhi aturan pesepeda di jalan raya.
- Bagi Penulis
Untuk menambah wawasan dan pengalaman penulis dalam merancang informasi untuk tujuan sosial.

1.6 Manfaat Perancangan

Melihat dari tujuan maka diperoleh manfaat dari perancangan ini, antara lain:

- Bagi Akademik
Diharapkan dapat berkontribusi untuk menambah sumber referensi perpustakaan Progdil Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata sehubungan dengan permasalahan yang terkait.
- Bagi Organisasi Pesepeda
 - Mendapat dan menambah informasi tentang aturan bersepeda di jalan raya.
 - Meningkatkan kewaspadaan dan mengingatkan pentingnya taat aturan di jalan raya bagi diri sendiri dan pengguna jalan lainnya.
- Bagi Penulis
Untuk memenuhi syarat kelulusan berupa tugas proyek akhir.

1.7 Metode Perancangan

Dalam pembuatan perancangan ini, terlebih dahulu dilakukan pencarian data mengenai masalah yang terkait, lalu dianalisis oleh penulis. Metode pembuatan perancangan menggunakan metode *design thinking*. Desain menurut Ambrose dan Harris (2010: 10-28) merupakan proses mengubah arahan tentang suatu informasi menjadi sebuah penyelesaian dalam desain. Proses desain ini memiliki tujuh langkah tahapan, yaitu:

a. *Define*

Tahapan pertama yang perlu dilakukan yaitu dengan mencari tahu dan memahami permasalahan yang ada, yang kemudian disusun kedalam sebuah *brief*. Melalui *brief*

yang disampaikan mengenai permasalahan yang ada dengan pertanyaan terkait 5W+1H dapat menjawab atau menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

b. *Research*

Tahapan selanjutnya, *research* atau riset mengenai informasi yang melatar belakangi permasalahan yang ada. Hasil dari riset yang diperoleh, dapat berpengaruh dalam proses desain sehingga memperoleh ide yang sesuai.

c. *Ideate*

Setelah dilakukan *research*, lalu menyusun suatu ide yang tepat. Ide tersebut berisikan penyelesaian mengenai permasalahan yang ada dengan melalui brainstorming sehingga diperoleh beberapa alternatif.

d. *Prototype*

Tahap keempat ini yaitu dengan mengerjakan ide tersebut sehingga berwujud, yang hasilnya dapat diuji dengan faktor-faktor tertentu yang berpengaruh sehingga menghasilkan *prototype* yang tepat dan efektif.

e. *Select*

Tahap kelima adalah dengan memilih dari alternatif *prototype* yang ada. Pemilihan desain tersebut dilakukan dengan pertimbangan terpenuhinya kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif.

f. *Implement*

Tahap selanjutnya yaitu dengan mengimplementasikan desain terpilih menjadi produk akhir yang menjawab permasalahan diawal. Hal ini juga dilengkapi dan dibantu dengan manajemen proyek yaitu dalam menjaga proyek agar anggarannya sesuai dan selesai tepat waktu.

g. *Learn*

Tahap terakhir adalah pembelajaran atau evaluasi yang didapatkan dari keseluruhan proses pembuatan desain. Pembelajaran yang diperoleh dapat membantu dalam meningkatkan dan mengembangkan *design thinking* yang lebih baik.

Dalam perancangan ini menggunakan jenis metode kualitatif yang datanya bersifat deskriptif, kemudian dianalisis data dengan berdasarkan dari hasil di lapangan yang sudah diperoleh. Pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini, terbagi menjadi data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini dilakukan dengan observasi, sedangkan data sekunder pada penelitian ini dilakukan dengan dokumentasi, analisis konten, literasi, dan wawancara, yang kemudian dianalisis data yang akan muncul di Bab III.