

PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG BAHAYA MELANGGAR LALU LINTAS

Halimatus'sadiyah¹, Dimas Farhat Wijaya², Muhammad Zaky Nugroho³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Indonesia

e-mail: mozaikyazfa@upi.edu¹, dimasfarhat@upi.edu², zakynugroho036@upi.edu³

INFORMASI ARTIKEL

Received : June, 2025
Accepted : October, 2025
Publish : October, 2025

A B S T R A C T

Traffic violations are one of the main causes of accidents. Among the most common violations are running red lights and not wearing helmets. These violations are not only committed by teenagers but also by adults. This phenomenon indicates the need for educational media that can effectively convey moral messages to all levels of society. This study aims to serve as an educational medium to raise public awareness about the importance of obeying traffic regulations. The methods applied include literature studies and aesthetic visualization. The main characters in this animation are Ucup and Asep, who frequently violate traffic rules and eventually get into an accident. The outcome of this research is an educational animation titled Melaju Di Antara Aturan.

Keywords: *2D Animation, Traffic Safety, Traffic Violations, Educational Media*

A B S T R A K

Pelanggaran lalu lintas merupakan salah satu penyebab utama terjadinya kecelakaan. Salah satu pelanggaran yang paling umum dilakukan adalah menerobos lampu merah dan tidak menggunakan helm. Pelanggaran lalu lintas tidak hanya dilakukan oleh remaja, akan tetapi dilakukan juga oleh orang dewasa. Fenomena ini menunjukkan bahwa dibutuhkan media edukasi yang dapat menyampaikan pesan moral dengan efektif kepada seluruh kalangan masyarakat. Penelitian ini bertujuan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya mematuhi peraturan berkendara. Metode yang diterapkan mencakup studi literatur, dan visualisasi estetika. Karakter utama dalam animasi ini merupakan Ucup dan Asep yang sering melanggar aturan lalu lintas kemudian mengalami kecelakaan. Hasil dari penelitian yang dilakukan berupa sebuah animasi edukatif berjudul *Melaju Di Antara Aturan*.

Kata Kunci: animasi 2D, keselamatan berkendara, pelanggaran lalu lintas, media edukasi

PENDAHULUAN

Pelanggaran lalu lintas merupakan masalah serius yang sering terjadi di berbagai daerah di Indonesia, terutama daerah perkotaan yang memiliki lalu lintas yang padat. Bentuk pelanggaran yang paling umum ditemukan di masyarakat yaitu kebiasaan tidak menggunakan helm dan menerobos lampu merah. Hal ini merupakan tindakan yang tidak hanya membahayakan diri sendiri, tetapi juga membahayakan keamanan pengguna jalan lainnya. Fenomena ini tidak hanya terjadi di kalangan remaja, tetapi juga dilakukan oleh orang dewasa yang seharusnya memberikan contoh baik pada para remaja.

Remaja merupakan kelompok yang berada pada tahap perkembangan di mana mereka cenderung mengeksplorasi berbagai hal. Pada fase ini, mereka lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial, termasuk kecenderungan meniru perilaku orang dewasa, baik dari hal positif maupun negatif. Hal ini menjadikan remaja sebagai kelompok yang cukup rentan terhadap perilaku impulsif, termasuk dalam berlalu lintas. Sayangnya, pendekatan edukasi konvensional seperti spanduk dan teks kerap kali kurang efektif dalam menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media pendidikan yang mampu menyampaikan pesan moral dengan pendekatan visual yang lebih ringan, komunikatif, dan relevan dengan karakteristik remaja. Animasi 2D merupakan salah satu media yang potensial untuk menjembatani kesenjangan tersebut, karena mampu mengemas pesan edukatif dalam narasi yang dekat dengan kehidupan remaja dan visual yang menarik.

Tujuan dari karya ini yaitu untuk membuat media edukasi untuk memberikan pengetahuan mengenai risiko pelanggaran lalu lintas, khususnya dalam kebiasaan tidak

menggunakan helm dan menerobos lampu merah. Cerita yang dikembangkan dalam media edukasi ini berpusat pada dua karakter utama yaitu, Ucup dan Asep yang mengalami kecelakaan karena tidak menaati aturan lalu lintas. Cerita ini mencerminkan situasi nyata yang sering terjadi di jalan raya.

Karya ini dibuat dengan menggunakan pendekatan desain komunikasi visual yang mendukung semiotika visual dalam pembentukan ikon yang efektif dan komunikatif. Seperti yang dinyatakan oleh Hall (1997), "Anggota budaya yang sama harus berbagi konsep, foto, dan ide-ide yang dapat berpikir dan merasakan tentang dunia dengan cara yang sama. Mereka harus berbagi kode budaya yang sama secara menyeluruh." Dalam pembuatan animasi ini, diharapkan dapat membangun pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya keselamatan berkendara.

Gaya visual dari animasi ini terinspirasi dari estetika serial Spongebob Squarepants dengan menghadirkan karakter ikan antropomorfis yang menarik dan kontekstual. Proses perancangan mencakup observasi perilaku sosial masyarakat, pembuatan sketsa desain karakter, pengembangan ide cerita, serta perancangan *background* sebagai persiapan untuk membuat media edukasi berupa animasi. Animasi ini dikembangkan menggunakan berbagai perangkat lunak, seperti Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Infinite Design, dan CapCut.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media edukasi yang interaktif terutama untuk kalangan remaja. Dengan pendekatan visual yang ringan, animasi ini diharapkan dapat digunakan dalam kampanye keselamatan berkendara di lingkungan sekolah, platform digital, maupun komunitas masyarakat, guna membangun budaya tertib berlalu lintas secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap perilaku pelanggaran lalu lintas yang terjadi di masyarakat, khususnya pelanggaran berupa tidak menggunakan helm dan menerobos lampu merah. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber seperti data kecelakaan lalu lintas dari instansi terkait, jurnal-jurnal ilmiah

yang membahas perilaku pengendara dan persepsi risiko di jalan, serta teori-teori komunikasi visual dan edukasi berbasis media. Dari hasil kajian tersebut, ditemukan bahwa salah satu penyebab utama terjadinya pelanggaran lalu lintas adalah rendahnya kesadaran masyarakat akan risiko kecelakaan, yang diperburuk oleh kurangnya media edukatif yang efektif dan komunikatif. Oleh karena itu, penelitian ini merancang sebuah media edukatif berupa animasi pendek yang bertujuan untuk menyampaikan pesan keselamatan berkendara secara visual dan emosional. Proses

pengembangan animasi dimulai dari pembuatan naskah cerita, desain karakter, hingga visualisasi latar menggunakan pendekatan komunikasi visual yang mempertimbangkan aspek estetika dan makna simbolik. Animasi yang telah selesai kemudian diuji secara terbatas melalui penayangan di platform digital seperti YouTube. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan alur cerita dan elemen visual agar pesan keselamatan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang media edukasi berupa animasi 2D yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran keselamatan berlalu lintas, pendekatan kualitatif melalui studi literatur menjadi landasan utama dalam memahami konteks permasalahan. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa pelanggaran lalu lintas seperti menerobos lampu merah dan tidak menggunakan helm masih menjadi perilaku umum di masyarakat, baik di kalangan remaja maupun dewasa. Perilaku ini turut berkontribusi pada tingginya angka kecelakaan lalu lintas. Berdasarkan Global Status Report on Road Safety (2013), tercatat sebanyak 1,24 juta kematian akibat kecelakaan lalu lintas terjadi setiap tahunnya di seluruh dunia. Sementara itu, di Indonesia sendiri dilaporkan sekitar 10.000 korban jiwa per tahun akibat kecelakaan lalu lintas (Marka, 2004), dengan estimasi kerugian materi mencapai 41,3 triliun rupiah. Data ini menunjukkan bahwa pelanggaran lalu lintas bukan hanya persoalan kedisiplinan, tetapi juga berdampak besar terhadap keselamatan dan ekonomi.

Kecelakaan lalu lintas tidak hanya disebabkan oleh kelalaian pengemudi, tetapi juga oleh berbagai faktor lain seperti kurangnya edukasi dalam berkendara, ketidakteraturan lalu lintas, kondisi jalan yang buruk, serta kendaraan yang tidak layak pakai. Dari aspek demografis, kelompok remaja merupakan salah satu yang paling rentan melakukan pelanggaran lalu lintas. Masa remaja merupakan fase transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik dan psikologis yang mempengaruhi pola pikir, sikap, dan perilaku (Depkes RI, 2001). Kondisi ini menjadikan remaja lebih berpotensi untuk melakukan tindakan berisiko di jalan raya, termasuk pelanggaran lalu lintas. Berdasarkan hasil kajian, permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya

kesadaran terhadap risiko kecelakaan akibat pelanggaran, serta minimnya media edukasi yang efektif dan komunikatif untuk menyampaikan pesan keselamatan. Oleh karena itu, animasi pendek dipilih sebagai solusi karena dinilai mampu menyampaikan pesan secara visual dan emosional. Karakter Ucup dan Asep dirancang untuk merepresentasikan perilaku remaja yang sering melanggar aturan lalu lintas, namun tetap dibuat relevan dan dekat dengan kehidupan nyata agar mudah diterima oleh audiens.

Visualisasi animasi dirancang dengan gaya kartun yang terinspirasi dari estetika SpongeBob SquarePants, dengan menampilkan karakter ikan antropomorfis yang kontekstual dan memiliki daya tarik visual. Gaya visual ini dipilih karena telah dikenal luas di kalangan remaja. Pendekatan visual tersebut dianggap efektif dalam menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan emosional penonton (Afif, 2021). Sebelum melakukan rancangan pembuatan animasi, moodboard terlebih dahulu disusun sebagai panduan visual untuk menentukan *style* animasi yang akan dibuat. Di dalam moodboard ini, dikumpulkan berbagai referensi berupa palet warna, ilustrasi karakter, serta aset-aset lain yang akan ditampilkan.



Gambar 1. Moodboard
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

Pembuatan elemen visual dalam animasi dilakukan dengan menyusun naskah cerita, desain karakter, storyboard, dan ilustrasi latar belakang. Seluruh proses ini dikerjakan secara mandiri menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Infinite Design, dan CapCut. Visualisasi dirancang untuk mendukung penyampaian pesan

edukatif mengenai pentingnya keselamatan berlalu lintas.



Gambar 2.Karakter Asep
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar 3.Karakter Ucup
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar 4.Motor
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]



Gambar 5.Mobil
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

Plot cerita yang dibangun menyoroti kebiasaan buruk dari tokoh utama saat berkendara, mulai dari menerobos lampu merah, tidak menggunakan helm, hingga melaju dengan kecepatan berlebihan. Konflik puncak terjadi

ketika mereka mengalami kecelakaan akibat tindakan mereka sendiri. Adegan ini menjadi momen penting untuk menghasilkan refleksi bagi penonton. Meskipun narasinya disajikan dengan elemen humor dan gaya visual yang menghibur, pesan moral yang disampaikan tetap jelas bahwa pelanggaran lalu lintas dapat berakibat fatal dan dapat membahayakan diri sendiri serta orang lain.

Hasil dari proses produksi ini berupa animasi edukatif berdurasi 2 menit, berjudul *Melaju Di Antara Aturan*. Animasi ini menampilkan gaya visual kartun 2D dengan karakter utama Ucup dan Asep yang dirancang agar dekat dengan realitas sosial masyarakat. Visualisasi dirancang menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator dan CapCut, sementara narasi dan efek suara disesuaikan untuk mendukung suasana cerita. Cuplikan dari hasil animasi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 6.Motor
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]

Animasi ini telah dipublikasikan melalui platform YouTube dan dapat diakses melalui tautan berikut:

[MELAJU DI ANTARA ATURAN - Tugas Animasi 2D](#)

Setelah animasi selesai diproduksi, karya ini kemudian ditayangkan kepada khalayak terbatas melalui platform digital seperti YouTube. Penayangan ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan awal dari penonton terkait pemahaman terhadap pesan yang disampaikan, keterlibatan emosional, serta efektivitas visualisasi. Respons penonton diamati secara tidak langsung melalui jumlah penayangan, komentar, dan reaksi terhadap video yang diunggah. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan penyempurnaan pada alur cerita maupun elemen visual, agar penyampaian pesan tentang keselamatan berkendara dapat tersampaikan secara lebih optimal. Animasi ini diharapkan menjadi media edukatif yang efektif

dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya mematuhi peraturan lalu lintas.

SIMPULAN

Perancangan animasi 2D sebagai media edukasi mengenai risiko dari pelanggaran lalu lintas berhasil memberikan pendekatan visual yang mudah dipahami dan sesuai dengan karakter remaja. Penggunaan desain kartun, karakter simbolis, serta narasi yang sederhana tetapi mendalam membuat animasi ini efektif dalam menyampaikan pesan moral tanpa terkesan menggurui.

Karya ini tidak hanya menonjolkan aspek keindahan, tetapi juga memberikan pemahaman dan pengetahuan terkait budaya berkendara yang baik. Nilai-nilai pendidikan yang dihadirkan dapat dipahami dengan cara yang beragam, baik sebagai pengingat, alat refleksi, maupun cara belajar melalui visual.

Dengan metode yang fleksibel dan gaya yang sederhana, animasi ini memiliki potensi untuk diterapkan secara luas dalam kampanye keselamatan berkendara, terutama di sektor pendidikan dan platform media sosial. Peluang pengembangan juga terbuka lebar melalui penambahan narasi atau perluasan target audiens agar dampak edukatif nya semakin berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. W. Pratama and Y. Erlyana, "Perancangan Motion Graphic Edukasi *Kami Juga Manusia, Anxiety Disorder*," Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, vol. 20, no. 2, pp. 139–147, Okt. 2024.
- [2] M. I. Fauzan and R. Karnita, "Tinjauan Perancangan Media Panduan Visual Untuk Edukasi Pengendara Motor di Bandung," Jurnal Desain Komunikasi Visual, vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2025.
- [3] Pebriyanto, "Perancangan Animasi 2D Tentang Manfaat Sayur pada Kesehatan Pencernaan untuk Anak Usia 6–7 Tahun," Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, vol. 20, no. 2, pp. 193–200, Okt. 2024.
- [4] R. Purwanti and R. Natanael, "Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berlalu Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor," Widyakala, vol. 3, Mar. 2016.
- [5] T. P. Sari, F. S. Karimah, and M. Nur, "Analisis Perilaku Remaja dalam Berkendara di Jalan Raya terhadap Keselamatan Bersama Pengguna Jalan," Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, vol. 6, no. 2, pp. 31–38, 2023.