

ABSTRAK

PERANCANGAN GRAFIS APLIKASI BEE HOLD: TERTIB LALU LINTAS BAGI REMAJA DI KOTA BANDUNG

Oleh
Felix Heryanto
NRP 1264062

Salah satu tata tertib yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah tata tertib berkendara atau tata tertib lalu lintas. Manfaat dari mematuhi tata tertib lalu lintas adalah mengurangi kemacetan, menghindari kecelakaan serta menambah kenyamanan bagi masyarakat sekitar dalam berkendara. Namun masih banyak yang belum mematuhi tata tertib lalu lintas tersebut, salah satunya adalah remaja.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan grafis ini adalah memberikan gambaran bagi masyarakat Kota Bandung terhadap tata tertib lalu lintas agar tata tertib lalu lintas menjadi hal yang tidak kaku dan membosankan. Manfaat dari perancangan ini adalah menambah pengetahuan masyarakat akan tata tertib lalu lintas.

Media utama yang digunakan adalah media aplikasi tertib lalu lintas yang terintegrasi dengan rambu-rambu lalu lintas yang ada di jalan raya. Para pengguna akan mendapatkan *point* jika mematuhi rambu-rambu yang ada di jalan raya. Media utama didukung oleh media promosi berupa *poster*, *billboard*, *x-banner*, media sosial, dan *flyer*. Melalui perancangan aplikasi tertib lalu lintas ini diharapkan remaja dapat lebih mengenal tata tertib lalu lintas serta tergerak untuk lebih mematuhi tata tertib lalu lintas.

Kata kunci: Bandung, lalu lintas, media, remaja, tata tertib.

ABSTRACT

The Graphic Application Design Bee Hold of The Traffic Regulations for Bandung Teenagers

***Submitted by
Felix Heryanto
NRP 1264062***

One of the rules that we must abide by is traffic regulations. Obeying traffic regulations allows us to be hindered from traffic congestion or accidents so that we can feel comfortable every time we ride. However, most people, especially teenagers, often go against the traffic rules.

Therefore, we made this design to let people in Bandung see the depiction of traffic rules which does not seem frigid or boring. The benefit that can be obtained from this design is people's gain of further knowledge regarding traffic rules.

The media applied is the application media of traffic regulations integrated with traffic signs commonly found in the street. Traffic users will earn points if traffic lights are abode by. The supporting media comprise of posters, billboards, x-banners, social media and fliers. This application is expected to make teenagers more aware of the traffic rules and abide by them even more.

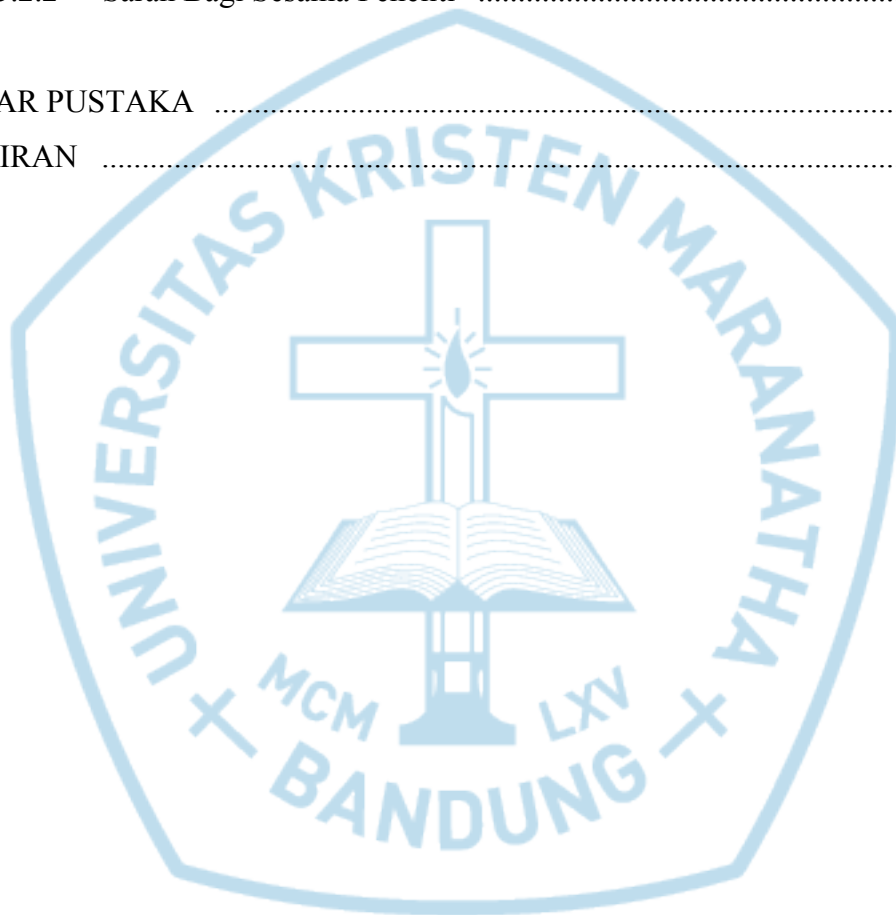
Keywords: Bandung, traffic, teenagers, regulations

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II : LANDASAN TEORI	 5
2.1 Media	5
2.1.1 Definisi Media	5
2.1.2 Efek Media	5
2.2 Tata Tertib	6
2.2.1 Definisi Tata Tertib	6
2.2.2 Tata Tertib Berkendara	6
2.3 Lalu Lintas	6
2.3.1 Definisi Lalu Lintas	7
2.3.2 Undang-undang Lalu Lintas	7

2.4	Remaja	11
2.4.1	Definisi Remaja	11
2.4.2	Karakteristik Remaja	11
2.4.3	Definisi Kenakalan Remaja	11
2.5	Bimbingan dan Penyuluhan	12
2.5.1	Definisi Bimbingan dan Penyuluhan	12
2.5.2	Tujuan Bimbingan dan Penyuluhan	12
BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH		13
3.1	Data dan Fakta	13
3.1.1	Lembaga Terkait	13
3.1.2	Data / Fenomena yang Terjadi	19
3.1.3	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	34
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1	Analisis STP	37
3.2.2	Analisis SWOT	38
BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		41
4.1	Konsep Komunikasi	41
4.2	Konsep Kreatif	42
4.2.1	Logo	43
4.2.2	Grafis Media Aplikasi	46
4.2.3	Grafis Media Pendukung	59
4.2.4	Grafis <i>Gimmick</i>	65
4.3	Konsep Media	66
4.3.1	Media <i>Smartphone</i>	66
4.3.2	Media Poster	68
4.3.3	Media <i>Billboard</i>	69
4.3.4	Media <i>X-banner</i>	70
4.3.5	Media Sosial	71
4.3.6	Media <i>Flyer</i>	72

4.4	Hasil Karya	73
4.4.1	<i>Budgeting</i>	79
BAB V : PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	82
5.2.1	Saran Bagi Kasat Lantas Polwiltabes Bandung	82
5.2.2	Saran Bagi Sesama Peneliti	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN		85



DAFTAR TABEL

Tabel 4.45	Tabel <i>Budgeting</i>	79
------------	------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Logo Dinas Perhubungan	13
Gambar 3.2	Logo Pemerintahan Kota Bandung	16
Gambar 3.3	Logo Satuan Lalu Lintas	18
Gambar 3.4	Diagram jumlah pengendara	21
Gambar 3.5	Diagram jumlah dan jenis kendaraan	22
Gambar 3.6	Diagram intensitas remaja berlalu lintas	22
Gambar 3.7	Diagram waktu berlalu lintas	23
Gambar 3.8	Diagram jumlah siswa mengetahui lalu lintas	24
Gambar 3.9	Diagram narasumber siswa mengenai lalu lintas	24
Gambar 3.10	Diagram siswa yang mengalami kecelakaan lalu lintas	25
Gambar 3.11	Diagram siswa yang melanggar lalu lintas	26
Gambar 3.12	Diagram macam pelanggaran lalu lintas	26
Gambar 3.13	Diagram penyebab pelanggaran lalu lintas	27
Gambar 3.14	Diagram jumlah pengguna <i>smartphone</i>	28
Gambar 3.15	Diagram pengguna <i>smartphone</i> sebagai gaya hidup	28
Gambar 3.16	Diagram siswa yang mengakses aplikasi	29
Gambar 3.17	Diagram pelanggaran lalu lintas ditinjau dari jenis kelamin	30
Gambar 3.18	Diagram pelanggaran lalu lintas ditinjau dari umur	31
Gambar 3.19	Diagram pelanggaran lalu lintas ditinjau dari pendidikan	31
Gambar 3.20	Diagram pelanggaran lalu lintas ditinjau dari jenis kendaraan	32
Gambar 3.21	Diagram pelanggaran lalu lintas ditinjau dari mobil	33
Gambar 3.22	Diagram pelanggaran lalu lintas ditinjau dari motor	34
Gambar 3.23	Kampanye Gerakan Nasional	35
Gambar 3.24	Relawan yang membawa salah satu poster	36
Gambar 3.25	Anak-anak yang sedang membawa selebaran	36
Gambar 4.1	Logo Aplikasi " <i>Bee Hold</i> "	43
Gambar 4.2	Hewan Lebah	44
Gambar 4.3	Tampilan awal aplikasi	46

Gambar 4.4	Tampilan menu <i>Log In</i> (kiri)	47
Gambar 4.5	Tampilan menu <i>Sign Up</i> (kanan)	47
Gambar 4.6	Tampilan utama aplikasi (kiri)	48
Gambar 4.7	Tampilan utama aplikasi (kanan)	48
Gambar 4.8	Tampilan menu setelah <i>finish</i>	49
Gambar 4.9	Tampilan <i>step 1</i> aplikasi (kiri)	50
Gambar 4.10	Tampilan <i>step 2</i> aplikasi (kanan)	50
Gambar 4.11	Tampilan <i>step 3</i> aplikasi (kiri)	51
Gambar 4.12	Tampilan <i>step 4</i> aplikasi (kanan)	51
Gambar 4.13	Tampilan <i>main menu</i>	52
Gambar 4.14	Tampilan menu <i>my profile</i> (kiri)	53
Gambar 4.15	Tampilan menu <i>my profile</i> (kanan)	53
Gambar 4.16	Tampilan menu <i>my points</i> (kiri)	54
Gambar 4.17	Tampilan menu <i>my redeem</i> (kanan)	54
Gambar 4.18	Tampilan menu <i>redeem</i> (kiri)	55
Gambar 4.19	Tampilan menu <i>redeem</i> (kanan)	55
Gambar 4.20	Tampilan menu <i>info</i> (kiri)	56
Gambar 4.21	Tampilan menu <i>info</i> (kanan)	56
Gambar 4.22	Tampilan menu <i>gift</i> (kiri)	57
Gambar 4.23	Tampilan menu <i>gift</i> (kiri)	58
Gambar 4.24	Tampilan menu <i>gift</i> (kanan)	58
Gambar 4.25	Poster <i>Bee Hold</i>	60
Gambar 4.26	<i>Billboard Bee Hold</i>	61
Gambar 4.27	<i>X-Banner Bee Hold</i>	62
Gambar 4.28	Iklan Media Sosial <i>Bee Hold</i>	63
Gambar 4.29	<i>Flyer Bee Hold</i>	64
Gambar 4.30	<i>Gimmick Bee Hold</i>	65
Gambar 4.31	Media <i>Smartphone</i>	66
Gambar 4.32	Media <i>Smartphone</i>	67
Gambar 4.33	Media Poster	68
Gambar 4.34	Media <i>Billboard</i>	69
Gambar 4.35	Media <i>X-Banner</i>	70

Gambar 4.36 Media <i>Instagram</i>	71
Gambar 4.37 Media <i>Flyer</i>	72
Gambar 4.38 Hasil Karya Aplikasi	73
Gambar 4.39 Hasil Karya Aplikasi	74
Gambar 4.40 Hasil Karya Poster	75
Gambar 4.41 Hasil Karya <i>Billboard</i>	75
Gambar 4.42 Hasil Karya <i>X-Banner</i>	76
Gambar 4.43 Hasil Karya Media Sosial	76
Gambar 4.44 Hasil Karya <i>Flyer</i>	77
Gambar 4.45 <i>Gimmick Bee Hold</i>	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Rangkuman Wawancara.....	85
A.1	Wawancara dengan Ria Wardani, M.si	85
A.2	Wawancara dengan Rahardian Krisman	86
Lampiran B	Kuesioner.....	87
Lampiran C	Lembar Asistensi	89

