

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI
JALANAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI
KESELAMATAN BERKENDARA



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Verdian Tri Ristanto

1412305024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK SERBA-SERBI KEJADIAN DI JALANAN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI KESELAMATAN BERKENDARA**

diajukan oleh Verdian Tri Ristanto, NIM 1412305024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Mei 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

ABSTRAK

Perilaku berkendara di jalanan masih ada yang kurang mengindahkan keselamatan. Hal ini karena kurangnya pemahaman tentang bahaya dan etika di jalanan membuat berbagai kejadian bisa terjadi, mulai dari kejadian lucu hingga kejadian tragis. Kejadian ini muncul karena adanya faktor-faktor yang menyebabkannya, antara lain: faktor manusia, faktor kendaraan, faktor jalanan, faktor alam, dan faktor tidak terduga. Dari beberapa faktor ini akan diwakili dengan empat cerita kejadian yang diangkat. Tugas akhir ini memilih cerita sebagai cara dalam menyampaikan pesan. Dalam perancangan ini cerita tersebut didapatkan melalui wawancara dengan para narasumber. Cerita-cerita tersebut bersumber dari pengalaman seseorang, sehingga membuat komik tampak asli dan beragam. Untuk seting tempat cerita ini memilih lokasi jalan kabupaten/desa yang minim atau tanpa rambu-rambu lalu lintas. Harapannya, komik ini dapat mengulik kenangan seseorang tentang kejadian (kecelakaan) untuk kemudian dibagikan ceritanya kepada orang lain. Komik ini menerapkan visual gambar kartun dengan garis tebal tipis dan menggunakan *tone* yang cenderung kusam, redup, untuk memunculkan kesan klasik atau masa lampau. Sisi verbal, yaitu bahasa, menggunakan bahasa daerah (bahasa Jawa keseharian). Perancangan komik ini bermaksud memberi pemahaman tentang apa saja faktor yang mempengaruhi suatu kejadian hingga berefek sebuah kecelakaan. Pemahaman ini penting sekaligus menjadi sarana informasi pentingnya keselamatan berkendara di jalanan. Dengan menggunakan media komik melalui penceritaan kejadian-kejadian yang pernah dialami di jalan nantinya khalayak sasaran dapat lebih berhati-hati dan lebih aman ketika berada di jalanan.

Kata Kunci: faktor kecelakaan, keselamatan berkendara, Komik

ABSTRACT

Behavior driving on the streets there is still a lack of safety. This because a lack of understanding of the dangers and ethics on the streets makes event happen, ranging from funny event to tragic events. This incident arises because of the factors that caused it, include: human factors, vehicle factors, road factors, natural factors, and unexpected factors. Of these several factors will be represented by four stories of events raised. This final project chooses the story as a way to convey the message. In this design the story is obtained through interviews with informants. The stories are sourced from one's experience, thus making the comics look original and diverse. For the setting of this story, choose the location of regency / village roads that are minimal or without traffic signs. The hope is that this comic can explore one's memories of events (accidents) and then share their stories with others. This comic applies cartoon visuals with thin, thick lines and uses tones that tend to be dull, dim, to presents a classic or past impression. The verbal side, which is language, uses regional languages (Javanese in everyday language). The design of this comic is intended to provide an understanding of what factors influence an event to have an effect on an accident. This understanding is important as well as being a means of informing the importance of safety driving on the streets. By using comic media through telling the events that have been experienced on the road, the target audience can be more careful and safer when they are on the streets.

Keywords: accident factor, driving safety, Comics

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Jalan merupakan sebuah fasilitas yang dibuat untuk mempermudah transportasi melalui jalur darat. Jalan sudah ada sejak zaman manusia purba yang digunakan untuk berpindah tempat untuk menelusuri hutan. Perkembangan jalan berawal seiring sejarah manusia itu sendiri yang selalu memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan berinteraksi dengan sesamanya. Maka dapat dikatakan perkembangan jalan terjadi seiring perkembangan peradaban manusia. Perkembangan teknik atau cara pembuatan jalan terjadi seiring dengan melesatnya teknologi yang dikembangkan oleh manusia. Dalam perkembangannya pada zaman dahulu manusia hanya mengenal jalan yang terbuat dari tanah dan hanya bisa dilalui dengan berjalan kaki ataupun dengan menggunakan kuda saja. Hingga saat ini manusia membutuhkan jalan tidak hanya untuk dilalui oleh pejalan kaki namun juga oleh kendaraan beroda. Perkembangan selanjutnya manusia mampu jalan dengan perkerasan beton dan aspal.

Kota-kota besar di Indonesia seperti Yogyakarta memiliki berbagai macam ukuran jalan, dari jalan raya hingga jalan kecil seperti yang berada di gang-gang kompleks perumahan. Jalan merupakan tempat yang tidak bisa lepas dari berbagai aktifitas masyarakat, dari jalan banyak sekali kejadian yang bisa saja muncul, entah dari jalan besar perkotaan maupun jalan yang ada di pedesaan. Jika jalanan di daerah kota sudah banyak yang menerapkan sistem peraturan dan rambu-rambu maka otomatis pelanggaran lalu lintas akan semakin sedikit (jika peraturan itu berjalan baik), begitu juga dengan kejadian-kejadian tak terduga yang muncul akan semakin sedikit pula. Namun di daerah kabupaten atau pedesaan biasanya kondisi jalannya kurang terawat dan belum adanya peraturan rambu-rambu lalu lintas, serta masih banyaknya masyarakat desa yang kurang pengetahuan, kurang pengalaman di jalan yang nekat turun ke jalan atau malah justru sengaja menghiraukan tentang keselamatan berkendara di jalanan, seperti yang pernah ditemui adalah anak-anak di bawah batas usia

yang ditetapkan sudah mengendarai sepeda motor atau bahkan mobil tanpa pengawasan orang tua, remaja yang masih labil dan mengejar eksistensi ketika mengendarai sepeda motor cenderung ugal-ugalan, bahkan sampai ke usia yang sudah matang pun masih juga membahayakan seperti berboncengan melebihi kapasitas, berkendara sambil mainan *handphone*, berkendara sambil bincang-bincang dengan pengendara lain, berkendara sambil merokok juga ada.

Dari semua itu juga yang tidak kalah penting adalah etika yang dimiliki pengendara (pengguna jalan), karena dengan mengetahui etika kita secara tidak langsung juga mengurangi pelanggaran-pelanggaran yang sering terjadi. Seperti kegiatan merokok sambil berkendara, bincang-bincang dalam posisi berkendara dan seperti contoh yang lain diatas merupakan perilaku kurang beretika atau tindakan kurang peka terhadap lingkungan sekitar, karena kegiatan tersebut sebenarnya juga mengganggu pengendara (pengguna jalan) yang lain. Apalagi pelanggaran-pelanggaran itu semua sudah melekat menjadi suatu tradisi turun temurun bagi masyarakat setempat, sehingga kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan sudah tidak dirasakan kalau itu semua adalah sebuah pelanggaran yang membahayakan. Maka tak heran jika kejadian-kejadian ini paling banyak muncul di daerah yang masih kurang sistem dan kesadaran tentang peraturan lalu lintas. Dari kejadian-kejadian di jalanan yang ada bisa mengarah ke kejadian lucu atau malah petaka.

Dari judul perancangan ini, kejadian yang dimaksud adalah ke arah kejadian kecelakaan khususnya kecelakaan dalam mengendarai motor roda dua, dan jalanan yang dimaksud yaitu seperti jalan kabupaten, pedesaan, perkampungan dan jalan-jalan kecil, tapi tidak menutup kemungkinan untuk jalanan besar. Banyak cerita yang muncul dari kejadian itu bisa menjadi topik perbincangan yang penting dan menarik. Seperti contohnya ibu-ibu yang biasanya mengenakan ukuran gamis yang besar bisa saja gamis tersebut terjirat ke rantai motor dan mengakibatkan

kecelakaan, juga seperti tiba-tiba ada hewan menyeberang (kucing, tikus, anjing), orang gila yang lalu-lalang di jalanan, kaget karena dengar bunyi klakson kendaraan besar, tergelincir pasir atau minyak yang bercecer di jalanan, terjatuh karena lubang aspal yang tertutup air saat hujan, tertimpa pohon dan masih banyak lagi. Dari banyaknya kejadian tersebut akan lebih menarik jika diceritakan ulang, sehingga menjadikan informasi supaya kejadian tersebut tidak terulang lagi.

Terkadang kejadian-kejadian tak terduga seperti ini sering kita dapati. Seperti di kehidupan ini sebuah proses tidaklah selalu berjalan mulus seperti yang kita pikirkan, kenyataan tak jarang berjalan sesuai dengan harapan. Banyak halangan yang senantiasa menghampiri kita. Adapun halangan tak terduga bisa muncul di mana saja dan kapan saja. Seperti halnya saat kita sedang berjalan walaupun sudah hati-hati, terkadang juga sering tersandung/terpeleset. Namun hal-hal tidak terduga seperti ini malahan yang jauh lebih bahaya karena tidak adanya tanda-tanda akan datangnya kejadian ini. Hal yang dapat dilakukan yaitu kembali meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan jauh lebih baik.

Kejadian seperti ini dapat kita hindari jika tahu sebab akibatnya, maka perlu adanya pengetahuan masyarakat tentang faktor penyebab kejadian dengan menampilkan fenomena-fenomena yang sering terjadi. Fenomena ini dapat diperoleh dari cerita pengalaman sendiri, narasumber, ataupun dari berita yang beredar. Pengetahuan tentang penyebab kejadian ini yang belum banyak diketahui oleh sebagian pengguna jalan membuat tema ini perlu untuk diangkat, karena dapat menjadi referensi informasi dan penguat dalam hidup saling berbagi ruang bersama di jalanan. Pengetahuan bertema aman di jalanan menjadikan perlunya penyampaian yang menarik agar mudah dipahami dan tidak kaku, salah satunya menggunakan buku komik. Pengetahuan yang dikemas dalam bentuk komik mampu menampung teks dan gambar dalam kesatuan disertai dengan alur cerita yang menghibur dan ringan sehingga mudah untuk dipahami pembaca.

Buku komik dapat menjadi alternatif bacaan dengan cara penyampaian yang berbeda dengan buku lainnya. Keunggulan komik yang mempunyai sifat ringan ini memudahkan pembaca menerima informasi tentang penyebab kecelakaan sepeda motor seperti yang dimaksud dalam perancangan ini, sehingga mampu menjadikan referensi pengetahuan masyarakat. Dari situ, masyarakat semakin mengerti dan menghargai tentang pengetahuan bahaya di jalan untuk keselamatan mereka dan di sekitarnya. Di perancangan ini komik yang dibuat yaitu komik pendek. Cerita yang dibuat adalah dari cerita pengalaman, maka perlunya penyampaian dengan menampilkan berbagai pengalaman yang ada (tidak hanya dari satu pengalaman). Bentuk komik pendek ini sangat cocok pada perancangan yang akan dibuat karena akan membuat cerita lebih ringan dan dapat menampung banyak cerita pengalaman.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik serba-serbi kejadian di jalanan sebagai media informasi keselamatan berkendara untuk pengguna jalan di daerah Kabupaten yang minim atau tidak ada rambu lalu lintasnya?

C. Batasan Perancangan

Untuk menghindari lingkup pembahasan yang terlalu meluas tanpa mengurangi maksud yang ingin dicapai, maka perlu adanya pembatasan khalayak:

1. Perancangan komik ini dibuat menggunakan cerita kejadian-kejadian di jalanan kabupaten (di luar jalanan kota madya) dengan menggunakan pengalaman sendiri atau dengan melihat langsung, bisa juga cerita dari narasumber di Yogyakarta yang jadi korban maupun saksi pada kejadian.
2. Perancangan ini dibuat untuk pengguna jalan kota Yogyakarta khususnya di daerah Kabupaten yang minim atau tidak ada rambu lalu lintasnya.

3. Khalayak sasaran dari perancangan ini yaitu semua kalangan usia dan berbahasa jawa.
4. Media komik ini menggunakan jenis komik pendek.

D. Tujuan Perancangan

Dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bahaya dan etika dalam berkendara. Pemahaman ini agar menjadi informasi akan pentingnya keselamatan berkendara di jalanan. Dengan menggunakan media komik melalui penceritaan kejadian-kejadian yang pernah dialami di jalan, sehingga nantinya khalayak sasaran dapat lebih berhati-hati dan lebih aman ketika berada di jalanan.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Khalayak Sasaran (pengguna jalan)
Dapat menjadi sebuah informasi pengetahuan tentang berbagai kejadian di jalanan melalui cerita pengalaman yang pernah terjadi dengan media komik, sehingga nantinya khalayak sasaran dapat lebih berhati-hati dan lebih aman ketika berada di jalanan.
2. Bagi Masyarakat
Memperoleh informasi mengenai beberapa hal yang dapat terjadi di jalanan kepada masyarakat melalui pengalaman kejadian-kejadian yang pernah dialami di jalanan.
3. Bagi Lembaga Pemerintah Sipil
Dapat menjadi media yang menarik untuk menginformasikan kepada masyarakat melalui karya perancangan ini sebagai bacaan tentang keselamatan berkendara di tingkat kelurahan.
4. Bagi Mahasiswa DKV
Dapat menjadi sebuah referensi kepustakaan bagi kalangan akademik mengenai media sekuensial dalam menyampaikan cerita mengenai beberapa hal yang dapat terjadi di jalanan.
5. Bagi Akademik
Menyumbang sebuah referensi kepustakaan bagi kalangan akademik

mengenai media baru dalam menyampaikan cerita mengenai beberapa hal yang dapat terjadi di jalanan.

F. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini akan digunakan metode pendekatan Kualitatif. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting dan berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya kalau dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), observasi (Arikunto, 2013: 265).

1. Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan karakteristik data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

a. Data Primer

1) Melalui Narasumber

Melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang mempunyai cerita tentang pengalaman di jalanan.

2) Melalui Data Lapangan dan Dokumentasi

Foto atau dokumentasi pribadi sebagai referensi setting tempat/ kejadian yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan komik.

b. Data Sekunder

1) Melalui Sumber Internet

Foto atau dokumentasi dari internet juga bisa dijadikan acuan visual dalam perancangan komik.

2) Melalui Studi Literatur

Mengumpulkan data tentang segala informasi keselamatan berkendara melalui buku.

G. Metode Analisis Data

Perancangan ini menerapkan 5W+1H sebagai metode atau cara menganalisis data yang meninjau tentang apa (*what*), siapa (*who*), di mana (*where*), kapan (*when*), kenapa (*why*), dan bagaimana (*how*) perancangan dilakukan. Hal ini digunakan untuk mencari strategi terbaik dalam menghadapi permasalahan yang muncul pada proses perancangan. Metode ini juga digunakan sebagai dasar objek perancangan yang kemudian dari metode tersebut dapat menentukan komik yang menarik dan komunikatif.

Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan diidentifikasi menggunakan metode 5W+1H dengan pola perancangan sebagai berikut:

1. *What* (apa): Apa masalah yang terjadi di jalan?
2. *Who* (siapa): Siapa target dari perancangan ini?
3. *When* (kapan): Kapan perancangan ini dibuat dan dipublikasikan?
4. *Why* (mengapa): Mengapa perancangan ini perlu dilakukan?
5. *Where* (di mana): Di mana perancangan ini dibuat dan dipublikasikan agar bisa sampai ke khalayak sasaran?
6. *How* (bagaimana): Bagaimana cara untuk mencapai tujuan perancangan?

H. Konsep Perancangan

Konsep perancangan komik serba-serbi kejadian di jalanan sebagai media informasi keselamatan berkendara ini dilakukan melalui dua pembahasan, yaitu konsep media, dan konsep kreatif. Pada kedua pembahasan ini berisi tentang tujuan, strategi, program, dan biaya.

2. Hasil Penelitian

A. Identifikasi Data

1. Tinjauan Kecelakaan Lalu Lintas & Jalan

a. Definisi Kecelakaan Lalu Lintas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata kecelakaan berasal dari kata “celaka” yang artinya adalah bencana, kemalangan, kesusahan. Kecelakaan dapat diartikan sebagai bencana yang tidak diinginkan, atau kejadian yang menyebabkan orang celaka. Berdasarkan hal ini maka kita bisa menarik suatu kesimpulan bahwa “kecelakaan” hakekatnya adalah seseorang yang sudah sangat berhati-hati, namun karena adanya kejadian di luar keinginannya maka orang tersebut mendapatkan celaka.

Kecelakaan dapat didefinisikan sebagai suatu peristiwa yang jarang dan tidak tentu kapan terjadi dan bersifat multi faktor yang selalu didahului oleh situasi dimana seorang atau lebih pemakai jalan telah gagal mengatasi lingkungan mereka. Filosofi penelitian kecelakaan menganggap kecelakaan sebagai suatu peristiwa yang acak, dari dua aspek yaitu lokasi dan waktu (DLLAJ, 1997: 5).

b. Jenis-jenis Kecelakaan

Menurut Abubakar (1996: 26) secara garis besar pengelompokan kecelakaan berdasarkan proses terjadinya adalah: Kecelakaan tunggal, Kecelakaan pejalan kaki, Kecelakaan membelok dua kendaraan, Kecelakaan membelok lebih dari dua kendaraan, Kecelakaan tanpa ada gerakan membelok dua kendaraan, Kecelakaan tanpa membelok lebih dari dua kendaraan.

c. Penggolongan Kecelakaan Lalu Lintas

Berdasarkan Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan pada pasal 229, karakteristik kecelakaan lalu lintas dibagi menjadi 3 (tiga) golongan, yaitu : Kecelakaan lalu lintas ringan, Kecelakaan lalu lintas sedang, Kecelakaan lalu lintas berat.

d. Faktor Umum Penyebab Kecelakaan

Secara umum ada empat faktor utama penyebab kecelakaan: faktor manusia, faktor kendaraan, faktor jalan, faktor cuaca dan ketambahan satu factor yang jarang di angkat yaitu faktor tak terduga (www.humaspolresbantul.blogspot.co.id). Faktor tidak terduga ini jarang dipublikasikan karena bukan merupakan faktor umum kecelakaan. Faktor ini biasanya muncul dari cerita kejadian yang pernah dialami seseorang. Kejadian-kejadian ini juga saling berkaitan dengan keempat faktor di atas. Seperti kecelakaan yang diakibatkan oleh orang gila yang tiba-tiba menyeberang, kucing atau ayam yang tiba-tiba melintas, kaget karena mendengar bunyi klakson yang terlalu keras, tersengol pengendara roda dua yang membawa bawaan melebihi kapasitas (seperti gerobak bebek, jerami/rumput pakan ternak, belanjaan bahan bangunan).

e. Definisi Jalan

Pengertian Jalan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tempat untuk lalu lintas orang (kendaraan dan sebagainya), perlintasan (dari suatu tempat ke tempat lain), yang dilalui atau dipakai untuk keluar masuk, gerak maju atau mundur kendaraan. Menurut UU no 38 tahun 2004, Jalan adalah prasarana transportasi darat yang meliputi segala bagian jalan, termasuk bangunan pelengkap dan perlengkapannya yang diperuntukkan bagi lalu lintas, yang berada pada permukaan tanah, di atas permukaan tanah, di bawah permukaan tanah atau air, serta di atas permukaan air, kecuali jalan kereta api, jalan lori, dan jalan kabel.

3. Konsep Perancangan

Konsep perancangan komik serba-serbi kejadian di jalanan sebagai media informasi keselamatan berkendara ini dilakukan melalui dua pembahasan, yaitu konsep media, dan konsep kreatif. Pada kedua pembahasan ini berisi tentang tujuan, strategi, program, dan biaya.

A. Tujuan Perancangan

Merancang desain buku komik serba-serbi kejadian di jalanan yang menarik secara visual namun tetap informatif.

B. Strategi Perancangan

Pada perancangan buku komik ini, terdapat unsur verbal dan unsur visual. Unsur verbal berperan sebagai penunjang komunikasi visual, verbal pada komik ini menggunakan Bahasa Daerah (Bahasa Jawa Keseharian), supaya Bahasa yang disampaikan lebih dekat dengan target sasaran. Sedangkan unsur visual berperan sebagai panduan dalam proses visualisasi. Pada proses visualisasi komik ini menggunakan jenis gambar kartun, sehingga menjadi nilai tambah yang menarik bagi target sasaran.

C. Program Perancangan

Dalam perancangan ini terdapat dua program perancangan berupa:

1. Media Utama

Ukuran pada buku komik ini adalah 20cm x 14cm *Portrait* dengan isi 96 halaman. Pada pembuatan isi halaman menggunakan material kertas jenis HVS 100gr, dan kover buku komik menggunakan kertas Ivory 260gr dengan laminasi *doff*.

2. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang mendukung media utama. Media pendukung dibuat dengan maksud sebagai *merchandise* dari buku komik ini. media-media pendukung dalam perancangan ini yaitu:

T-shirt, Totebag, Notes atau Buku Catatan, Poster, Pembatas Buku.

D. Biaya Perancangan

Dalam perancangan ini terdapat dua biaya yang harus dikeluarkan yaitu biaya kreatif dan biaya media.

1. Biaya Kreatif

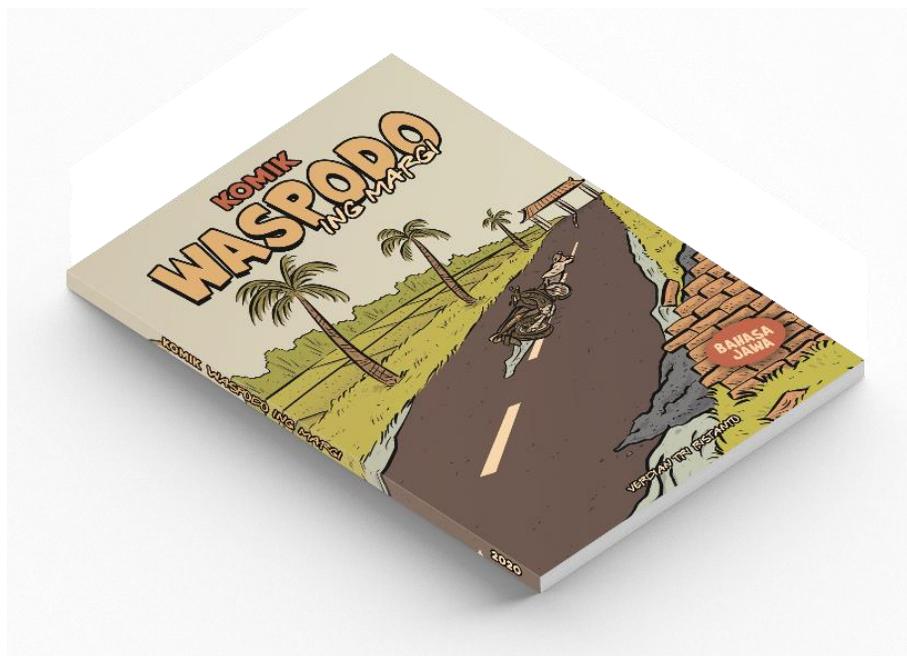
Biaya kreatif yaitu biaya yang harus dikeluarkan selama proses perancangan, nilai biaya kreatif disini sebesar 15% dari biaya jual.

2. Biaya Media

Biaya media yaitu biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan cetak.

4. Hasil Perancangan

A. Media Utama



Gambar 1. Preview Komik Waspodo Ing Margi
(Sumber: Dokumen Verdiantri, 2020)



Gambar 2. Preview Isi Komik Waspodo Ing Margi
(Sumber: Dokumen Verdiantri, 2020)

B. Media Pendukung



Gambar 3. Merchandise
(Sumber: Dokumen Verdiantri, 2020)

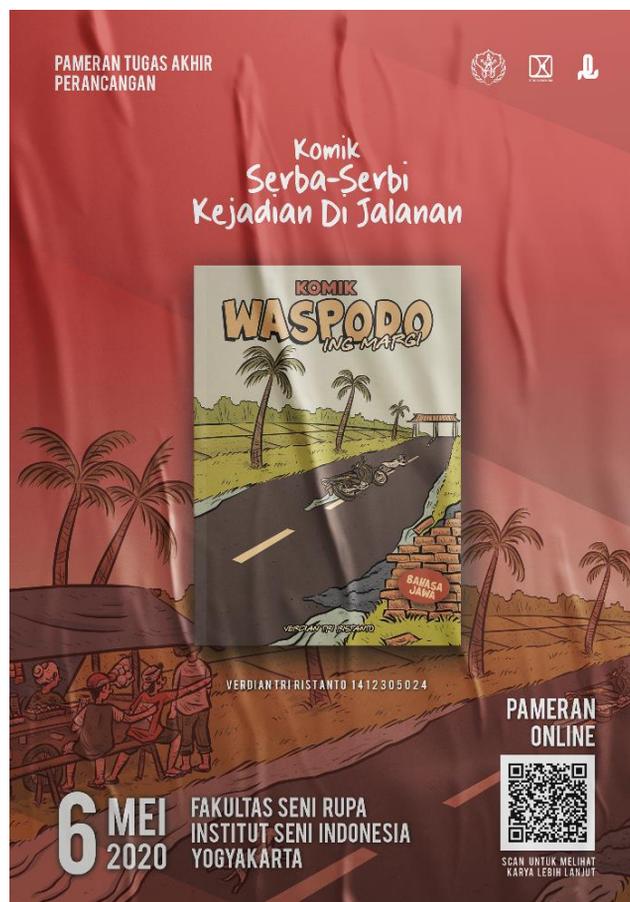
C. Media Informasi

1. Poster Pameran (digital)



Gambar 4. Poster digital instagram
(Sumber: Dokumen Verdiantri, 2020)

2. Poster Pameran (cetak)



Gambar 5. Poster cetak
(Sumber: Dokumen Verdiantri, 2020)

3. Brosur Pameran



Gambar 6. Brosur cetak
(Sumber: Dokumen Verdiantri, 2020)

5. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Jalan merupakan sebuah fasilitas yang dibuat untuk mempermudah transportasi melalui jalur darat. Dengan berbagai macam ukuran jalan, dari jalan raya hingga jalan kecil, seperti yang berada di gang-gang kompleks perumahan, membuat berbagai kemungkinan bisa terjadi. Salah satu kemungkinan yang kerap terjadi adalah kecelakaan. Hakekatnya, kecelakaan adalah situasi di mana seseorang yang sudah sangat berhati-hati namun karena adanya kejadian di luar keinginannya maka orang tersebut mendapatkan celaka. Kecelakaan dapat didefinisikan sebagai suatu peristiwa yang jarang dan tidak tentu kapan terjadi dan bersifat multi faktor yang selalu didahului oleh situasi di mana seorang atau lebih pemakai jalan telah gagal mengatasi lingkungan mereka.

Data Cerita pada perancangan ini didapatkan melalui wawancara dengan lima narasumber. Dari lima cerita yang didapat, karena persoalan waktu dan jumlah halaman yang sudah melebihi target awal, hanya empat cerita yang dapat diangkat dalam komik ini. Dari keempat narasumber masing-masing memiliki cerita yang dapat mewakili faktor-faktor penyebab kecelakaan. Faktor tidak terduga diwakilkan dalam cerita Fathur, yaitu tentang kecelakaan yang disebabkan hewan menyeberang. Faktor jalan diwakilkan lewat cerita Gilang dan Sindu, yang pertama kecelakaan dengan penyebab ceceran pasir, yang kedua kecelakaan dengan penyebab lubang jalan yang tertutup genangan air. Faktor alam diwakilkan lewat cerita Ketut, yaitu kecelakaan yang disebabkan pohon rubuh.

Buku komik ini memberikan sajian visual gaya gambar kartun dengan goresan garis tebal tipis menggunakan teknik digital. Dalam segi pewarnaan menggunakan *tone* warna yang cenderung kusam, redup, membuat gaya komik terkesan klasik atau masa lampau. Jadi warna yang dipilih sesuai konsep yang diharapkan, karena cerita juga ke masa lalu. Sisin verbal, yaitu bahasa, menggunakan bahasa daerah (bahasa jawa keseharian). Dengan penyampaian visual yang menarik dan bahasa daerah

keseharian diharapkan komik ini terasa dekat dengan target *audience* dan informasi kejadian di dalamnya mampu menjadi pengingat akan bahaya dan etika sewaktu di jalanan.

B. Saran

Cerita kejadian yang terdapat dalam komik ini baru sebagian kecil dari cerita-cerita yang ada. Masih banyak cerita yang perlu diangkat untuk melengkapi informasi tentang faktor-faktor penyebab kejadian di jalanan. Beberapa faktor yang belum sempat disampaikan yaitu:

1. Faktor Manusia, seperti kelalaian dalam berpakaian, berboncengan melebihi kapasitas, berkendara sambil mainan *handphone*, berkendara sambil bincang-bincang dengan pengendara lain, ugal-ugalan, berkendara sambil merokok, tetap berkendara padahal lagi sakit, dsb.
2. Faktor Kendaraan, kurangnya perawatan pada motor, seperti kejadian rem blong, rantai kendor/putus, kawat gas macet, piston ngunci, lampu penerangan mati/terlalu terang, dsb.
3. Faktor Jalanan, seperti kurangnya penerangan, jalan berlumut, terdapat ceceran oli, kabel yang melintang di jalanan, dsb.
4. Faktor Alam, seperti kabut tebal, abu vulkanik, sambaran petir, tanah longsor, angin kencang, dsb.
5. Faktor Tidak Terduga, seperti gangguan serangga sawah/hewan-hewan malam, kaget dengan bunyi klakson yang terlalu keras, pembawa rumput/jerami pakan ternak yang melebihi muatan, orang gila yang seliweran di jalanan, dsb.

Mungkin ke depannya kendaraan yang diangkat tidak hanya kendaraan roda dua tapi bisa kendaraan roda empat. Dari sisi pengendara sebagai tokoh utamanya juga bisa beragam seperti kalangan remaja awal, dewasa, dan orang tua.

Daftar Pustaka

Buku

Abubakar, (1996), *Menuju Lalu Lintas dan Angkutan Jalan yang Tertib*. Jakarta: Direktorat Jenderal Perhubungan Darat.

Arikunto, S., (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Website

DLLAJ, (1997), "*Kecelakaan*". Dirjen Hubungan Darat DLLAJ, Jakarta. (<http://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/1191/05.2%20bab%202.pdf>, diakses 12 November 2018).

KBBI, (2012-2019), "*Jalan*". Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa). (<https://kbbi.web.id/jalan>, diakses 6 November 2018).

KBBI, (2012-2019), "*Kecelakaan*". Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa). (<https://kbbi.web.id/kecelakaan>, diakses 6 November 2018).

Musjab, Imam., (2011), "*Kecelakaan Lalu Lintas berdasarkan UULLAJ No.22 Tahun 2009*". Ahli Asuransi. (<https://ahliasuransi.com/kecelakaan-lalu-lintas-berdasarkan-uullaj-no-22-tahun-2009>, diakses 5 November 2018).

Pemerintah Republik Indonesia., (2004), "*Undang-Undang Nomor 38 Tahun 2004 Tentang Jalan*". Sekretaris Negara Republik Indonesia, Jakarta. (<http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/konstruksi/UU38-2004Jalan.pdf>, diakses 6 November 2018).

Tribratanebntul., (2013), "*Faktor Penyebab Kecelakaan Lalu Lintas*". PID Polres Bantul, Yogyakarta. (<http://humaspolresbantul.blogspot.com/2013/05/faktor-penyebab-kecelakaan-lalu-lintas.html>, diakses 12 November 2018).