

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Balap liar adalah sebuah kegiatan beradu kecepatan kendaraan, baik mobil atau sepeda motor di lintasan umum yang melanggar peraturan dan mengganggu fungsi dari jalanan tersebut (Rosanti & Fuad, 2015, h. 65-68). Kegiatan atau fenomena balap liar tersebut sudah ada sejak tahun 1960-an atau 1970-an dan telah merenggut nyawa yang tak terhitung jumlahnya (Bimantara, 2020). Walaupun aktivitas balap liar dapat dilakukan dengan mobil atau sepeda motor, kegiatan tersebut lebih sering ditemukan pada pengguna kendaraan sepeda motor dibandingkan dengan mobil, dilihat dari jumlah kasus yang diliput berita. Berdasarkan kuesioner yang telah penulis sebarakan kepada pelaku balapan motor liar, lebih dari 50% responden merupakan dewasa awal yang berusia 21-30 tahun. Selebihnya, berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan psikolog klinis, diketahui bahwa *peer group* dan diri mereka sendiri memiliki pengaruh paling kuat di fase kehidupan seorang dewasa awal. Oleh karena itu, pendekatan dari perancangan ini harus mengacu terhadap komunitas (*peer group*) pelaku balapan motor liar dan individu tersebut. Selain itu, berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan polisi, diketahui bahwa balapan motor liar juga memiliki istilah *speeding*. Selama tahun 2017 hingga Desember 2021, dalam periode 5 tahun, terdapat 6,299 kecelakaan motor yang terjadi di Jadetabek, dan 30% dari jumlah tersebut merupakan anak muda yang berada pada usia produktif, kata Irjen Fadil Imran pada Detik (Arifin, 2021). Aksi dari balapan motor liar berbahaya dan banyak berujung kematian tidak hanya pada pelaku, namun juga orang lain yang menggunakan lintasan umum tempat aktivitas tersebut terjadi. Hal ini dapat dilihat dari sebuah artikel Kompas mengenai pembalap motor liar yang tidak melihat ke arah depan sehingga menabrak sebuah mobil berwarna kuning (Radityasani & Ferdian, 2024). Selain itu, hal tersebut didukung oleh observasi yang telah penulis lakukan pada dini hari dimana terjadi sebuah kecelakaan

beruntun yang disebabkan oleh aktivitas balapan motor liar di jalan raya Pagedangan, Tangerang.

Dapat dilihat dari fenomena balapan liar yang sudah ada lebih dari setengah abad, aktivitas tersebut akan terus dilakukan oleh generasi yang akan datang. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan adalah mengajak para dewasa awal untuk menolak aktivitas balapan motor liar. Di sisi lain, tidak ada kampanye yang relevan bagi dewasa awal dan komunitas (*peer group*) mereka zaman sekarang, khususnya dewasa awal di Tangerang. Upaya pencegahan aktivitas balapan motor liar hanya dapat ditemukan pada aksi patroli yang dilakukan oleh Polresta Tangerang sebagai antisipasi terjadinya aktivitas tersebut di lokasi tertentu (Tribrata Polresta Tangerang, 2024). Tidak ditemukan kampanye yang menolak aktivitas balapan motor liar untuk daerah Tangerang dan Jabodetabek. Melainkan, kampanye eksisting mengenai fenomena tersebut berfokus pada remaja di daerah Kota Bandung dan diterbitkan lebih dari sepuluh tahun lalu dengan judul “Perancangan Kampanye Anti Balapan Motor Liar Bagi Remaja Di Kota Bandung” (Suprianto, 2013). Desain pada kampanye tersebut dapat dinilai kurang efektif dalam mengajak pelaku balapan motor liar untuk menolak aktivitas tersebut pada zaman sekarang. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya *copywriting* dalam desain tersebut. Mayoritas media yang dibuat hanya memiliki kalimat “Stop Balapan Motor Liar”.

Oleh karena itu, penting dan perlu adanya sebuah kampanye, yang menurut Rogers dan Storey (1987) adalah mempengaruhi khalayak dengan jumlah besar melalui serangkaian tindakan komunikasi terencana yang dilakukan terus-menerus pada periode waktu tertentu (Venus, 2018, h. 14). Kampanye yang dimaksud bertujuan untuk mengajak dewasa awal dan komunitas (*peer group*) mereka di Tangerang untuk menolak aktivitas balapan motor liar karena kurangnya kesadaran mereka akan bahaya dari balapan motor liar. Mengetahui hal tersebut, solusi yang ditawarkan dalam menyelesaikan masalah desain adalah perancangan kampanye yang efektif dalam mengajak dewasa awal di Tangerang untuk menolak aktivitas balapan motor liar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Adanya aktivitas balapan motor liar oleh dewasa awal di Tangerang yang membahayakan nyawa pelaku dan orang lain yang menggunakan lintasan umum
2. Tidak adanya media dengan desain yang relevan, efektif, dan memiliki *copywriting* menarik dalam mengajak dewasa awal serta komunitas (*peer group*) mereka di Tangerang untuk menolak aktivitas balapan motor liar

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan kampanye kepada dewasa awal di Tangerang untuk menolak aktivitas balapan motor liar?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada semua jenis kelamin, dewasa awal usia 21-30 tahun dan komunitas (*peer group*) mereka, pendidikan minimal SD, SES BC, berdomisili di Tangerang yang melakukan aktivitas balapan motor liar, dengan menggunakan kampanye. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar bahaya dari balapan motor liar terhadap pelaku dan orang lain yang menggunakan lintasan umum.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penulis bertujuan untuk membuat perancangan kampanye kepada dewasa awal di Tangerang untuk menolak aktivitas balapan motor liar.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai upaya untuk mengajak pelaku balapan motor liar dan komunitas (*peer group*) mereka untuk

menolak aktivitas tersebut melalui kampanye. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual dalam perancangan kampanye, khususnya membahas materi balapan motor liar sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar persuasi Desain Komunikasi Visual. Selain itu, perancangan ini dapat bermanfaat sebagai referensi untuk mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang kampanye dan topik balapan motor liar. Terlebih, penelitian ini dapat menjadi dokumen arsip universitas berhubungan dengan pelaksanaan tugas akhir.

