

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yogyakarta merupakan kota pelajar yang terkenal akan keindahan kota dan wisata alamnya. Dengan adanya keindahan di kota ini tidak menutup kemungkinan untuk para wisatawan dari luar kota maupun mancanegara berkunjung ke kota ini. Semakin banyak wisatawan dan semakin bertambahnya penduduk di kota ini membuat jalan-jalan hampir di seluruh kota menjadi padat dan macet. Menurut Tamin (2000:493), masalah lalu lintas atau kemacetan menimbulkan kerugian yang sangat besar bagi pemakai jalan, terutama dalam hal pemborosan waktu (tundaan), pemborosan bahan bakar, pemborosan tenaga dan rendahnya kenyamanan berlalu lintas serta meningkatnya polusi baik suara maupun polusi udara.

Trans Jogja adalah upaya dari Pemerintah Propinsi DIY sebagai sarana angkutan umum yang berbasis bus, tujuan dari penyediaan Trans Jogja tersebut antara lain untuk mengurangi banyaknya kendaraan pribadi, menjamin keamanan dan kenyamanan, mengurangi polusi hingga mengurangi kemacetan kota Yogyakarta dengan daya muat 22 penumpang duduk, dan 19 penumpang berdiri dengan dilengkapi fasilitas gantungan tangan. Di dalamnya juga dilengkapi fasilitas keamanan kebakaran, AC (pendingin ruangan kabin bus) dan tempat duduk yang nyaman. Trans Jogja mulai beroperasi mulai pukul 05:30 – 21:30 WIB.

Untuk dapat menggunakan jasa bus Trans Jogja ini, penumpang harus memiliki tiket berupa kartu pintar. Ada 3 jenis tiket yang disediakan oleh pihak Trans Jogja yaitu, tiket untuk penumpang berlangganan umum, tiket sekali jalan (single trip), dan tiket untuk pelajar. Tarif pertama Rp3.600,00 untuk tiket sekali jalan (single trip), kemudian Rp2.700,00 untuk tiket berlangganan umum dan Rp 60 untuk tiket pelajar. Semua penumpang dapat berpindah ke bus lain sesuai jalur dari tempat yang akan dituju tanpa harus membayar biaya tambahan asalkan tidak keluar atau berpindah ke lain halte.

Penulis pun melakukan observasi di kantor Dinas Perhubungan kota Yogyakarta, di beberapa halte tempat pemberhentian bus dan mencari informasi melalui internet. Dalam observasi tersebut penulis mencari informasi mengenai tarif, rute, fasilitas dan layanan bus Transjogja. Beberapa halte pun kini sudah tidak ada lagi

petugas yang berjaga, namun papan informasi rute bus tidak terlihat di halte tersebut yang menyebabkan penumpang harus mencari informasi rute melalui media lain.

Motion graphic merupakan salah satu media atau bagian dari ilmu desain grafis yang banyak dipergunakan dalam periklanan, opening atau promo program televisi dan juga digunakan dalam video clip music atau profil perusahaan [1]. Motion grafis lebih banyak digunakan, karena media ini dinilai lebih menarik dan hemat biaya (Anggraini, Antoni, & Prasetyaningsih, 2018).

Upaya untuk meningkatkan kualitas layanan dan bisa membuat calon penumpang tertarik salah satunya dengan menggunakan media informasi yang berbentuk animasi. Karena dengan menggunakan animasi, pesan akan lebih mudah tersampaikan dan mempunyai daya Tarik yang dapat mudah dipahami oleh *audience*. Effendi (1989) menyebutkan bahwa daya tarik akan menimbulkan perhatian, kemudian perhatian ini akan membangkitkan minat komunikasi terhadap pesan yang disampaikan. Video animasi yang dibuat oleh penulis nantinya juga akan ditayangkan pada akun Instagram milik Dishub DIY, karena Instagram bisa lebih menjangkau para *audience*. Riset dari Cuponation hingga bulan April 2019 jumlah pengguna media sosial Instagram di Indonesia mencapai 56 juta pengguna atau 20,97 persen dari total populasi dan menduduki peringkat keempat pengguna terbesar di dunia

Dalam latar tersebut peneliti berkeinginan untuk membuat animasi *motion graphic* yang dapat membantu Transjogja sebagai media informasi tentang tarif, rute, fasilitas serta layanan dari Transjogja ini. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menulis skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Informasi dan Layanan Bus Transjogja Dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dituliskan diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat animasi *motion graphic* sebagai media informasi yang meliputi tarif, rute, layanan serta fasilitas bus kepada calon penumpang bus Transjogja?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik yang digunakan adalah Teknik *motion graphic*.
2. File video berekstensi mp4.

3. Resolusi animasi berukuran 1920x1080 atau full HD dengan frame rate 29,97fps.
4. Perancangan animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premiere, Adobe Audition
5. Animasi berisi tentang tarif, rute, layanan, fasilitas Transjogja
6. Animasi nantinya akan ditayangkan di sosial media instagram milik Dishub DIY

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat video animasi dengan Teknik *motion graphic* tentang Transjogja sebagai media informasi untuk calon penumpangnya
2. Sebagai syarat mendapat gelar sarjana komputer Universitas Amikom Yogyakarta

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Bagi Pihak Transjogja

Memberikan media informasi yang diharapkan dapat menarik serta mengajak calon penumpang agar berminat menggunakan transportasi umum terutama Transjogja.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu yang sudah didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang Pendidikan S1 Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.3 Bagi Calon Penumpang

Mempermudah calon penumpang dalam memahami informasi tentang Transjogja

1.6 Metode Penelitian

Untuk memperoleh data dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengambil langkah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung di beberapa halte Transjogja

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis mengumpulkan data melalui internet, buku, majalah, dan lain lain dari sumber yang valid untuk mendapatkan penjelasan dasar dasar teori tentang masalah pembuatan animasi *motion graphic*

1.6.1.3 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai penulis menggunakan metode analisis SWOT yang didalamnya membahas tentang Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (peluang), Threats (ancaman) dari video animasi ini.

1.6.1.4 Metode Perancangan

Metode perancangan berupa tahapan produksi animasi *motion graphic* yang didalamnya terdapat beberapa Langkah sebagai berikut:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.7 Metode Testing

Setelah Pembuatan animasi *motion graphic* selesai, maka dilakukan pengukuran pendapat atau penilaian seseorang dengan skala likert. Contoh penggunaan skala likert yaitu:

Tabel 1. 1 Contoh penggunaan skala likert

1	Sangat Baik	Skor 5
2	Baik	Skor 4
3	Cukup	Skor 3
4	Kurang	Skor 2
5	Sangat Kurang	Skor 1

1.8 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penelitian ini disusun terstruktur agar mudah dimengerti dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan diambil dalam pembuatan laporan penelitian yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud penelitian, tujuan penelitian, sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan secara singkat tentang landasan teori yang digunakan peneliti dan tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 Dimensi

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang Transjogja, konsep analisis yang digunakan, naskah dan storyboard dari animasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan mengenai pembuatan animasi *motion graphic*

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisikan rangkuman pembahasan serta kelebihan dan kekurangan animasi yang dibuat. Saran berisikan tentang kekurangan dan kelemahan animasi 2d itu sendiri serta masukan untuk pengembangan lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi-referensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini

LAMPIRAN