

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkeretaapian sebagai salah satu alat transportasi yang tidak dapat dipisahkan dari alat-alat transportasi lain dalam sistem transportasi nasional. Mempunyai karakteristik pengangkutan secara massal dan keunggulannya sendiri. PT KAI sebagai salah satu unit pelayanan publik memiliki kewajiban memberikan pelayanan yang baik dan memuaskan bagi masyarakat.[1]

PT KAI sebagai perusahaan yang menyediakan pelayanan jasa angkutan dalam rangka memperlancar arus perpindahan orang atau barang secara massal, kereta api di harapkan dan memberikan pelayanan yang optimal bagi masyarakat seperti pelayanan penjualan tiket sesuai waktunya, pemberangkatan api sesuai jadwal, keamanan dan keselamatan penumpang serta pelayanan pembatalan tiket kereta api.

Kemudian banyak juga yang masih bingung dan bertanya-tanya tentang cara membatalkan tiket kereta api. Sehingga membuat staf yang bertugas kerepotan dalam menjalankan tugas yang lain serta membuat antrian panjang.

Banyak contoh yang membuktikan bahwa media animasi cukup efektif sebagai media komunikasi dan informasi, salah satunya adalah iklan layanan masyarakat. Tidak bisa di pungkiri juga bahwa kebanyakan orang lebih suka mendengar dan menonton dibandingkan dengan membaca. Dengan adanya animasi akan lebih mudah dalam pembuatannya dibandingkan dengan versi live shoot.

Animasi 2D motion graphic pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain/animasi yang berbasis visual. Motion graphic biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pelayanan kepada masyarakat akan tata cara pembatalan tiket kereta api dengan menggunakan animasi 2D motion Graphic.

Dari penjelasan diatas penulis melakukan penelitan dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D Motion Graphic Cara Pembatalan Tiket Kereta Api”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “ Bagaimana membuat video 2D motion graphic cara pembatalan tiket kereta api?”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan terbatas pada perancangan dan pembuatan video animasi.
2. Video hanya menampilkan cara pembatalan tiket kereta api.
3. Penelitian ini ditunjukan kepada masyarakat pembeli tiket kereta api.
4. Penelitian ini menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Premiere dan Adobe Audition.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini sebagai syarat kelulusan strata jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1. Membuat penelitian perancangan dengan teknik motion graphic.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia dan komputer.
3. Menghasilkan video motion graphic berdurasi 60 detik

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara penulis melakukan pengamatan terhadap video-video yang menggunakan motion graphic untuk referensi.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari literatur-literatur yang valid dan juga berkaitan dengan penelitian yang akan di bahas untuk di jadikan pedoman dalam penyusunan laporan.

1.5.2 Metode Analisis

Dalam hal ini penulis melakukan analisis terhadap data PT KAI untuk mengetahui konsep yang akan dicantumkan dalam desain motion graphic yang akan dikerjakan.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini penulis mulai merancang konsep yang akan di desain. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

- a. Penentuan Software
- b. Penentuan konsep desain dan storyboard
- c. Konsep warna
- d. Pembuatan desain icon dan karakter
- e. Pemilihan sound effect, dubbing dan background musik

1.5.4 Metode pengembangan

Pada tahap ini seluruh konsep (karakter dan asset) yang sebelumnya telah tersusun mulai dipadukan, dengan menggunakan Adobe After Effect dan disusun rapih sebagai video dengan menggunakan Adobe Premiere.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang akan dilakukan adalah dengan cara menguji kualitas dan video apakah sudah sesuai dengan standar dan menguji apakah konten video sudah sesuai dengan pihak PT. KAI.

1.6 Sistematika Penulisan

- Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan
- Bab II Landasan Teori, berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.
- Bab III Analisis dan Perancangan, berisi tentang tinjauan umum objek penelitian, menjabarkan semua analisis termasuk analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan metode yang digunakan.
- Bab IV Implementasi dan Pembahasan, berisi tentang penerapan metode-metode tahap produksi di objek penelitian.
- Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang penulis rangkum selama penelitian.

Daftar Pustaka

