

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta sebagai salah satu kota pelajar dan kota pariwisata. Hal ini yang membuat banyak orang yang berkunjung ke Yogyakarta, banyak pengunjung dari luar kota itu hanya sekedar berkunjung atau ingin menuntut ilmu. Dengan menyanding sebutan kota pelajar dan kota pariwisata juga harus memenuhi kebutuhan penunjang tidak hanya terbatas pada kebutuhan barang, tetapi juga kebutuhan jasa. Kebutuhan akan jasa terutama jasa transportasi merupakan suatu kebutuhan yang vital bagi semua orang guna melakukan aktifitas sehari-hari.

Transportasi umum khususnya PO Bus terdapat banyak perusahaan otobus yang berdiri, sehingga menimbulkan persaingan bisnis transportasi umum semakin ketat. Salah satu perusahaan otobus tersebut adalah PO Sumber Group yang dulunya adalah PO Sumber Kencono yang sudah berdiri sejak tahun 1981, sehingga Sumber Kencono menjadi salah satu PO bus senior yang sudah cukup berpengalaman dalam bidang transportasi umum. Pada awal merintis, PO Sumber Kencono hanya memiliki 6 armada Bus. Karena kegigihan dari owner, Setyaki Sasongko, Sumber Kencono terus berkembang dan mendapatkan respon positif dari masyarakat dan calon penumpang. Sehingga PO Sumber Group pada saat ini telah memiliki 230 armada bus dan crew yang mencapai lebih dari 1000 orang.

Namun dengan nama besar sebuah PO seperti PO Sumber Group, masyarakat menilai bus Sumber Kencono ugal-ugalan, namun tetap ada sebagian penumpang yang tetap setia menggunakan bus Sumber Kencono. Kecelakaan parahpun terjadi di Mojokerto yang menelan 20 korban jiwa meninggal dunia dan sempat menabrak pengendara motor di Klitik Ngawi dan armada bus sempat dibakar masa kejadian tersebut menarik perhatian masyarakat yang tertuju pada PO Sumber Kencono. Pada tahun 2011, manajemen Sumber Kencono mulai merubah namanya menjadi Sumber Selamat yang memiliki arti "Sumber Keselamatan" untuk menghilangkan stigma negatif dan memberikan keselamatan bagi seluruh kru dan penumpang

Pada bulan Desember 2021 hingga Januari 2022 peneliti melakukan observasi di Terminal Penumpang Giwangan Yogyakarta untuk menggali informasi dan pelayanan PO Sumber Group. Dalam observasi tersebut PO Sumber Group sebenarnya sudah mengutamakan peningkatan fasilitas dan pemajanaan armada namun informasi yang diberikan oleh PO Sumber

Group maupun oleh pihak Terminal hanya sekedar tarif, jadwal saja, untuk rute pun mungkin sudah ada beberapa calon penumpang paham dan ada beberapa calon penumpang yang mungkin kurang begitu paham. Contohnya di armada PO Sumber Group hanya menampilkan papan tujuan dan tarif didalam bus, walaupun ada petugas atau mandor dari PO tersebut masih banyak membuat orang awam ragu untuk naik, hal yang paling ditakuti ketika mendengar kata bus dan terminal adalah praktek percaloan, lalu rute yang dilewatinya tidak sesuai yang calon penumpang inginkan dan hal seperti itu yang membuat penumpang tersebut menjadi ragu, dalam observasi juga masih sering ditemui penumpang yang bertanya ke pada petugas lapangan untuk menanyakan perbedaan kelas layanan, tarif dan rute mana saja yang dilalui setelah dijelaskan oleh petugas ada beberapa penumpang yang masih terlihat ragu dan bimbang untuk menggunakan PO Sumber Group, disamping itu informasi di dalam area terminal pun hanya ada satu papan penunjuk informasi tempat keberangkatan bus menuju Surabaya.

Motion graphic merupakan salah satu media atau satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan, film berupa tittle sequence, opening atau promo program tv, ataupun station id TV dan juga digunakan video clip music, atau profil perusahaan. [9]

PO. Sumber Group yang bergerak di bidang jasa transportasi umum yang memberikan pelayanan terbaiknya untuk semua calon penumpang. Semua calon penumpang dan masyarakat yang akan menggunakan jasa PO Sumber Group ini terdapat banyak kalangan usia, mulai dari anak-anak, usia remaja, usia dewasa, dan bahkan orang lanjut usia pun bisa menikmati layanan dari PO Sumber Group ini. Di armada PO Sumber Group ini sudah ada sarana sebagai media informasi untuk penumpang, seperti papan trayek, nomer polisi kendaraan dan nomer pengaduan. Upaya untuk meningkatkan dan bisa membuat calon penumpang tertarik salah satunya dengan menggunakan media informasi berbentuk animasi. Penggunaan animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dalam penyampaian informasi juga diharapkan menghilangkan kesan ugall-ugalan dan stigma negatif dari masyarakat tentang PO Sumber Group itu sendiri.

Dalam latar belakang tersebut peneliti berkeinginan untuk membuat sebuah animasi *motion graphic* yang dapat membantu pihak PO Sumber Group sebagai media informasi tentang jenis kelas layanan, tarif, jadwal keberangkatan dan rute bus PO Sumber Group dan didalam animasi penampilan animasi armada bus dan kru PO Sumber Group dibuat dalam model kartun yang kalem sehingga dapat membantu para calon penumpangnya untuk bisa mendapatkan informasi tambahan tentang PO Sumber Group. Oleh karena itu peneliti tertarik

untuk menulis skripsi yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Pada Rute Bus Jogja Surabaya Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat animasi motion graphic sebagai media informasi yang meliputi kelas layanan, taifr jadwal dan rute bus kepada calon penumpang PO Sumber Group?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan adalah *motion graphic*.
2. Animasi *motion graphic* berdurasi 3 menit
3. Ekstensi file video akan berekstensi Mp4.
4. Resolusi animasi berukuran 1920x1080 atau full HD dengan *frame rate* 29,97 fps.
5. Perancangan animasi ini dibuat dengan menggunakan bantuan software Corel Draw x8, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe After Effect.
6. Materi dalam animasi *motion graphic* berisi tentang informasi tarif, jadwal, rute bus PO Sumber Group dari Jogja menuju ke Surabaya .
7. Animasi *motion graphic* nantinya akan ditayangkan di akun Youtube peneliti dan video reels di akun Instagram @penggemarsumbergroup.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat video animasi *motion graphic* tentang PO Sumber Group sebagai media informasi untuk calon penumpangnya
2. Diharapkan dapat membantu menyampaikan informasi bagi calon penumpang berupa video animasi yang sebelumnya hanya menggunakan banner dan stiker sebagai media informasi PO Sumber Group
3. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana computer Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Pihak PO Sumber Group

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media informasi berbentuk animasi bagi PO Sumber Group.
2. Memberikan sebuah media informasi yang diharapkan dapat menarik dan mengajak calon penumpang agar mau menggunakan transportasi umum terutama PO Sumber Group.

1.5.2 Bagi Peneliti

1. Menerapkan ilmu bidang multimedia yang didapat selama mengikuti Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memenuhi persyaratan kurikulum jenjang Pendidikan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta

1.5.3 Bagi Calon Penumpang

1. Mempermudah bagi penumpang dan calon penumpang dalam memahami informasi tentang PO Sumber Group

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami memecahkan dan mengantisipasi masalah

Pada metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan untuk penulisan dan penyelesaian animasi motion graphic adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan persoalan yang ada, maka diperlukan suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan dan penelitian sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Terminal Penumpang Yogyakarta pada bulan November 2021 hingga Januari 2022.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti langsung bertemu narasumber untuk melakukan tanya jawab dan mendapatkan sumber informasi. Wawancara ini dilakukan dengan Bapak Dwi Margo ("Slank") sebagai Petugas lapangan PO Sumber Group dan tujuan penelitian yaitu mencari informasi untuk memperoleh data yang lengkap sebagai bahan penelitian

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis menggunakan cara mengumpulkan data melalui buku-buku, internet, dan lain lain dari sumber yang valid untuk mendapatkan penjelasan dasar dasar teoritis tentang masalah pembuatan animasi motion graphic.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang dipakai menggunakan analisis SWOT, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Analisis SWOT di dalamnya akan membahas tentang Strength (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (peluang), Treaths (ancaman) dari video ini. Analisis kebutuhan fungsional membahas tentang informasi-informasi yang dihasilkan oleh system.Sedangkan analisis kebutuhan non fungsional membahas tentang kebutuhan software, hardware, dan brainware yang digunakan dalam penelitian.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan berupa tahapan produksi animasi *motion graphic* dapat digunakan standar produksi yang di dalamnya 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 sikap, pendapat, dan persepsi pendapat seseorang dengan skala likert. Berikut ini contoh penggunaan skala likert :

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 penulisannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang permasalahan apa yang akan di ambil dalam pembuatan laporan penelitian dan memuat tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menjelaskan tentang PO Sumber Group, analisis yang digunakan, konsep, naskah, dan storyboard animasi motion graphic

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

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

BAB V PENUTUP

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

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian daftar pustaka berisi mengenai refensi-refensi yang telah digunakan sebagai acuan dan penunjang dalam menyelesaikan skripsi ini.

LAMPIRAN

