

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SOSIALISASI PERSYARATAN DAN  
KETENTUAN PERJALANAN DENGAN KERETA API PADA MASA  
PANDEMI *COVID-19* DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*  
DI PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)**



**SKRIPSI**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Sarjana  
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika  
Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Disusun Oleh :**

**KHOFIFAH AINA JUNAIDI**

**061840721772**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL  
POLITEKNIK NEGERI SRWIJAYA**

**2022**

***IMPLEMENTATION OF ANIMATED SOSIALIZATION VIDEO OF TERMS  
AND CONDITIONS FOR TRAVELLING BY TRAIN DURING THE COVID-  
19 PANDEMIC WITH MOTION GRAPHIC TECHNIQUES AT PT. KERETA  
API INDONESIA (PERSERO)***



**THESIS**

***Compiled for Fulfilling the Requirements of Completing Applied  
Undergraduate Education Majoring In Computer Engineering, Digital  
Multimedia Informatics Technology Study Program, Sriwijaya State  
Polytechnic***

***Compiled By:***

**KHOFIFAH AINA JUNAIDI**

**061840721772**

***COMPUTER ENGINEERING DEPARTMENT  
DIGITAL MULTIMEDIA INFORMATICS TECHNOLOGY STUDY PROGRAM  
SRIWIJAYA STATE POLYTECHNIC***

***2022***

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SOSIALISASI PERSYARATAN DAN  
KETENTUAN PERJALANAN DENGAN KERETA API PADA MASA  
PANDEMI COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
DI PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)**



**SKRIPSI**

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan  
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia  
Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Disusun Oleh :**

**KHOFIFAH AINA JUNAIDI**

**061840721772**

**Palembang, Agustus 2022**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing I,**

**Yulian Mirza, S.T., M. Kom.**

**NIP. 196607121990031003**

**Dosen Pembimbing II,**

**Indarto, S.T., M.Cs.**

**NIP. 197307062005011003**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Azwardi, S.T., M.T.**

**NIP. 197005232005011004**

**Ketua Program Studi Teknologi  
Informatika Multimedia Digital**

**Ema Lalla, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 197703292001122002**

PENERAPAN VIDEO ANIMASI SOSIALISASI  
PERSYARATAN DAN KETENTUAN PERJALANAN  
DENGAN KERETA API PADA MASA PANDEMI COVID-19  
DENGAN TEKNIK MOTTON GRAPHIC DI PT. KERETA API  
INDONESIA (PERSERO)



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang  
Tugas Akhir pada Rabu, 10 Agustus 2022

**Ketua Dewan Penguji**

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197703292001122002

**Tanda Tangan**

**Anggota Dewan Penguji**

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197305162002121001

Isnainy Azro, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197310012002122002

Ikhtison Mckongga, S.T., M.Kom  
NIP. 197705242000031002

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197503052001121005

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Azwardi, S.T., M.T.  
NIP. 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139  
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918



Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Nama Mahasiswa : Khofifah Aina Junaidi  
NIM : 061840721772  
Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer /Teknologi Informatika Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Penerapan Video Animasi Sosialisasi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi *COVID-19* dengan Teknik *Motion Graphic* di PT. Kereta Api Indonesia (Persero)

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

**Palembang, Agustus 2022**  
**Yang Membuat Pernyataan,**



**Khofifah Aina Junaidi**

**NIM. 061840721772**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

“Mari melangkah meski hanya satu langkah. Selangkah dengan keyakinan akan membawa kita pada tujuan”

### **KU PERSEMBAHKAN UNTUK:**

- Ibu, Ayah, Habib, Azam dan keluarga besar yang senantiasa memberi motivasi, materi dan doa hingga saat ini
- Kedua dosen pembimbing Aina, Pak Yulian dan Pak Indarto yang telah membimbing Aina dalam pembuatan skripsi
- Alparizqi Tauriq yang telah menemani saat penelitian dan pembuatan skripsi ini
- Teman-teman seperjuangan yang memberi motivasi, canda tawa, dan suka duka
- Para kucingku Encis, Tompel, Bintang Kecil, Joji, Encos, dan Emak yang menghibur dikala lelah maupun sedih.



## ABSTRAK

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SOSIALISASI PERSYARATAN DAN  
KETENTUAN PERJALANAN DENGAN KERETA API PADA MASA  
PANDEMI *COVID-19* DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*  
DI PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)  
(2022: 15 + 164 Hal. + Daftar Gambar + Daftar Tabel + Lampiran)**

---

KHOFIFAH AINA JUNAIDI

061840721772

DIV TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Dalam rangka mengurangi angka positif *COVID-19*, tentunya ada beberapa syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi oleh calon penumpang sebelum menaikki kereta api. Maka dari itu, PT. Kereta Api Indonesia (Persero) harus mensosialisasikan informasi tersebut agar masyarakat umum mengetahuinya. *Motion graphic* adalah salah satu pilihan yang menarik perhatian banyak konsumen karena memiliki pesona tersendiri dan menyajikan informasi yang tidak membosankan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video animasi persyaratan dan ketentuan perjalanan dengan kereta api pada masa pandemi *COVID-19* dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan memberikan informasi tersebut kepada masyarakat dengan membagikan video dan *link* video yang telah diunggah ke media sosial. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Life Cycle*, metode Skala Likert, uji validitas dan reliabilitas. Penelitian ini menghasilkan video berdurasi 5 menit 30 detik dengan format .mp4. Responden dalam penelitian ini berjumlah 5 orang ahli dan 70 masyarakat umum yang didapatkan dari penyebaran kuesioner *online*. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa sikap 5 orang responden ahli terhadap penerapan video animasi sosialisasi ini sejumlah 94,5% berada di kategori “Sangat Baik” dan sikap 70 masyarakat umum adalah 92,24% berada di kategori “Sangat Baik”.

**Kata Kunci:** Animasi Sosialisasi, *COVID-19*, *Motion Graphic*, Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api, PT. Kereta Api Indonesia (Persero)

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF ANIMATED SOSIALIZATION VIDEO OF TERMS AND CONDITIONS FOR TRAVELLING BY TRAIN DURING THE COVID-19 PANDEMIC WITH MOTION GRAPHIC TECHNIQUES AT PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)**

**(2022: 15 + 164 pp. + Image List + Table List + Attachment)**

---

*KHOFIFAH AINA JUNAIDI*

*061840721772*

*DIV DIGITAL MULTIMEDIA INFORMATICS TECHNOLOGY  
COMPUTER ENGINEERING DEPARTMENT  
SRIWIJAYA STATE POLYTECHNIC*

*In order to reduce the positive number of COVID-19, of course, there are several terms and conditions that must be met by prospective passengers before boarding the train. Therefore, PT. Kereta Api Indonesia (Persero) must socialize this information so that the general public knows about it. Motion graphics are one of the choices that attract the attention of many consumers because they have their own charm and present information that is not boring. The purpose of this study is to produce an animated video of the terms and conditions of travel by train during the COVID-19 pandemic using motion graphic techniques and providing this information to the public by sharing videos and video links that have been uploaded to social media. The research and development method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle method, Likert Scale method, validity and reliability test. This study produced a 5 minutes 30 seconds long video with .mp4 format. The respondents in this study were 5 experts and 70 general public obtained from the dissemination of online questionnaires. The results of this study found that the attitude of 5 expert respondents is 94.5% in the "Strongly Good" category and the attitude of 70 general public is 92.24% is in the "Strongly Good" category.*

**Keywords:** *Animated Socialization, COVID-19, Motion Graphic, Terms and Conditions for Travelling by Train, PT. Kereta Api Indonesia (Persero)*



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Video Animasi Sosialisasi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi COVID-19 dengan Teknik Motion Graphic di PT. Kereta Api Indonesia (Persero)”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian skripsi, antara lain:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya
2. Kedua orang tua, kakek, kedua adik, dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, semangat yang tiada hentinya serta do'a yang telah diberikan
3. Bapak Dr. Ing Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya

6. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.T., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya dan Dosen Pembimbing 1 pada skripsi ini
7. Bapak Indarto, S.T., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing 2 pada skripsi ini
8. Kak Putra selaku Manajer bidang SDM PT. KAI Divre III Palembang yang telah membantu penulis untuk meneliti di PT. Kereta Api Indonesia (Persero)
9. Mbak Desi selaku Manajer bidang Angkutan Fasilitas, Kak Zidan dan Mbak Neli selaku Staff Pemasaran Penumpang & *Customer Care* yang telah membantu penulis untuk mendapatkan data-data yang diperlukan di PT. KAI Divre III Palembang
10. Alparizqi Tauriq yang telah menemani saat penelitian dan pembuatan skripsi ini
11. Teman-teman prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital khususnya angkatan 2018.

Apabila dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini terdapat kekeliruan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan untuk pembaca pada umumnya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGUJIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Animasi.....	4
2.1.1 Pengertian Animasi .....	4
2.1.2 Fungsi Animasi .....	4
2.1.3 Jenis Animasi.....	5
2.1.3.1 <i>Cel Shaded Animation</i> (Animasi Bayangan) ..	5
2.1.3.2 <i>Doll/Puppet Animation</i> (Animasi Boneka) ....	5
2.1.3.3 <i>Animation Object (Stop Frame)</i> .....	6
2.1.3.4 <i>Clay Animation</i> .....	7

2.1.3.5	Animasi 3 Dimensi.....	8
2.1.3.6	Animasi 2 Dimensi.....	9
2.1.4	Prinsip Dasar Animasi .....	11
2.1.4.1	<i>Stretch &amp; Squash</i> .....	11
2.1.4.2	<i>Anticipation</i> .....	12
2.1.4.3	<i>Staging</i> .....	13
2.1.4.4	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	13
2.1.4.5	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	14
2.1.4.6	<i>Slow In Slow Out</i> .....	15
2.1.4.7	<i>Arc</i> .....	15
2.1.4.8	<i>Secondary Action</i> .....	16
2.1.4.9	<i>Timing &amp; Spacing</i> .....	17
2.1.4.10	<i>Exaggeration</i> .....	18
2.1.4.11	<i>Solid Drawing</i> .....	18
2.1.4.12	<i>Appeal</i> .....	19
2.1.5	<i>Puppet Pin</i> .....	20
2.1.6	Proses Produksi Animasi .....	20
2.1.6.1	Pra Produksi.....	20
2.1.6.2	Produksi.....	21
2.1.6.3	Pasca Produksi .....	22
2.2	Sosialisasi.....	23
2.3	Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> .....	24
2.4	<i>Motion Graphic</i> .....	25
2.4.1	Prinsip <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.4.1.1	<i>Composition</i> .....	26
2.4.1.2	<i>Frame</i> .....	26
2.4.1.3	<i>Flow</i> .....	27
2.4.1.4	<i>Transition</i> .....	27
2.4.1.5	<i>Texture</i> .....	29
2.4.1.6	<i>Sound</i> .....	30

	2.4.1.7	<i>Emotion</i> .....	30
	2.4.1.8	<i>Inspiration</i> .....	33
2.5		Metode Penelitian dan Pengembangan.....	33
	2.5.1	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	33
		2.5.1.1 <i>Concept</i> .....	34
		2.5.1.2 <i>Design</i> .....	34
		2.5.1.3 <i>Material Collecting</i> .....	34
		2.5.1.4 <i>Assembly</i> .....	34
		2.5.1.5 <i>Testing</i> .....	35
		2.5.1.6 <i>Distribution</i> .....	35
	2.5.2	Skala Likert .....	35
	2.5.3	Uji Validitas .....	37
	2.5.4	Uji Reliabilitas.....	39
2.6		<i>Software</i> yang Digunakan.....	40
	2.6.1	<i>Software</i> Perancangan Ilustrasi.....	40
	2.6.2	<i>Software</i> Pembuatan Animasi .....	40
	2.6.3	<i>Software</i> Penyunting Animasi .....	41
	2.6.4	<i>Software</i> Penyunting Audio .....	41
2.7		<i>Hardware</i> yang Digunakan.....	42
2.8		Penelitian Terdahulu.....	42
	2.8.1	Pembuatan <i>Motion Graphics</i> sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi <i>Mobile Trading Online</i> Mandiri Sekuritas .....	42
	2.8.2	Implementasi <i>Motion Graphic</i> Tata Cara Umroh pada PT. Rhean Citra Oetama.....	43
	2.8.3	Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan <i>Motion Graphic</i> untuk Sosialisasi <i>Job Family</i> pada Bank Indonesia .....	43
	2.8.4	Analisis Pemanfaatan Media Visual ( <i>Motion Graphics</i> ) dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (PTSP) <i>Online</i> di Batam.....	43

2.8.5	Perancangan Animasi Tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah Bagi Anak di Pasca Pandemi Menggunakan Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	44
2.8.6	Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	44
2.8.7	Animasi Sosialisasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.....	45
2.8.8	Video Animasi <i>Motion Graphic</i> Pemesanan Tiket Kereta Api Pada KAI Access PT. Kereta Api Indonesia (Persero) .....	45
2.8.9	Video Animasi <i>Motion Graphic</i> Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api pada Stasiun Kertapati PT. Kereta Api Indonesia (Persero).....	45
2.8.10	Penerapan Video Animasi Menggunakan Teknik <i>Motion Graphic</i> Tentang CPR ( <i>Cardiopulmonary Resuscitation</i> ) pada Sosialisasi Pertolongan Pertama di Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) Jakarta Pusat .....	46

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 47**

3.1	Kerangka Penelitian .....	47
3.2	Pembuatan Video Animasi .....	48
3.2.1	Pra Produksi .....	51
3.2.1.1	<i>Concept</i> .....	51
3.2.1.2	<i>Design</i> .....	53
3.2.2	Produksi .....	65
3.2.2.1	<i>Material Collecting</i> .....	65
3.2.3	Pasca Produksi.....	70
3.2.3.1	<i>Assembly</i> .....	70
3.3	Perancangan Kuesioner .....	77

3.4	Persiapan Data.....	79
3.4.1	Materi Informasi .....	79
3.4.2	Objek Penelitian .....	79
3.4.3	Metode Pengumpulan Data .....	80
3.5	Tes Kinerja Sistem .....	80
3.5.1	Pengujian Teknik.....	80
3.5.2	Pengujian Terhadap Responden .....	81
3.6	Uji Validitas .....	87
3.7	Uji Reliabilitas .....	88

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... 90**

4.1	Hasil.....	90
4.1.1	Realisasi Video Animasi 2D .....	94
4.2	Pengujian Video Animasi 2D .....	96
4.2.1	Deskripsi Pengujian .....	96
4.2.2	Prosedur Pengujian .....	97
4.2.2.1	Pengujian Teknik.....	97
4.2.2.2	Pengujian Alpha .....	97
4.2.2.2.1	Pengujian Terhadap Responden Alpha .....	98
4.2.2.3	Pengujian Beta.....	100
4.2.2.3.1	Pengujian Terhadap Responden Beta.....	100
4.2.3	Data Hasil Pengujian .....	102
4.2.3.1	Data Hasil Pengujian Teknik .....	102
4.2.3.2	Data Hasil Pengujian Alpha .....	106
4.2.3.3	Data Hasil Pengujian Beta.....	112
4.2.3.4	Data Hasil Pengujian Validitas .....	118
4.2.3.5	Data Hasil Pengujian Reliabilitas .....	120
4.3	Analisis Data .....	120
4.3.1	Analisis Data Pengujian Alpha.....	120
4.3.2	Analisis Data Pengujian Beta .....	137
4.3.3	Analisis Data Pengujian Validitas .....	152



4.3.4	Analisis Data Pengujian Reliabilitas.....	153
4.4	Pembahasan.....	153
4.4.1	Hasil Analisis Data Responden Alpha.....	153
4.4.2	Hasil Analisis Pengujian Alpha.....	154
4.4.3	Hasil Analisis Data Responden Beta .....	155
4.4.4	Hasil Analisis Pengujian Beta .....	156
4.4.5	Hasil Analisis Pegujian Validitas .....	157
4.4.6	Hasil Analisis Pengujian Reliabilitas.....	158
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>159</b>
5.1	Kesimpulan .....	159
5.2	Saran .....	160
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>161</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<i>Cel Shaded Animation (Animasi Bayangan)</i> .....	5
<b>Gambar 2.2</b>	<i>Doll/Puppet Animation (Animasi Boneka)</i> .....	6
<b>Gambar 2.3</b>	<i>Animation Object (Stop Frame)</i> .....	7
<b>Gambar 2.4</b>	<i>Clay Animation</i> .....	7
<b>Gambar 2.5</b>	Animasi 3 Dimensi .....	8
<b>Gambar 2.6</b>	Animasi 2 Dimensi .....	9
<b>Gambar 2.7</b>	Contoh Animasi <i>Limited</i> .....	10
<b>Gambar 2.8</b>	Contoh Animasi <i>Limited (2)</i> .....	10
<b>Gambar 2.9</b>	Contoh <i>Full Animation</i> .....	11
<b>Gambar 2.10</b>	<i>Squash and Stretch</i> .....	12
<b>Gambar 2.11</b>	<i>Anticipation</i> .....	12
<b>Gambar 2.12</b>	<i>Staging</i> .....	13
<b>Gambar 2.13</b>	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	14
<b>Gambar 2.14</b>	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	14
<b>Gambar 2.15</b>	<i>Slow In Slow Out</i> .....	15
<b>Gambar 2.16</b>	<i>Arc</i> .....	15
<b>Gambar 2.17</b>	<i>Secondary Action</i> .....	16
<b>Gambar 2.18</b>	<i>Spacing</i> .....	17
<b>Gambar 2.19</b>	<i>Spacing (2)</i> .....	17
<b>Gambar 2.20</b>	<i>Exaggeration</i> .....	18
<b>Gambar 2.21</b>	<i>Solid Drawing</i> .....	19
<b>Gambar 2.22</b>	<i>Appeal</i> .....	19
<b>Gambar 2.23</b>	<i>Puppet Pin Panel</i> .....	20
<b>Gambar 2.24</b>	Komposisi .....	26
<b>Gambar 2.25</b>	<i>Frame</i> .....	26
<b>Gambar 2.26</b>	<i>Liquid Transition</i> .....	27
<b>Gambar 2.27</b>	<i>Cut</i> .....	27
<b>Gambar 2.28</b>	<i>Dissolve</i> .....	28
<b>Gambar 2.29</b>	<i>Fade</i> .....	28

<b>Gambar 2.30</b>	<i>Wipe</i> .....	28
<b>Gambar 2.31</b>	<i>Split Screen</i> .....	29
<b>Gambar 2.32</b>	<i>Texture</i> .....	29
<b>Gambar 2.33</b>	<i>Emotion</i> .....	30
<b>Gambar 2.34</b>	<i>Serif</i> .....	31
<b>Gambar 2.35</b>	<i>Sans Serif</i> .....	31
<b>Gambar 2.36</b>	<i>Script</i> .....	32
<b>Gambar 2.37</b>	<i>Slab Serif</i> .....	32
<b>Gambar 2.38</b>	Dekoratif .....	32
<b>Gambar 2.39</b>	<i>Inspiration</i> .....	33
<b>Gambar 2.40</b>	Metode MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ) .....	33
<b>Gambar 2.41</b>	Distribusi Nilai $r_{tabel}$ Signifikansi 5% dan 1% .....	38
<b>Gambar 2.42</b>	Adobe Illustrator CC 2019 .....	40
<b>Gambar 2.43</b>	Adobe After Effect CC 2019 .....	40
<b>Gambar 2.44</b>	Adobe Premiere Pro CC 2019 .....	41
<b>Gambar 2.45</b>	Audacity .....	41
<b>Gambar 3.1</b>	Diagram Kerangka Penelitian.....	47
<b>Gambar 3.2</b>	Bagan Produksi.....	48
<b>Gambar 3.3</b>	Proses Pembuatan <i>Graphic Design</i> / Aset Menggunakan Adobe Illustrator CC 2019 .....	66
<b>Gambar 3.4</b>	<i>Modelling</i> Karakter Utama.....	66
<b>Gambar 3.5</b>	<i>Modelling Environment</i> Tampak Depan Stasiun Kereta Api. .....	67
<b>Gambar 3.6</b>	<i>Modelling Environment</i> Dalam Stasiun Kereta Api .....	67
<b>Gambar 3.7</b>	<i>Modelling Environment</i> Tempat Duduk .....	67
<b>Gambar 3.8</b>	<i>Modelling</i> Kereta Api .....	68
<b>Gambar 3.9</b>	<i>Modelling Graphic Design</i> / Aset Pendukung .....	68
<b>Gambar 3.10</b>	Pengeditan Suara di Audacity .....	69
<b>Gambar 3.11</b>	<i>Noise Reduction</i> .....	70
<b>Gambar 3.12</b>	<i>Bass and Treble</i> .....	71
<b>Gambar 3.13</b>	<i>Composition Setting</i> .....	71

<b>Gambar 3.14</b>	<i>Import File</i> .....	72
<b>Gambar 3.15</b>	Area Kerja Adobe After Effects CC 2019 .....	72
<b>Gambar 3.16</b>	<i>Transform Properties</i> .....	72
<b>Gambar 3.17</b>	<i>Animation Composer</i> .....	73
<b>Gambar 3.18</b>	<i>Masking</i> .....	73
<b>Gambar 3.19</b>	<i>Text Animation</i> .....	73
<b>Gambar 3.20</b>	<i>Puppet Pin</i> .....	74
<b>Gambar 3.21</b>	<i>Export Video pada Adobe After Effect CC 2019</i> .....	74
<b>Gambar 3.22</b>	Membuat <i>Sequence Baru</i> .....	75
<b>Gambar 3.23</b>	<i>Import File</i> .....	75
<b>Gambar 3.24</b>	Teknik <i>Add Cut Point</i> .....	76
<b>Gambar 3.25</b>	<i>Effect Video Transition</i> .....	76
<b>Gambar 3.26</b>	<i>Effect Audio Transition</i> .....	76
<b>Gambar 3.27</b>	<i>Rendering</i> .....	77
<b>Gambar 3.28</b>	<i>Rating Scale</i> .....	83
<b>Gambar 3.29</b>	Distribusi Nilai $r_{\text{tabel}}$ Signifikansi 5% dan 1% .....	87
<b>Gambar 4.1</b>	Tampilan <i>Scene 1</i> .....	90
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan <i>Scene 2</i> .....	91
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan <i>Scene 3</i> .....	91
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan <i>Scene 4</i> .....	92
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan <i>Scene 5</i> .....	92
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan <i>Scene 6</i> .....	93
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan <i>Scene 7</i> .....	93
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan <i>Scene 8</i> .....	94
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan <i>Scene 9</i> .....	94
<b>Gambar 4.10</b>	Tampilan <i>Scene 10</i> .....	95
<b>Gambar 4.11</b>	Tampilan <i>Scene 11</i> .....	95
<b>Gambar 4.12</b>	Tampilan <i>Scene 12</i> .....	95
<b>Gambar 4.13</b>	Tampilan <i>Scene 13</i> .....	96
<b>Gambar 4.14</b>	Tampilan <i>Scene 14</i> .....	96

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Definisi dan Batasan Skala Likert.....	36
<b>Tabel 3.1</b>	Deskripsi Konsep .....	51
<b>Tabel 3.2</b>	<i>Storyline Motion Graphic</i> Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> .....	52
<b>Tabel 3.3</b>	<i>Storyboard Motion Graphic</i> Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> .....	53
<b>Tabel 3.4</b>	<i>Font</i> yang Digunakan .....	69
<b>Tabel 3.5</b>	Aset Tambahan yang Digunakan .....	69
<b>Tabel 3.6</b>	Materi Audio.....	70
<b>Tabel 3.7</b>	Pertanyaan Kuesioner Tampilan Video.....	78
<b>Tabel 3.8</b>	Pertanyaan Kuesioner Kualitas Video.....	78
<b>Tabel 3.9</b>	Pertanyaan Kuesioner Kualitas Pesan atau Materi Video .....	78
<b>Tabel 3.10</b>	Nilai Skala ( $N_s$ ).....	82
<b>Tabel 3.11</b>	Skor Kriterion (Ideal) .....	82
<b>Tabel 3.12</b>	<i>Rating Scale</i> .....	83
<b>Tabel 3.14</b>	Contoh Data Hasil <i>Survey</i> .....	85
<b>Tabel 3.15</b>	Skor Kriterion pada Contoh Kasus.....	85
<b>Tabel 3.16</b>	<i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus .....	86
<b>Tabel 3.17</b>	Contoh Pengujian Validitas Variabel Kepuasan Kerja ( $X_1$ ).....	88
<b>Tabel 3.18</b>	Contoh Hasil Pengujian Reabilitas .....	89
<b>Tabel 4.1</b>	Pertanyaan Kuesioner Tampilan Video (Alpha).....	98
<b>Tabel 4.2</b>	Pertanyaan Kuesioner Kualitas Video (Alpha).....	99
<b>Tabel 4.3</b>	Pertanyaan Kuesioner Tampilan Video (Beta) .....	100
<b>Tabel 4.4</b>	Pertanyaan Kuesioner Kualitas Pesan atau Materi Video (Beta) .....	101
<b>Tabel 4.5</b>	Data Hasil Pengujian Teknik .....	102
<b>Tabel 4.6</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?” .....	108
<b>Tabel 4.7</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video	

	animasi ini menarik dari segi warna?” .....	108
<b>Tabel 4.8</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?” .....	109
<b>Tabel 4.9</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?” .....	109
<b>Tabel 4.10</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi dari video animasi ini mudah dimengerti?” .....	110
<b>Tabel 4.11</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?” .....	110
<b>Tabel 4.12</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?” .....	111
<b>Tabel 4.13</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?” .....	111
<b>Tabel 4.14</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	112
<b>Tabel 4.15</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Umur .....	112
<b>Tabel 4.16</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	113
<b>Tabel 4.17</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Asal .....	114
<b>Tabel 4.18</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Naik Kereta Api .....	114
<b>Tabel 4.19</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?” .....	115
<b>Tabel 4.20</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?” .....	115
<b>Tabel 4.21</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?” .....	116
<b>Tabel 4.22</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?” .....	116
<b>Tabel 4.23</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa	

	Pandemi <i>COVID-19</i> terbaru?” .....	117
<b>Tabel 4.24</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penerapan Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> ?” .....	117
<b>Tabel 4.25</b>	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda akan menerapkan dan mematuhi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> ?” .....	118
<b>Tabel 4.26</b>	Pengujian Validitas Variabel Tampilan Video (X) .....	119
<b>Tabel 4.27</b>	Pengujian Validitas Variabel Kualitas Pesan atau Materi Video (Y) .....	119
<b>Tabel 4.28</b>	Pengujian Realibilitas Variabel Tampilan Video (X) .....	120
<b>Tabel 4.29</b>	Pengujian Realibilitas Variabel Kualitas Pesan atau Materi Video (Y) .....	120
<b>Tabel 4.30</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?” .....	121
<b>Tabel 4.31</b>	Nilai Skala ( <i>Ns</i> ) .....	121
<b>Tabel 4.32</b>	Skor Ideal Kriteria .....	122
<b>Tabel 4.33</b>	<i>Rating Scale</i> .....	122
<b>Tabel 4.34</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?” .....	123
<b>Tabel 4.35</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?” .....	124
<b>Tabel 4.36</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?” .....	125
<b>Tabel 4.37</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?” .....	126
<b>Tabel 4.38</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?” .....	127
<b>Tabel 4.39</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?” .....	



	.....	128
<b>Tabel 4.40</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”.....	128
<b>Tabel 4.41</b>	Studi kasus “Apakah informasi dari video animasi ini mudah dimengerti?”.....	130
<b>Tabel 4.42</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah informasi dari video animasi ini mudah dimengerti?”.....	130
<b>Tabel 4.43</b>	Studi kasus “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”.....	132
<b>Tabel 4.44</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”.....	132
<b>Tabel 4.45</b>	Studi kasus “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?”.....	133
<b>Tabel 4.46</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?”.....	134
<b>Tabel 4.47</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?”.....	135
<b>Tabel 4.48</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?”.....	136
<b>Tabel 4.49</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	137
<b>Tabel 4.50</b>	Nilai Skala ( <i>Ns</i> ).....	138
<b>Tabel 4.51</b>	Skor Ideal Kriteria.....	138
<b>Tabel 4.52</b>	<i>Rating Scale</i> .....	139
<b>Tabel 4.53</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	139
<b>Tabel 4.54</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”.....	141
<b>Tabel 4.55</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”.....	141

<b>Tabel 4.56</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?” .....	143
<b>Tabel 4.57</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?” .....	143
<b>Tabel 4.58</b>	Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?” .....	144
<b>Tabel 4.59</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?” .....	145
<b>Tabel 4.60</b>	Studi kasus “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> terbaru?”...	146
<b>Tabel 4.61</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> terbaru?” .....	147
<b>Tabel 4.62</b>	Studi kasus “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penerapan Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> ?” .....	148
<b>Tabel 4.63</b>	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penerapan Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> ?” .....	149
<b>Tabel 4.64</b>	Studi kasus “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda akan menerapkan dan mematuhi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> ?” .....	150
<b>Tabel 4.65</b>	Skor jawaban “Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda akan menerapkan dan mematuhi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi <i>COVID-19</i> ?” .....	151

<b>Tabel 4.66</b>	Hasil Pengujian Validitas Variabel Tampilan Video (X).....	152
<b>Tabel 4.67</b>	Hasil Pengujian Validitas Variabel Kualitas Pesan atau Materi (Y) .....	153
<b>Tabel 4.68</b>	Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Tampilan Video (X) .....	153
<b>Tabel 4.69</b>	Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel Kualitas Pesan atau Materi (Y) .....	153