

SKRIPSI
VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
ALUR KEBERANGKATAN DAN KEDATANGAN PENUMPANG KERETA API
PADA STASIUN KERTAPATI
PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)



Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh :

Muhammad Hafiz Nugraha

061540722061

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019

VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
ALUR KEBERANGKATAN DAN KEDATANGAN PENUMPANG KERETA API
PADA STASIUN KERTAPATI
PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)



SKRIPSI

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, 2019

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Menyetujui,
Dosen Pembimbing II

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197010112001121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ir. A. Bahri Jai Malyan, M.Kom.

NIP. 196007101991031001

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ikhtizar Mckongga, S.T., M.Kom.

NIP. 19770524200031002

VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC
ALUR KEBERANGKATAN DAN KEDATANGAN PENUMPANG KERETA API
PADA STASIUN KERTAPATI
PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)



Telah diuji dan dipertabankan di depan dewan penguji
Seminar Skripsi pada Jum'at, 19 Juli 2019

Ketua Dewan Penguji

Ikhthison Mckongga, S.T., M.Kom.

NIP. 19770524200031002

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Alan Novi Tompura, S.T., M.T.

NIP. 197611082000031002

Ervi Cofriyanti, M.T.I.

NIP. 198012222015042001

Herlambang Saputra, Ph.D.

NIP. 198103182008121002

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.

NIP. 197912172012121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ir. A. Bahri Jemi Malvan, M.Kom.

NIP 196007101991031001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 fax. 0711-355918
Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Hafiz Nugraha

NIM : 061540722061

Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia
Digital

Judul Skripsi : Video Animasi *Motion Graphic* Alur Keberangkatan dan
Kedatangan Penumpang Kereta Api pada Stasiun
Kertapati 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, 2019

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Hafiz Nugraha
NIM. 061540722061

Motto:

"Orang yang paling bahagia bukanlah orang yang punya hal – hal terbaik, tapi orang yang bisa menjadikan hal – hal yang ia punya menjadi yang terbaik"

Untuk :

- *Keluargaku*
- *Partnerku*
- *Rekan-rekanku*
- *Almamaterku*

ABSTRAK

VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* ALUR KEBERANGKATAN DAN KEDATANGAN PENUMPANG KERETA API PADA STASIUN KERTAPATI PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)

(Muhammad Hafiz Nugraha, 2019, 78 Halaman)

Pada saat hendak menggunakan jasa kereta api, tentunya setiap penumpang harus mengikuti prosedur yang ada. Mulai keberangkatan dari stasiun asal hingga tiba ke stasiun tujuan. Tak sedikit masyarakat awam terutama yang baru pertama kali naik kereta api masih belum paham atau bingung tentang dimana dan bagaimana prosedur itu sendiri. Hal ini dikarenakan masih kurang efektifnya informasi yang disampaikan kepada masyarakat mengenai alur keberangkatan dan kedatangan penumpang kereta api terutama pada Stasiun Kertapati. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat video animasi *motion graphic* mengenai alur keberangkatan dan kedatangan guna memberikan edukasi serta sebagai sarana informasi kepada masyarakat, khususnya pada Stasiun Kertapati, Palembang. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia Luther yang terdiri atas tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution*. Video ini disajikan dalam format MP4 dan dapat diputar hampir pada semua perangkat lunak (*software*) pemutar video ternama saat ini. Berdasarkan hasil uji kuesioner yang dilakukan terhadap 30 responden, maka dapat disimpulkan responden sangat setuju bahwa video animasi *motion graphic* ini menarik dari segi tampilan dan segi informasi.

Kata Kunci : Video animasi, *Motion graphic*, Alur keberangkatan dan kedatangan, Stasiun Kertapati

ABSTRACT

ANIMATION VIDEO MOTION GRAPHIC GROOVE OF DEPARTURE AND ARRIVAL OF TRAIN PASSENGERS AT THE KERTAPATI STATION PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)

(Muhammad Hafiz Nugraha, 2019, 78 Pages)

When using a railway service, surely every passenger must follow the procedures. Start your departure from home station until you get to the destination. Not many common people, especially those who first boarded the train, still don't understand or are confused about where and how the procedure itself is. This is because the information presented to the public is still undereffective about the flow of departure and arrival of train passengers primarily at The Kertapati Station. Therefore, the writer was interested in making an animation video motion graphic about a flow of departure and arrivals to provide education and as a means of information to the public, especially at The Kertapati Station, Palembang. It is based on Luther's multimedia development method of concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution. This video is presented in an mp4 format and can be played on virtually all currently noted video player software. Based on the results of the questionnaire examination done for the 30 respondents, it can be concluded strongly in favor of the motion graphic animation video being both viewed and informed.

Keywords : Animation video, Motion graphic, Groove of departure and arrival, The Kertapati Station.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Video Animasi *Motion Graphic* Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api pada Stasiun Kertapati PT. Kereta Api Indonesia (Persero)”. Tak lupa shalawat dan salam penulis sampaikan juga kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma IV pada Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama melakukan pendidikan di bangku perkuliahan.

Dalam melakukan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada skripsi ini dan tanpa adanya bimbingan, bantuan, dorongan serta petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya
2. Bapak Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom. selaku ketua jurusan Teknik Komputer yang telah menyetujui bahwa “Video Animasi *Motion Graphic* Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api pada Stasiun Kertapati PT. Kereta Api Indonesia (Persero)” ini dapat dijadikan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma IV di jurusan Teknik Komputer.
3. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang telah menyetujui dan banyak membantu dalam bentuk ilmu dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku pembimbing I yang telah banyak membantu dalam bentuk ilmu dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing II yang telah banyak membantu dalam bentuk ilmu dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua Orang Tuaku yang tak hanya melahirkan, membesarkan tapi juga mengawasi, mendidik dan selalu memberikan dukungan baik berupa do'a maupun materi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. PT. Kereta Api Indonesia Divisi Regional III Palembang, yang telah bersedia dijadikan sebagai tempat objek penelitian.
8. Unit SDM (Sumber Daya Manusia) PT. KAI DIVRE III Palembang, terkhusus kepada Bapak Budi Saputra yang telah membantu dan mengkoordinasikan semua unit yang bersangkutan untuk membantu penulis mendapatkan data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
9. Unit Angkutan dan Fasilitas Penumpang PT. KAI DIVRE III Palembang, terkhusus kepada Ibu Neliyani yang telah membantu dalam hal data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
10. Kedua Orang Tuaku yang tak hanya melahirkan, membesarkan tetapi juga mengawasi, mendidik dan selalu memberikan nasihat serta dukungan baik berupa do'a maupun materi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Untukmu Partnerku, Suci Indah Pratiwi yang telah menemani, berjuang bersama, mendukung, serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah selama menyelesaikan Skripsi ini.
12. Keluarga Partnerku yang telah ikut serta mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan Skripsi ini.
13. Rekan seperjuanganku Rizki Kurniadi dan M. Indra Wijaya yang telah bersedia membantu dalam proses pembuatan Skripsi ini.
14. Teman-teman TI.B Angkatan 2015 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama empat tahun ini.

15. Teman-teman kelas TI. A angkatan 2015 yang telah berbagi pengalaman, suka duka selama empat tahun ini.
16. Serta seluruh Staff dan Dosen Pengajar yang ada pada jurusan Teknik Komputer di Politeknik Negeri Sriwijaya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Tiada lain yaitu harapan dari penulis semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kepada mereka semua.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa sepenuhnya skripsi yang dibuat ini masih banyak sekali kekurangannya sehingga perlu disempurnakan di kemudian waktu. Namun dengan demikian penulis berharap sekiranya dari tugas akhir yang jauh dari sempurna ini bermanfaat bagi yang sedang membutuhkannya. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan berkah-Nya bagi kita semua, Amin.

Palembang, Juli 2019



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Stasiun Kereta Api	4
2.1.1. Stasiun Kertapati	4
2.1.2. Sejarah Stasiun Kertapati.....	5
2.1.3. Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api	5
2.2. Media Informasi	9
2.3. Elemen – Elemen Multimedia	9
2.4. Pengertian Video	11
2.5. <i>Motion Graphic</i>	11
2.6. Tahapan Pembuatan Video <i>Motion Graphic</i>	12
2.7. Metode Pengembangan Multimedia	15

2.8. Skala Pengukuran Likert	16
2.9. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	17
2.10. Penelitian Sebelumnya	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Kerangka Penelitian	22
3.2. Perancangan Video <i>Motion Graphic</i>	23
3.3. Metode Pengembangan Multimedia Luther	24
3.4. Pra Produksi	25
3.4.1. Konsep (<i>Concept</i>)	25
3.4.2. Perancangan (<i>Design</i>)	26
3.5. Produksi	27
3.5.1. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	27
3.6. Pasca Produksi	31
3.6.1. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	31
3.6.2. <i>Editing</i>	38
3.6.3. <i>Rendering</i>	43
3.7. Metode Perhitungan Skala Likert	43
3.7.1. Perhitungan Skor	44
3.7.2. Contoh Kasus	45

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Hasil	47
4.1.1. Realisasi Video Animasi	47
4.1.2. Pengujian Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	56
4.2. Analisis Data / Evaluasi	73

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api ...	6
Gambar 2.2. Logo Adobe Photoshop	17
Gambar 2.3. Logo Adobe After Effect.....	18
Gambar 2.4. Logo Adobe Premiere Pro	18
Gambar 2.5. Logo Adobe Illustrator	19
Gambar 3.1. Bagan Kerangka Penelitian	22
Gambar 3.2. Bagan Pengembangan Metode Multimedia Luther	24
Gambar 3.3. <i>Story Board Scene 1</i>	26
Gambar 3.4. Proses pembuatan <i>graphic design</i>	28
Gambar 3.5. Proses perekaman suara dengan aplikasi Adobe Premiere Pro CS6	29
Gambar 3.6. <i>Composition Setting</i>	32
Gambar 3.7. <i>Import file PNG</i>	33
Gambar 3.8. Area kerja Adobe After Effects CS6	33
Gambar 3.9. <i>Transform Properties</i>	34
Gambar 3.10. <i>Animation Composer</i>	34
Gambar 3.11. <i>Text Animation</i>	35
Gambar 3.12. <i>Masking</i>	35
Gambar 3.13. <i>Export video pada Adobe After Effects CS6</i>	36
Gambar 3.14. <i>Modelling Karakter Cowok 2D</i>	37
Gambar 3.15. <i>Modelling Karakter Cewek 2D</i>	37
Gambar 3.16. <i>Modelling gedung Stasiun Kertapati</i>	38
Gambar 3.17. <i>Modelling Kereta Api</i>	38
Gambar 3.18. <i>Membuat Sequence baru</i>	39
Gambar 3.19. <i>Import file</i>	40
Gambar 3.20. <i>Teknik Add Cut Point</i>	40
Gambar 3.21. <i>Mengatur Speed/Duration</i>	41
Gambar 3.22. <i>Memasukkan file audio</i>	41

Gambar 3.23. Menggunakan teknik <i>Audio Gain</i> dB	42
Gambar 3.24. Efek <i>Audio Transition</i>	42
Gambar 3.25. Memberikan efek <i>Audio Transition</i>	42
Gambar 3.26. Proses <i>Rendering</i>	43
Gambar 4.1. Tampilan <i>bumper opening</i> Logo Pt. Kereta Api Indonesia (Persero) pada <i>Scene 1</i>	47
Gambar 4.2. Tampilan animasi karakter laki – laki dan perempuan pada <i>Scene 2</i>	48
Gambar 4.3. Tampilan animasi tempat pemesanan tiket kereta api pada <i>Scene 3</i>	48
Gambar 4.4. Tampilan animasi kartu identitas yang bisa disertakan saat memesan tiket kereta api pada <i>Scene 3</i>	49
Gambar 4.5. Tampilan animasi karakter saat tiba di stasiun kereta api pada <i>Scene</i> 4	49
Gambar 4.6. Tampilan animasi <i>Porter</i> pada <i>Scene 5</i>	50
Gambar 4.7. Tampilan animasi karakter saat melakukan <i>check - in</i> di mesin <i>Check – in Counter</i> pada <i>Scene 6</i>	50
Gambar 4.8. Tampilan animasi layar saat <i>check – in</i> pada <i>Scene 6</i>	50
Gambar 4.9. Tampilan animasi karakter melakukan <i>boarding</i> ke petugas pada <i>Scene 7</i>	51
Gambar 4.10. Tampilan animasi karakter saat hendak menuju tempat duduk di dalam kereta api pada <i>Scene 8</i>	51
Gambar 4.11. Tampilan animasi barang – barang yang tidak boleh dibawa ke dalam kereta api pada <i>Scene 8</i>	52
Gambar 4.12. Tampilan animasi petugas melakukan pengecekan tiket di dalam kereta pada <i>Scene 9</i>	52
Gambar 4.13. Tampilan animasi kereta api yang hendak berangkat meninggalkan Stasiun pada <i>Scene 10</i>	53
Gambar 4.14. Tampilan animasi kereta api saat berjalan pada <i>Scene 10</i>	53
Gambar 4.15. Tampilan animasi karakter duduk sambil menunggu kereta berhenti dengan sempurna pada <i>Scene 11</i>	54

Gambar 4.16. Tampilan animasi kereta tiba di stasiun pada <i>Scene</i> 11.....	54
Gambar 4.17. Tampilan animasi karakter membawa barang bawaan pada <i>Scene</i> 11	54
Gambar 4.18. Tampilan animasi karakter laki – laki dan perempuan mengajak naik kereta api pada <i>Scene</i> 12.....	55
Gambar 4.19. Tampilan <i>bumper closing</i> pada <i>Scene</i> 13	55
Gambar 4.20. Diagram Batang dalam Segi Tampilan.....	69
Gambar 4.21. Diagram Batang dalam Segi Informasi.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya	20
Tabel 3.1.	Spesifikasi beberapa Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang akan digunakan	22
Tabel 3.2.	Deskripsi Konsep.....	24
Tabel 3.3.	<i>Script Scene</i> 1 dan <i>Scene</i> 2	25
Tabel 3.4.	Beberapa Contoh Materi Audio.....	29
Tabel 3.5.	Beberapa Contoh Materi Gambar.....	29
Tabel 3.6.	Beberapa Contoh Materi Font	30
Tabel 3.7.	Skala Likert	44
Tabel 3.8.	Kriteria Interpretasi Skor.....	45
Tabel 3.9.	Contoh Kasus.....	46
Tabel 4.1.	Pertanyaan Dalam Segi Tampilan	58
Tabel 4.2.	Pertanyaan Dalam Segi Informasi	58
Tabel 4.3.	Data Hasil Pengujian Teknik.....	59
Tabel 4.4.	Distribusi Responden Berdasarkan Usia	61
Tabel 4.5.	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	61
Tabel 4.6.	Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	61
Tabel 4.7.	Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	62
Tabel 4.8.	Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuesioner Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	62
Tabel 4.9.	Kriteria Interpretasi Skor.....	63
Tabel 4.10.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini Menarik Dari Segi Gambar / Grafis?”	64
Tabel 4.11.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini Menarik Dari Segi Warna?”	65
Tabel 4.12.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini Menarik Dari Segi Tipografi / Teks?”	66

Tabel 4.13.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini Menarik Dari Segi Animasi?”	67
Tabel 4.14.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini Menarik Dari Audio?”	68
Tabel 4.15.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”	69
Tabel 4.16.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	70
Tabel 4.17.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan <i>motion graphic</i> seperti ini mudah anda pahami?”	71
Tabel 4.18.	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini mampu memberikan edukasi kepada masyarakat tentang alur keberangkatan dan kedatangan penumpang di Stasiun Kertapati?”	72