

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Stasiun Kereta Api

Penyelenggara prasarana perkeretaapian adalah pihak yang menyelenggarakan prasarana perkeretaapian, dalam hal ini adalah pemerintah. Dan stasiun merupakan salah satu wewenang dari pihak PT. KAI Indonesia dengan fungsi sebagai operator, stasiun kereta api sendiri merupakan tempat pemberangkatan dan pemberhentian kereta api (PP No.56 Tahun 2009 Tentang Penyelenggaraan Perkeretaapian).

Menurut M. Naufal (dalam Alamsyah 2003: 106) keberadaan stasiun juga memiliki berbagai fungsi yang menjadi bagian dari keberadaannya sebagai fasilitas umum. Fungsi stasiun adalah sebagai berikut :

1. Sebagai alat angkutan umum untuk penumpang dan barang
2. Sebagai penghubung satu tempat dengan tempat lainnya yang sulit dijangkau oleh transportasi lainnya
3. Tempat untuk memuat dan membongkar barang hantaran
4. Tempat pengisian bahan bakar
5. Tempat penitipan barang sementara untuk penumpang
6. Tempat untuk memberikan kesempatan bagi kereta lainnya untuk saling menyusul dan bersilang.

2.1.1. Stasiun Kertapati

Juga disebut sebagai Stasiun Palembang adalah stasiun kereta api kelas besar tipe A yang terletak di Kemas Rindo, Kertapati, Palembang. Stasiun yang terletak pada ketinggian +2 m ini adalah stasiun kereta api terbesar yang berada dalam pengelolaan PT. Kereta Api Indonesia Divisi Regional III Palembang serta merupakan stasiun terbesar utama Sumatera Selatan. Stasiun Kertapati berada di atas pertemuan Sungai Ogan dan Musi, dan merupakan salah satu dari dua stasiun

kereta api yang bertipe terminus (ujung) di Sumatera Selatan. Jalur kereta api dari stasiun ini seluruhnya merupakan rel berukuran 1.067 mm yang termasuk sempit.

Stasiun ini merupakan tempat pemberhentian utama bagi semua kereta api penumpang baik yang berjalan ke arah Bandar Lampung (Tanjungkarang) maupun ke arah Lubuklinggau. Stasiun ini bertipe terminus, menjadikannya sebagai tujuan akhir bagi semua perjalanan kereta api yang mengarah ke Palembang. Selain itu, stasiun ini merupakan tujuan akhir dari kereta api batu bara Kertapati yang akan membongkar muat batu bara lewat kapal tongkang.

Letak stasiun ini cukup strategis, namun terpisah dengan jalur Lintas Rel Terpadu Palembang. Agar pengguna jasa dapat beralih ke LRT Palembang, pengguna jasa harus berjalan kaki menuju stasiun LRT terdekat.

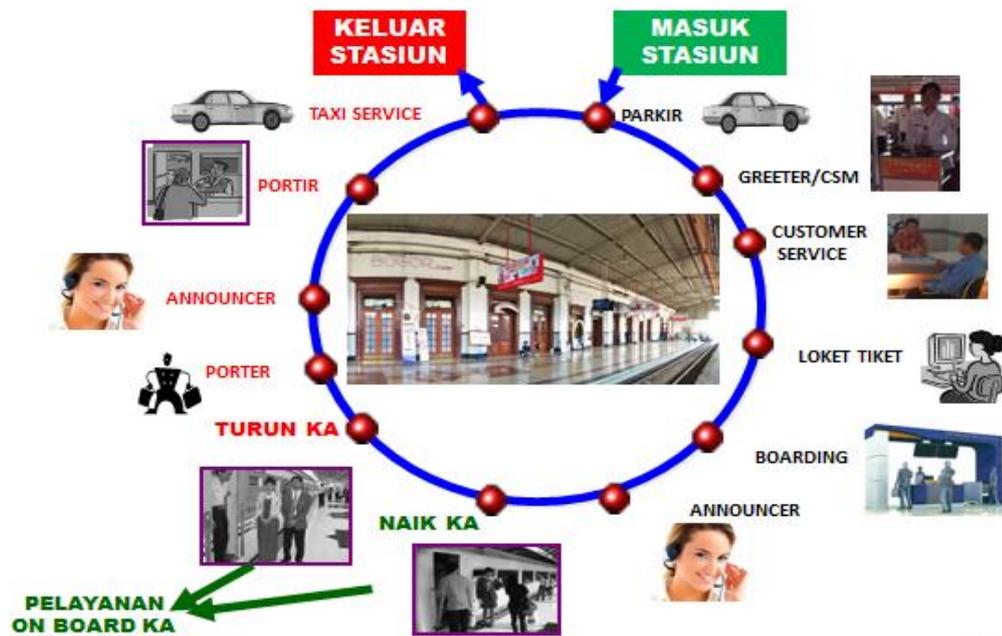
2.1.2. Sejarah Stasiun Kertapati

Jalur kereta api Prabumulih–Kertapati beserta stasiun-stasiunnya diresmikan pada tanggal 1 November 1915 oleh Zuid-Sumatra Staatsspoorwegen (ZSS), divisi dari Staatsspoorwegen (SS). Pembangunan diarahkan ke Kota Palembang, dengan dibagi menjadi dua wilayah kerja yaitu Lampung dan Palembang. Pada tanggal 22 Februari 1927 Palembang dan Bandar Lampung akhirnya bisa terhubung, dengan ditandainya peresmian segmen ke arah Blambangan Umpu oleh Kepala Jawatan SS.

Dengan menggunakan lebar sepur 1.067 mm, ZSS berhasil membangun jalur kereta api di rute Palembang–Bandar Lampung sejauh 529 kilometer. Kesuksesan yang diraih SS menginspirasi perusahaan ini untuk menyusun *masterplan* agar seluruh Sumatera terhubung dengan rel kereta api, namun Depresi Besar (zaman malaise) yang terjadi di akhir dekade 1920-an menyebabkan rencana ini gagal.

2.1.3. Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api

Adapun alur yang harus diikuti oleh penumpang, sebelum keberangkatan dan kedatangan di stasiun meliputi seperti pada **Gambar 2.1.** :



17

Gambar 2.1. Alur keberangkatan dan kedatangan penumpang kereta api

1. Alur Keberangkatan Penumpang Kereta Api

a. Greeter / Customer Service Mobile (CSM)

Saat tiba di stasiun, biasanya akan menjumpai *Greeter / Customer Service Mobile (CSM)* yang bertugas keliling untuk siap siaga kalo ada penumpang yang ingin bertanya mengenai informasi seputar keberangkatan kereta api di stasiun.

b. Customer Service

Tak jauh beda dengan *Greeter / CSM*, *Customer Service* juga bertugas sebagai pusat informasi mengenai keberangkatan kereta api di stasiun namun tidak berkeliling.

c. Loket Tiket

Penumpang yang belum mempunyai tiket bisa, membeli tiket nya langsung di loket yang tersedia di stasiun. Bagi yang sudah membeli tiket via *online* tidak perlu lagi ke loket tiket.

d. *Porter*

Porter merupakan petugas jasa angkutan barang penumpang yang hendak berangkat dan dibawakan sampai kedalam kereta sesuai dengan bagasi tempat duduk.

e. *Check-In*

Sebelum keberangkatan kereta api setiap penumpang yang sudah memesan / membeli tiket diwajibkan untuk mengikuti prosedur yang telah ditentukan oleh PT. Kereta Api Indonesia (Persero) yang diawali dengan proses *check-in*, yakni proses kegiatan pelaporan diri perihal keberangkatan penumpang untuk melakukan perjalanan dengan Kereta Api melalui *counter Check-in* mandiri. Bagi yang sudah *check – in* via *online* tidak perlu lagi melakukan *check – in* secara manual di mesin CIC.

f. *Cetak Boarding Pass*

Setelah melakukan *check-in* dilakukan pencetakan *boarding Pass* dengan cara mengetikkan kode *booking* atau menggunakan *scan barcode* pada mesin CIC (*check-In Counter*). Adapun pengertian *boarding pass* adalah dokumen yang diterbitkan oleh Perusahaan dan diberikan kepada penumpang yang telah melakukan *check-in* sebagai dokumen pengganti tiket, berisi data penumpang (nama kereta, jam berangkat kereta, nomor identitas penumpang) dan data perjalanan penumpang. Khusus untuk pengguna aplikasi KAI *Access*, penumpang bisa menikmati fitur *E-Boarding Pass* yakni *boarding pass* elektronik yang dilakukan secara online tanpa perlu cetak *boarding pass* secara manual di stasiun. (KAI, 2015)

g. *Boarding*

Setelah calon penumpang mendapatkan *boarding pass*, maka selanjutnya akan dilakukan *boarding* yaitu proses memberikan izin kepada penumpang untuk masuk stasiun atau naik kereta api dengan jadwal tertentu dengan terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan kesesuaian bukti identitas dengan data tiket. Dalam hal ini bukti identitas dapat berupa KTP, SIM, Paspor, Kartu Pelajar dan lain – lain (PT. KAI, 2015).

h. *Announcer*

Penumpang yang telah melakukan *boarding* akan menunggu sesaat sebelum keberangkatan kereta api. Setelah *announcer* memberikan pengumuman jadwal keberangkatan, penumpang dipersilahkan masuk ke dalam kereta.

i. Naik Kereta Api

Penumpang diperbolehkan masuk dalam waktu 30 menit sebelum keberangkatan kereta. Penumpang dipersilahkan duduk berdasarkan seat yang tertera pada tiket dan meletakkan barang di bagasi atas sesuai dengan tempat duduk dan mematuhi peraturan yang ada di didalam kereta api selama perjalanan.

2. Alur Kedatangan Penumpang Kereta Api

a. *Announcer*

Sesaat kereta api hendak tiba di sebuah stasiun tujuan, *announcer* akan memberikan informasi bahwa sebentar lagi kereta api akan sampai di stasiun tujuan.

b. Turun Kereta api

Penumpang diperbolehkan turun dari kereta api sesaat kereta api telah berhenti dengan sempurna dan dihimbaukan kepada seluruh penumpang untuk mengecek dan memeriksa kembali barang bawaan, jangan sampai ada yang tertinggal dan turun kearah pintu akses terdekat dari nomor tempat duduk.

c. *Porter*

Porter merupakan petugas jasa angkutan barang penumpang yang hendak diturunkan dan dibawa keluar dari stasiun.

2.2. Media Informasi

Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang, selain itu manusia juga bisa saling berinteraksi satu sama lain. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target.

Demikian pentingnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.

Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”.

2.3. Elemen-Elemen Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital.

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2005).

Menurut Manik Larasati (dalam Sutopo, 2003: 255), di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen elemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi.

1. *Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

3. *Audio*

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, music, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

4. *Video*

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

5. *Animasi*

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, layout dan animasi, dan rendering.

2.4. Pengertian Video

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Menurut Andika Yushika R (dalam Binanto, 2010) Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital.

1. Video Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset.

2. Video Digital

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan yang konstan. Dalam konteks video, gambar ini disebut frame. Satuan ukuran yang menghitung frame rata-rata yang ditampilkan disebut frame per second (FPS). Setiap frame merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak W piksel dan tinggi sebanyak H piksel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa frame size adalah $W \times H$.

2.5. Motion Graphic

Motion graphic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet.

Dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika pemirsa/audience memutuskan apakah akan tetap atau akan pindah saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah

menurut Fairuz Siregar (dalam Curran, 2000) diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion grafis.

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan untuk menghasilkan motion graphic yang efektif (Krasner, 2008) :

1. *Spatial*

Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*.

2. *Temporal*

Di dunia video dan film, *time* atau waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps).

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti *tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size*, dan *mobile framing*.

4. *Typographic*

Type merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Hal yang perlu diperhatikan pada *typography* yaitu tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

2.6. Tahapan Pembuatan Video Motion Graphic

Dalam pembuatan video animasi *motion graphic* ada beberapa tahapan yang harus dilalui Adapun tahapan yang akan penulis lakukan, yaitu sebagai berikut :

1. *Storyline*

Storyline merupakan inti dari sebuah naskah yang di ambil dari gagasan utama yang dibuat seperti alur cerita.

2. *Storyboard*

Menurut Sandra J Kuryanti (dalam Suyanto : 2014: 164) *Storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

3. *Graphic Design*

Graphic Design atau desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. desain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan *fine art*. Desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (Wijanarko, 2010). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, *graphic design* termasuk dalam proses *material collecting*.

4. *Compositing*

Menurut Lee Lanier, *Digital Compositing* adalah proses secara digital menyusun gambar atau gambar sekuen secara tumpang tindih ke dalam suatu potongan gambar bergerak (*motion picture*) atau video digital (Lanier, 2010:2).

Sedangkan menurut Bill Byrne, *compositing* adalah tindakan kombinasi dua sumber gambar yang berbeda; suatu proses manipulasi gambar untuk mengecoh mata, yang saat ini semakin dapat dikendalikan oleh komputer sehingga dapat mengurangi biaya (Byrne, 2009:3).

5. *Animasi*

Terdapat unsur animasi di dalam *motion graphic*. Animasi berasal dari bahasa latin, *Anima* yang berarti memberi nyawa, hidup, jiwa dan semangat. Animasi sendiri memiliki arti sebagai seni memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi juga merupakan sekupulan beberapa gambar yang

dirangkai, dengan pergerakan yang cepat dan berkelanjutan atau terus-menerus memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Penjelasan animasi sebagai dasar sebuah seni dalam mempelajari gerakan suatu objek, dan gerakan merupakan sesuatu hal yang paling diutamakan agar suatu objek atau karakter dapat terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006)

Menurut Manik Larasati (dalam Vaughan, 2004:172), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan sebuah perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar terhadap proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Di dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan dari komputer untuk menciptakan gerakan pada layar. Kesimpulan dari pengertian animasi yang sudah ada bahwa, animasi mewujudkan suatu teknik untuk menciptakan sebuah karya audio dan visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu dan gambar.

6. *Sound Effect & Musik*

Sound Effect digunakan untuk menekankan artistik, keseruan, menegangkan dari suatu film, acara televisi, animasi, *videogame* atau bahkan suatu titik kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik. Produksinya meliputi banyak ilmu yang berbeda, termasuk:

- a. Efek suara keras yaitu suara umum yang muncul di layar, seperti membanting pintu, mengemudi kendaraan, menembak senjata.
- b. Efek suara latar belakang (*Background sound effects*) adalah suara yang tidak secara tegas berhubungan dengan gambar, tetapi menunjukkan lokasi atau latar belakang untuk penonton, seperti suara hutan, dengungan lampu neon, dan interior dalam mobil.
- c. Efek suara *Foley* adalah suara yang sinkron pada layar, biasanya dibutuhkan keahlian seorang artis *Foley* untuk merekam dengan benar. Misalnya Langkah kaki, gerakan properti tangan (contohnya secangkir teh dan piring), gesekan kain pada pakaian.

- d. Efek suara desain yaitu suara yang biasanya tidak terjadi di alam atau tidak mungkin untuk merekam di alam. Suara-suara demikian digunakan untuk menunjukkan teknologi futuristik dalam film science fiction atau untuk menciptakan mood emosional (Novilia, 2011). Menurut Suhastjarja (1992: 13), musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan.

7. *Editing*

Editing adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009: 1).

8. *Rendering*

Rendering adalah proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan proses dalam pembuatan gambar atau animasi 3D. *Rendering* akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik (Aditya, 2007).

2.7. Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan Multimedia yang digunakan pada penelitian ini adalah metode multimedia Luther, dimana Luther menggunakan istilah “*authoring*” untuk mendefinisikan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak multimedia. Luther mendefinisikan pengembangan perangkat lunak multimedia dengan 6 tahap, dimana setiap tahapannya tidak harus berurutan, tetapi dapat dikerjakan secara parallel dengan tahapan perencanaan (*concept* dan *design*) harus dimulai dulu (Binanto,2015) dalam (Andri,2017).

1. *Concept*, pada tahapan ini melingkupi identifikasi penggunaan aplikasi, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dst), tujuan aplikasi (pemberitahuan, hiburan, pengajaran,dst), dan hal-hal umum.
2. *Design*, tahapan ini adalah menentukan secara detail arsitektur, gaya, dan semua material yang akan digunakan pada perangkat lunak multimedia yang akan dikembangkan.
3. *Collecting content material*, konten material didapat dari sumber luar atau membuat sendiri sesuai kebutuhan. Sistem *authoring* akan membantu dengan berbagai cara. Membuat konten material sendiri akan memunculkan beberapa masalah baru, seperti dibutuhkan *hardware* dan *software* yang sesuai persyaratan dan keahlian untuk membuat konten material yang dibutuhkan.
4. *Assembly*, seluruh material dan yang dibutuhkan digabungkan di tahap ini. Tergantung pada apa yang sudah dikerjakan pada tahap sebelumnya, ada kemungkinan tidak ada pekerjaan pada tahap ini atau justru harus dikerjakan keseluruhan.
5. *Testing*, ketika aplikasi sudah dibangun dan konten material sudah masuk ke dalamnya, aplikasi harus di tes untuk meyakinkan bahwa semuanya berjalan sesuai dengan keinginan.
6. *Distribution*, cara pendistribusian aplikasi yang sudah sepenuhnya siap digunakan harus disiapkan dan disesuaikan dengan lingkungan yang sebenarnya.

2.8. Skala Pengukuran Likert

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian.

Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Instrument penelitian yang menggunakan Skala Likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* (Sugiyono,2017).

2.9. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan

Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan antara lain Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, dan Adobe Illustrator CS6.

1. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 adalah perangkat lunak digital imaging yang paling maju di dunia, yang digunakan oleh fotografer, desainer, profesional web, dan video profesional. (Adobe Systems Incorporated, 2013).



Gambar 2.2. Logo Adobe Photoshop.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

2. Adobe After Effects CS6

Adobe After Effects CS6 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak compositing kreatif yang digunakan oleh berbagai motion graphic dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. Dalam pembuatan video animasi *motion graphic* ini, Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses *compositing* dan animasi.



Gambar 2.3. Logo Adobe After Effect.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

3. Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere Pro adalah software yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis, termasuk didalamnya *Warp Stabilizer* untuk menstabilkan *footage*, *timeline trimming* yang dinamis, *multicam editing* yang diperluas, *adjustment layers*, dan banyak lagi. Dalam pembuatan video animasi *motion graphic* ini, Adobe Premiere Pro digunakan dalam melakukan proses *editing*.

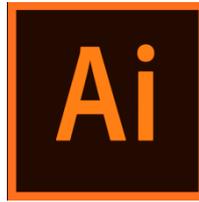


Gambar 2.4. Logo Adobe Premiere Pro.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

4. Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator CS6 adalah software grafis vektor standar industri yang digunakan di seluruh dunia oleh desainer dari semua jenis yang ingin membuat grafis digital, ilustrasi, dan tipografi untuk semua jenis media: cetak, web, interaktif, video, dan *mobile* (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan video animasi *motion graphic* ini, Adobe Illustrator CS6 juga digunakan dalam proses pembuatan *graphic design*.



Gambar 2.5. Logo Adobe Illustrator.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

2.10. Penelitian sebelumnya

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang *video motion graphic* sudah banyak dilakukan, baik sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis :

(Nolfian Win, 2015) membuat sebuah penelitian skripsi menggunakan pendekatan *motion graphic* mengenai video promosi Perpustakaan Bank Indonesia dan (Adi Rahman Novianto, 2015) membuat sebuah penelitian skripsi menggunakan *motion graphic* dengan pendekatan infografis mengenai pentingnya konsumsi air putih. (RM. Chairil Andri, 2017) melakukan penelitian skripsi mengenai video profil program studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Sriwijaya Palembang dengan pendekatan *motion graphic* dan (Fairuz Siregar, 2017) melakukan penelitian skripsi dengan membuat media komunikasi dengan menerapkan *motion graphic* sebagai media sosialisasi *job family* Bank Indonesia. Selanjutnya akan dijelaskan pada **Tabel 2.1**.

Tabel 2.1. Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya.

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Nolfian Win (Tahun 2015)	Video <i>Motion Graphic</i> Sebagai Promosi Perpustakaan Bank Indonesia	Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur	Pada jurnal ini berisikan mengenai video promosi Perpustakaan Bank Indonesia dengan pendekatan <i>motion graphic</i>
Adi Rahman Rovianto (Tahun 2015)	Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Dengan Pendekatan Infografis Tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih	Skripsi, Politenik Negeri Jakarta	Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan <i>motion graphics</i> dengan pendekatan infografis yang menarik, sehingga informasi yang diberikan mudah untuk dicerna masyarakat.

RM. Chairil Andri (Tahun 2017)	Video Profil dengan Pendekatan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya	Skripsi, Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang	Pada jurnal ini berisikan mengenai video profil Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya, dengan pendekatan <i>motion graphic</i> dan metode <i>live shot</i> sebagai informasi kepada masyarakat.
Fairuz Siregar (Tahun 2017)	Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan <i>Motion Graphic</i> Untuk Sosialisasi <i>Job Family</i> Pada Bank Indonesia	Skripsi, Politeknik Negeri Jakarta	mensosialisasikan kebijakan <i>Job Family</i> dengan teknik yang menarik serta mudah dipahami oleh pegawai maupun calon pegawai Bank Indonesia, menggunakan metode <i>motion graphic</i> .

Setelah melihat dari **Tabel 2.1.** tentang penelitian terdahulu maka terdapat perbedaan pada penelitian tema yang akan penulis angkat, yaitu berisikan mengenai informasi mengenai alur keberangkatan dan kedatangan penumpang kereta api pada Stasiun Kertapati, dan juga sebagai media informasi berupa video animasi *motion graphic*.