BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Sumatera Selatan merupakan salah satu kota berkembang yang masih memiliki permasalahan transportasi khususnya transportasi publik. Terdapat beberapa jenis moda transportasi publik di Kota Sumatera Selatan seperti angkutan kota, bus kota, dan trans musi. Dari beberapa angkutan kota tersebut, bus kota serta trans musi dianggap masih belum efisien dalam menyelesaikan permasalahan transportasi seperti kemacetan.

Oleh karena itu, pada awal tahun 2018 pemerintah Kota Sumatera Selatan mengadakan transportasi umum baru, yaitu LRT / *Light Rail Transit* merupakan sebutan untuk kereta api ringan, yang bertujuan untuk menghubungkan dari Bandara Sultan Mahmud Bandarudin II sampai ke Stadion Jakabaring Sport City. Pembangunan LRT ini untuk mendukung terlaksananya ASEAN games 2018 lalu, dan masyarakat juga dapat menggunakan transportasi ini untuk memenuhi kebutuhan pergerakannya. Akan tetapi, untuk memberikan kenyamanan bagi para penumpang pihak LRT memberikan beberapa aturan saat menaiki LRT. Namun sangat disayangkan masih banyak masyarakat yang masih melanggar aturan saat menaiki LRT tersebut.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi berupa demonstrasi aturan saat menaiki LRT yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh semua kalangan masyarakat. Maka dari itu animasi 2d dapat dijadikan solusi, sebagai salah satu media informasi yang efektif dan menarik karena tidak banyak mengandung tulisan, melainkan gabungan antara gambar, warna, suara dan gerak.

Animasi 2d adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut – turut atau *frame* , Pemanfaatan animasi 2d sebagai media informasi dianggap dapat memberikan daya tarik tersendiri.

Penelitian sebelumnya, penggunaan animasi 2D pada skripsi telah dibuat oleh Suci Indah Pratiwi (Tahun 2019) yang berjudul Video Animasi *Motion Graphic*

Pemesanan Tiket Kereta Api Pada Kai Access Pt. Kereta Api Indonesia (Persero). Penelitian tersebut akan saya jadi sebagai rujukan dalam pembuatan skripsi mengenai Animasi 2D sebagai Media Sosialisasi Aturan bagi Pengguna Jasa *Light Rail Transit* (LRT) Sumatera Selatan.

Aturan saat menaiki LRT ini sudah ada sebelumnya dalam bentuk media stiker berupa tulisan dan gambar yang masih kurang menarik untuk dilirik masyarakat, maka dari itu dibuatlah video animasi 2d agar masyarakat lebih tertarik untuk melihatnya dan mudah dipahami oleh masyarakat. Berdasarkan uraian diatas, adapun judul Skripsi yang akan penulis ambil yaitu “**Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Aturan Bagi Pengguna Jasa *Light Rail Transit* (LRT) Sumatera Selatan**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penulis merumuskan permasalahan bahwa masih adanya masyarakat yang melanggar aturan saat menaiki LRT. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media informasi berupa demonstrasi aturan saat menaiki LRT berupa video animasi 2d yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh semua kalangan masyarakat.

1.3. Ruang Lingkup Penulisan

Ruang lingkup permasalahan yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Video animasi 2d aturan saat menaiki LRT yang meliputi seperti : aturan saat berada di stasiun LRT dan aturan saat berada di dalam gerbong LRT .
2. Pembuatan dan pengeditan video animasi 2d menggunakan *software Adobe Premiere, Adobe After Affect, dan Corel Draw X7.*

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak LRT dalam mensosialisasikan aturan saat naik LRT kepada Masyarakat dalam bentuk video animasi 2d.

2. Memberikan informasi kepada seluruh kalangan masyarakat, serta sebagai media informasi dan mengajak masyarakat untuk menaati aturan saat menaiki LRT.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai aturan saat menaiki LRT.
2. Menjadi media informasi yang dapat ditonton kapan saja dan dimana saja, khususnya di seluruh stasiun LRT Sumatera Selatan.