



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Transportasi umum menjadi andalan masyarakat untuk menempuh suatu tempat yang jauh maupun dekat, terutama bagi mereka yang tidak memiliki kendaraan pribadi. Di Indonesia, transportasi umum ada beberapa macam, seperti bus, angkot, bajaj, dan kereta/KRL. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Cermati kepada 6094 responden, KRL menjadi transportasi umum yang paling banyak digunakan oleh mereka, sebesar 28,3%. Setelah itu dilanjutkan oleh pengguna Transjakarta sebesar 23,4%, lalu pengguna ojek pangkalan sebesar 23,2%, diteruskan dengan angkutan umum, taksi, bus, metromini dan kopaja (Cermati, 2017).

Bedasarkan data yang didapatkan oleh PT Kereta Commuter Indonesia (KCI), rata-rata pengguna KRL per hari mencapai 1.001.438 pengguna di hari kerja pada bulan Juni 2018 (PT KCI, 2018). Jumlah pengguna yang terbilang banyak setiap harinya mengakibatkan kondisi di gerbong KRL dan stasiun sangat ramai hingga membuat pengguna berdesak-desakan. Kepadatan pengguna KRL juga mengakibatkan mereka menjadi acuh tak acuh terhadap sekitar sehingga mereka lupa cara beretika yang baik dan benar di lingkungan KRL. Contohnya seperti kursi prioritas yang terdapat di peron dan gerbong KRL, namun tidak digunakan sesuai peruntukannya. Tak hanya itu saja, tak sedikit dari pengguna

KRL yang masih melanggar aturan yang sudah ditetapkan, seperti buang sampah sembarangan di dalam gerbong KRL.

Melihat fenomena-fenomena tersebut, perlu adanya edukasi kepada pengguna KRL mengenai peraturan yang sudah ditetapkan, juga memberikan mereka pengertian tentang etika-etika yang harus diterapkan di lingkungan kereta. Agar informasi-informasi tersampaikan dengan baik kepada masyarakat, perlu dibuatnya sebuah *Public Service Announcement (PSA)*. PSA merupakan sebuah iklan yang bertujuan untuk mengedukasikan audiens mengenai suatu topik, tidak seperti iklan pada umumnya yang bertujuan untuk menjual barangnya (Sugget, 2018). Format untuk membuat PSA bisa dalam bentuk poster, audio (umumnya disiarkan di radio) dan video. Video PSA juga dapat dibuat dengan *live action* atau *motion graphic* atau campuran keduanya. Sebagai media edukasi, PSA lebih efektif apabila dibuat dalam bentuk *motion graphic* (Mighty Fine, 2018).

*Motion graphic* merupakan gabungan antara desain grafis, animasi dan suara, juga menjadi salah satu senjata pemasaran terkuat untuk *branding*. Berbeda dengan *live action* yang menggunakan aktor dan tempat yang nyata, *motion graphic* sepenuhnya dibuat dengan grafis dan animasi yang dapat menghasilkan visual berbagai ragam. Selain itu, *motion graphic* juga dapat menyampaikan emosi dan perasaan kepada audiens yang menontonnya, melalui *voice over*, musik, gerakan dan juga visualnya. *Motion graphic* juga dapat menyampaikan informasi yang rumit, seperti data & statistik dalam bentuk gambar-gambar yang menarik serta animasinya hingga membuat audiens tidak bosan melihatnya. Audiens juga lebih mudah mengerti konten dalam bentuk *motion graphic* (Mighty

Fine, 2018). Menurut sebuah penelitian, manusia menyerap informasi dalam bentuk gambar 60.000 kali lebih cepat daripada tulisan (Eisenberg, 2014).

Animasi menjadi salah satu unsur penting dalam pembuatan *motion graphic*. Permainan gerakan yang tidak bervariasi dan selalu statis akan menghasilkan *motion graphic* yang membosankan dan kaku. Maka dari itu, penulis akan membahas *motion graphic* pada PSA “Tata Tertib Menggunakan KRL Commuter Line” dari segi pergerakannya untuk mengetahui lebih dalam tentang animasi sekaligus penerapannya dalam *motion graphic*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang pergerakan *motion graphic* pada *public service announcement* berjudul “Tata Tertib Menggunakan KRL Commuter Line”?

## 1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang diberikan, batasan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Perancangan pergerakan elemen grafis menjelaskan informasi yang diberikan oleh narrator (*voice over*).
2. Perancangan pergerakan akan berfokus pada:
  - a. *Scene 1 shot 1* yang memperlihatkan pergerakan *establishing shot* lingkungan peron stasiun
  - b. *Scene 2 shot 3* yang membahas peraturan peruntukan kursi prioritas KRL dengan menggerakkan objek dan teks

- c. *Scene 3 shot 2* yang membahas peraturan dilarang membuang sampah di dalam gerbong kereta dengan memperlihatkan gerakan tokoh.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan pembuatan skripsi yakni untuk merancang pergerakan *motion graphic* pada *public service announcement* berjudul “Tata Tertib Menggunakan KRL Commuter Line

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat skripsi untuk penulis:

1. Sebagai proses untuk penulis dalam mendalami karyanya lebih lanjut.
2. Penulis dapat mengetahui seberapa besar kemampuannya dalam peran yang dia kerjakan selama pengerjaan proses tugas akhir.

Manfaat skripsi untuk universitas:

1. Sebagai referensi akademis untuk mahasiswa yang ingin mengambil topik serupa.

Manfaat skripsi untuk pembaca:

1. Sebagai referensi untuk penelitian yang lebih mendalam.
2. Menambah wawasan mengenai animasi dan *motion graphic*.