

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transportasi umum yang handal, cepat dan murah sangatlah dibutuhkan untuk mobilitas masyarakat di kota besar. Hal tersebut menjadikan Kereta Komuter menjadi kebutuhan mendasar untuk masyarakat yang ingin melakukan aktifitas ulang alik dari kota asal mereka menuju kota tempat mereka bekerja. Kereta komuter adalah sistem transportasi berbasis kereta yang menghubungkan daerah bisnis pusat (*central business district*) di perkotaan dengan kawasan-kawasan pinggiran kota. Kereta komuter dibangun untuk mengatasi kemacetan di Jalan, tidak seperti kereta reguler pada umumnya, kereta komuter memiliki banyak tempat persinggahan dibanding kereta biasanya, sehingga pergerakan kereta ini lebih cepat dibanding kereta biasanya, dan jumlah perjalanan yang lebih banyak. Rangkaian yang digunakan pada kereta komuter biasanya berupa Kereta Rel Listrik (KRL) dan Kereta Rel Diesel Elektrik (KRDE).

Maraknya berita viral di KRL *Commuter line* yang tersebar di media sosial menandakan bahwa ada sebagian penumpang *KRL Commuter line* yang masih belum memahami etika dan peraturan yang ada didalam kereta, seperti munculnya berita, sampah berserakan didalam rangkaian KRL, kemudian masih rendahnya kesadaran atas memberikan kursi kepada penumpang prioritas, kemudian penumpang yang duduk di lantai, masih adanya aktifitas makan dan minum didalam kereta, bahkan masih ditemui kasus penumpang yang merokok didalam rangkaian kereta, fenomena ini jelas memberikan gambaran bahwa masih banyak penumpang

yang tidak mengetahui bahkan tidak peduli atas etika dan aturan yang telah berlaku. Padahal KRL *Commuter line* sendiri sedang menuju target utama satu juta penumpang per hari, dan mereka sudah hampir menyentuh angka itu. Angka tersebut terdiri dari banyak penumpang yang memberikan kepercayaan kepada moda angkut KRL *Commuter Line*, alasannya karena murah, dekat dengan tujuan mereka, dan cepat. Pembagian penumpang biasanya dapat dilihat melalui waktu, seperti saat hari kerja, mayoritas penumpang adalah pekerja dan pelajar. Kemudian saat hari libur, mayoritas penumpang adalah keluarga yang ingin berwisata disuatu tempat. Di hari libur tersebut tingkat ketidakpedulian akan aturan dan etika terus meningkat, karena mayoritas penumpang adalah orang-orang yang jarang atau bahkan tidak pernah naik KRL, sehingga mereka tidak mengetahui aturan yang berlaku, dimulai dari hal kecil seperti berdiri dibelakang garis aman berwarna kuning, membuang sisa sampah makanan di dalam kereta, hingga ketidakpedulian akan penumpang prioritas, di hari libur inilah kita sering mendapati lansia yang tidak mendapatkan kursi. Padahal sudah terpampang jelas aturan-aturan yang harus dipatuhi, aturan tersebut memiliki bentuk visual berupa stiker di masing-masing pintu kereta dan jendela, hingga berbentuk pengumuman dari pengeras suara atau biasa disebut *announcer* kereta.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu media lain yang digunakan untuk menertibkan sekaligus menyadarkan dan mengedukasi penumpang yang masih belum paham atas aturan dan etika ketika sedang naik KRL *Commuter line*. Media yang ditawarkan adalah media sosial, karena media sosial telah terbukti ampuh dapat menyampaikan kabar berita ke masing-masing penggunanya, terlebih itu berita viral yang memiliki kecepatan penyebaran yang luar biasa. Seperti

penyebaran kabar melalui *facebook, instagram, twitter* dan *youtube*. Keempat media sosial raksasa itu memegang kendali penuh penyebaran suatu berita yang disebar oleh salah satu orang ke orang lain, bisa melalui postingan yang kemudian masuk di suatu grup dan lainnya yang kemudian akan dibaca oleh penumpang yang membuka media sosial tersebut di dalam KRL *Commuter line*.

Berdasarkan uraian diatas, maka perancangan Tugas Akhir ini Penulis akan membuat sebuah Video Animasi Infografis yang berisi hal-hal apa saja terkait aturan yang harus dipatuhi dan etika ber-KRL *Commuter line* yang baik hingga bisa membuat sadar orang yang melihatnya. Media utamanya berupa Video animasi infografis dengan campuran media 2 Dimensi dan 3 Dimensi, video tersebut akan disandingkan dengan media pendukung seperti Poster yang kemudian akan disebar melalui media sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Pemaparan diatas, maka yang menjadi Rumusan masalah dalam Perancangan tugas akhir ini akan mengangkat permasalahan mengenai :

1. Bagaimana merancang Media Animasi Infografis yang menarik, informatif dan mudah dipahami untuk menyampaikan kampanye tentang etika naik kereta komuter jabodetabek ini ?
2. Bagaimana Merancang visual yang dapat mudah dipahami untuk media pendukung terhadap kampanye tentang etika naik kereta komuter jabodetabek ini?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan pemaparan diatas, maka yang menjadi tujuan dalam perancangan tugas akhir ini adalah :

1. Merancang *motion graphic* yang unik, menarik, dan komunikatif agar Pengguna kereta komuter tertib.
2. Terciptanya media pendukung video motion graphic Etika Naik Kereta Komuter

D. Manfaat Perancangan

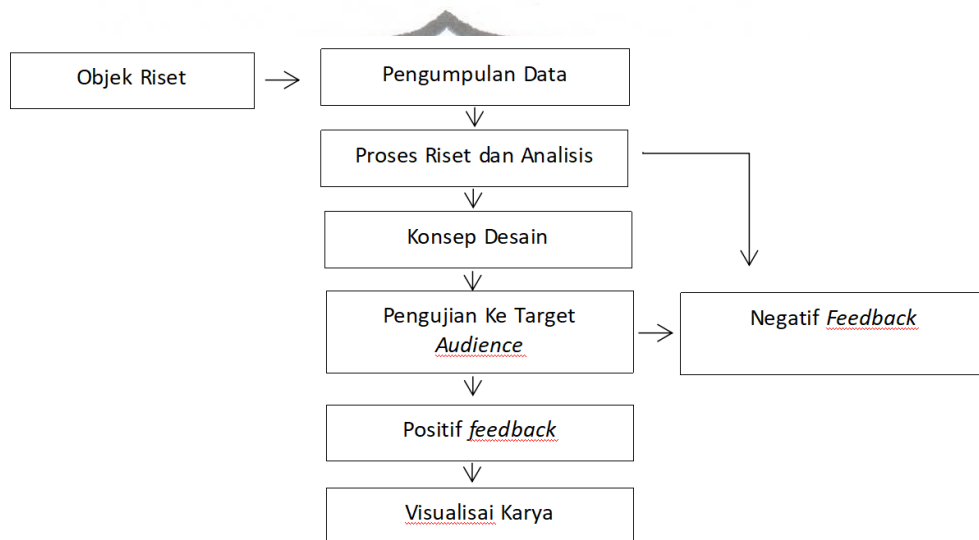
Manfaat perancangan bagi penulis, sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan wisuda.
2. Mempelajari teknik perumusan masalah dan cara membuat solusi permasalahan yang dikaji.
3. Mendapat pengalaman melakukan riset.
4. Menambah portfolio yang dapat dipakai sewaktu-waktu.
5. Memperluas jaringan komunikasi dan informasi.
6. Mengetahui lebih dalam berbagai macam penumpang kereta komuter
7. Meningkatkan kembali nilai sopan santun di dalam angkutan umum
8. Meningkatkan budaya tertib dalam menaiki angkutan umum

Manfaat perancangan bagi *target audience* (Penumpang kereta komuter Jabodetabek):

1. Menambah informasi terkait etika dalam menaiki kereta komuter Jabodetabek
2. Menumbuhkan karakter yang tertib dalam menaiki transportasi umum.
3. Menciptakan lingkungan kereta yang rapi dan tertib.

E. Kerangka Pikir



Bagan 1.1 Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang penulis gunakan dalam Perancangan Video *Motion Graphic* tentang kampanye etika naik kereta komuter jabodetabek adalah dengan melakukan riset terhadap objek yaitu Penumpang KRL Komuter jabodetabek, setelah itu mengumpulkan data dan melakukan riset dan analisa, dan dilanjutkan dengan perancangan konsep desain.

Berikutnya adalah pengujian terhadap target *audience* yaitu Penumpang KRL komuter jabodetabek, Setelah mendapatkan *feedback* dan masukan dari *audience* penulis mendapatkan positif *feedback*. Kemudian, penulis sebagai kontributor DKV

membuat visualisasi karya berupa video motion graphic tentang kampanye etika naik kereta komuter jabodetabek sebagai solusi atas permasalahan yang sedang terjadi.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Yang dilakukan dengan cara mendapatkan data yang kemudian dideskripsikan serta dianalisis untuk mencari informasi dan menganalisa gejala serta fenomena yang terjadi pada masyarakat mengenai Perilaku dan etika penumpang KRL *Commuter Line*.

1. Objek dan Subjek Penelitian

- a. Objek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah KRL *Commuter Line*.
- b. Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah masyarakat pengguna KRL *Commuter Line* di seluruh Jabodetabek.

2. Sasaran dan Lokasi Penelitian

Sasaran penelitian adalah masyarakat KRL *Commuter Line* di seluruh Jabodetabek, lokasi penelitian dilakukan di seluruh jalur KRL *Commuter Line* di seluruh Jabodetabek.

3. Jenis dan Sumber Data

Proses pengambilan data penelitian menggunakan dua jenis data, yaitu:

a. Data Primer:

Data primer yang dimaksud meliputi data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan penumpang kereta komuter dan hasil observasi.

b. Data Sekunder:

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari kegiatan membaca, melihat dan mendengarkan sumber data berupa buku dan artikel di internet seperti referensi jurnal, pustaka, dan teori-teori para ahli.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam perancangan animasi infografis tentang kampanye etika naik kereta komuter jabodetabek, digunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara melihat, meninjau, dan mengamati secara langsung. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati langsung penumpang kereta komuter.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab guna mendapatkan informasi secara langsung dengan tujuan mendapatkan data yang menjelaskan permasalahan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan untuk mengabadikan setiap informasi yang ada, dan ditambah juga untuk mendapatkan akses yang pasti tentang informasi tersebut.

5. Analisis Data

Setelah semua data melalui narasumber dan literatur yang berkaitan dengan objek penelitian telah berhasil dikumpulkan, data kemudian diolah

dengan mengambil informasi yang bermanfaat. Data yang dipilih adalah data yang membantu peneliti dalam memecahkan masalah dan membantu konsep perancangan.

6. Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran umum tentang karya ini, maka dirasa perlu sistematika yang akan dipaparkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan; Menjelaskan mengenai latar belakang pemahaman judul, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari keseluruhan materi perancangan.

Bab II Kajian Teori; Menjelaskan mengenai paham paham teori yang menyangkut judul karya.

Bab III Identifikasi Data; Berisi analisis dari data data serta dokumen yang penulis kumpulkan terkait konsep perancangan animasi infografis tentang Etika naik kereta komuter jabodetabek.

Bab IV Konsep Perancangan; Berisi penjabaran konsep perancangan, konsep karya, teknik pelaksanaan, dan visualisasi karya. Di sini akan dijabarkan detail perancangan baik visual maupun strategi promosi setelah ditemukan konsep yang sesuai untuk diaplikasikan dalam perancangan animasi infografis tentang 5 cara melindungi mata dari radiasi ponsel.

Bab V Visualisasi karya; Bab ini berisi tentang proses eksekusi pengerjaan dan visualisasi karya, pada tahap ini penulis sebagai kontributor DKV mulai mengerjakan karya sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan. Dalam kasus ini adalah proses pembuatan karya.

Bab VI Penutup; Bab ini berisi kesimpulan penelitian dan saran.