

# Penerapan Video Animasi Sosialisasi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi *COVID-19* dengan Teknik *Motion Graphic* di PT. Kereta Api Indonesia (Persero)

**Khofifah Aina Junaidi<sup>1)</sup>, Yulian Mirza<sup>2)</sup>, Indarto<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Teknologi Informatika Multimedia Digital, Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139  
e-mail: khofifahaina2001@gmail.com, yulianmirza@polsri.ac.id, indarto@polsri.ac.id

## **Abstrak**

Agar penyebaran *COVID-19* dapat ditekan, penumpang harus memenuhi beberapa persyaratan dan ketentuan sebelum dapat naik kereta api. Oleh karena itu, PT. Kereta Api Indonesia (Persero) harus memberikan informasi kepada masyarakat mengenai hal ini. Untuk menyampaikan informasi yang tidak membosankan, *motion graphic* adalah pilihan yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi sosialisasi yang menjelaskan persyaratan perjalanan dengan kereta api selama pandemi *COVID-19* dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan menyebarkannya melalui media sosial. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*, skala Likert, validitas, dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap 5 responden ahli mencapai 94,5% dalam kategori "Sangat Baik" serta 70 responden masyarakat umum mencapai 92,24% dalam kategori "Sangat Baik".

**Kata Kunci:** Video Animasi Sosialisasi, *COVID-19*, *Motion Graphic*, Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api, PT. Kereta Api Indonesia (Persero)

## **Abstract**

*To suppress the spread of COVID-19, passengers must fulfill several requirements and regulations before boarding the train. Therefore, PT. Kereta Api Indonesia (Persero) must provide information to the public regarding this matter. To deliver information in an engaging manner, motion graphics are an interesting choice. This research aims to create a socialization animated video explaining the travel requirements for train journeys during the COVID-19 pandemic using motion graphic techniques and disseminating it through social media. This study employs the Multimedia Development Life Cycle method, Likert scale, validity, and reliability. The research results indicate that the attitude of the 5 expert respondents reached 94.5% in the "Very Good" category, while 70 respondents from the general public reached 92.24% in the "Very Good" category.*

**Keywords:** Socialization Animated Video, *COVID-19*, *Motion Graphic*, Terms and Conditions for Travelling by Train, PT. Kereta Api Indonesia (Persero)

## 1. PENDAHULUAN

Berpergian dengan kereta api adalah salah satu pilihan transportasi antar kota terbaik. Penumpang dapat bepergian dari satu kota ke kota lain dengan nyaman tanpa terjebak dalam kemacetan lalu lintas. Namun, saat ini dunia sedang berhadapan dengan pandemi *COVID-19* yang menyebar dengan cepat.

Dalam rangka mengurangi angka positif *COVID-19*, tentunya ada beberapa syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi oleh calon penumpang. Kementerian Perhubungan menerapkan syarat dan ketentuan perjalanan dengan kereta api melalui SE No. 72 Tahun 2022 (1). PT. Kereta Api Indonesia (Persero) harus mensosialisasikan informasi tersebut agar masyarakat umum mengetahuinya.

PT. Kereta Api Indonesia (Persero) menggunakan *website* dan media sosial seperti Facebook, Twitter, Youtube dan Instagram untuk menyebarkan informasi. Namun, mayoritas konten yang ditampilkan pada media tersebut adalah brosur dan artikel yang memuat terlalu banyak tulisan sehingga dianggap kurang efektif dan kurang menarik. Maka dari itu, perlu adanya media yang lebih menarik seperti *motion graphic*.

*Motion graphic* adalah salah satu pilihan yang menarik perhatian banyak konsumen karena memiliki pesona tersendiri dan menyajikan informasi yang tidak membosankan. Menurut survei tahun 2017 di Indonesia, 21,9% dari 124.777 orang lebih menyukai konten video dibandingkan artikel dan infografis [2]. Karena hal tersebut, banyak media sosial yang menampilkan konten video untuk menarik minat calon konsumen. Dari latar belakang masalah tersebut, PT. Kereta Api Indonesia (Persero) membutuhkan media sosialisasi berupa *motion graphic*. Dengan *motion graphic* ini diharapkan masyarakat luas dapat mengetahui informasi mengenai persyaratan dan ketentuan untuk naik kereta api di masa pandemi *COVID-19*.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), pengumpulan dan pengujian data menggunakan kuesioner, kemudian diuji dengan validitas dan reabilitas dan pengolahan data dengan menggunakan skala *likert*.

### 2.1 Metode Pengembangan

Pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dipilih karena dapat menghasilkan *motion graphic* membutuhkan serangkaian tahapan yang tepat dan menyeluruh. Keenam tahapnya meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* [3]. Secara garis besar, proses produksi video animasi *motion graphic* ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Pra-Produksi, meliputi poin: *concept* dan *design*
2. Produksi, meliputi poin: *material collecting (audio, video, graphic design)*
3. Pasca-Produksi, meliputi poin: *assembly (compositing, editing, rendering)*.

#### a. Pra-Produksi

##### 1. *Concept*

Tahap pertama pengembangan adalah tahap konsep. Langkah pertama dalam proses ini adalah membuat konsep dasar seperti judul, jenis, tujuan, plot, durasi yang diharapkan, audiens, dan *output* [4].

##### 2. *Design*

Desain *storyboard* dan pemilihan warna termasuk dalam fase ini. Desain gambar *motion graphic* adalah hasil akhir dari fase desain ini.

#### b. Produksi

##### 1. *Material Collecting*

Tahap *material collecting* melibatkan pengumpulan materi yang akan diproses dan ditampilkan pada *motion graphic*. Sebagai penunjang, elemen-elemen yang diperlukan berbentuk gambar, ilustrasi, animasi, audio, video, dan materi lainnya.

c. Pasca Produksi

1. *Assembly*

*Motion graphic* dibuat selama tahap *assembly*. Tahap ini merupakan langkah pemrosesan dari mentahan ke objek multimedia. Ada tiga fase yaitu *animating*, *editing*, dan *rendering*.

2. *Testing*

Penulis menerapkan pengujian teknik untuk meninjau apakah teknik-teknik yang dilakukan berjalan dengan baik. Selain itu, penulis juga melakukan pengujian melalui kuesioner untuk menentukan apakah hasilnya diharapkan atau tidak. Hasil kuesioner kemudian dihitung menggunakan rumus skala *likert* yang menghasilkan persentase hasil tes [5].

3. *Distribution*

Hasilnya disimpan dalam media penyimpanan dan diberikan kepada perusahaan sebagai aset setelah diperiksa dan layak untuk dipublikasikan. Langkah ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi untuk meningkatkan pengembangan produk.

2.2 Pengumpulan dan Pengujian Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan dan pengujian data menggunakan kuesioner dan pengolahan data menggunakan skala *likert*.

a. Kuesioner

Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada responden sebagai tanggapan atas permintaan pengguna. Oleh karena itu, kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang telah dikembangkan peneliti dan masing-masing relevan dengan masalah penelitian.

b. Skala *Likert*

Skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, dan persepsi seseorang atau kelompok mengenai tanda atau kejadian. Skala *Likert* adalah skala paling sederhana untuk digunakan dan merupakan skala yang paling sering digunakan dalam survei dan penelitian [6].

2.3 Pengujian Kualitas Data

Pengujian kualitas data dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keakuratan dan konsistensi data yang dikumpulkan. Daftar pertanyaan (instrumen) yang digunakan untuk mengumpulkan data harus memenuhi dua persyaratan yaitu validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahan sesuatu instrumen.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen, dalam hal ini kuisisioner, dapat digunakan lebih dari satu kali, atau dengan responden yang sama. Uji reliabilitas untuk alternatif jawaban lebih dari dua menggunakan uji *Cronbach's Alpha*, yang nilainya akan dibandingkan dengan nilai koefisien reliabilitas minimal yang dapat diterima. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6, maka instrumen penelitian reliabel. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0.6, maka instrumen penelitian tidak reliabel [7].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan animasi sosialisasi ini dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2019 untuk merancang ilustrasi, Adobe After Effects 2019 untuk membuat animasi, Adobe Premiere Pro CC 2019 untuk menyunting animasi dan Audacity untuk menyunting audio. Produk

yang dihasilkan adalah sebuah video dengan format .mp4 yang dapat dijalankan pada semua *platform digital*.

### 3.1 Pra Produksi

#### a. *Concept*

Pada tahap konsep terdiri dari tahap deskripsi konsep dan pembuatan *storyline*.

#### 1. Deskripsi Konsep

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap deskripsi konsep atau rancangan awal. Berikut adalah tabel 1 deskripsi konsep.

Tabel 1 Deskripsi Konsep

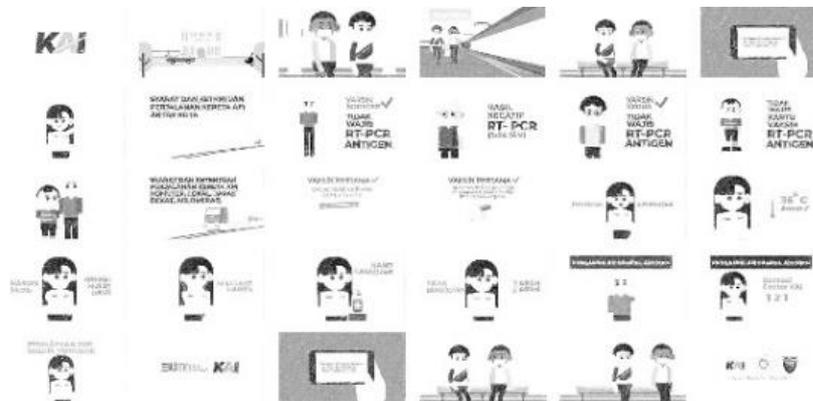
Judul	Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi COVID-19
Jenis Video	Media Sosialisasi <i>Motion Graphic</i> Berbasis Animasi 2 Dimensi
Target Audiens	Masyarakat umum, terutama pengguna sosial media
Ide Cerita	Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi COVID-19 Berdasarkan SE No.72 Kemenhub Tahun 2022
Durasi	3-5 menit

#### 2. Pembuatan *Storyline*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *storyline* atau alur cerita dari deskripsi konsep yang telah dibuat.

#### b. *Design*

Pada tahap konsep terdiri dari tahap pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan *layout* atau tata letak dari aset yang digunakan untuk menggambarkan deskripsi dari setiap *scene* pada animasi *motion graphic* [8]. Berikut adalah gambar *storyboard* dari tahap *design*.



Gambar 1 *Storyboard*

### 3.2 Produksi

#### a. *Material Collecting*

Pada tahap ini, bahan-bahan berupa aset animasi, *font*, *background*, dan *voice over* dikumpulkan menjadi satu dengan manajemen file yang baik untuk lebih mempermudah saat proses produksi dan *editing* berlangsung.

#### 1. Pembuatan *Graphic Design* /Aset

Pembuatan aset dilakukan dengan menggunakan *software* desain digital yaitu Adobe Illustrator CC 2019.

#### 2. *Modelling 2D*

Proses ini adalah pembuatan model objek dalam bentuk dua dimensi dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2019. Terdapat beberapa tahap seperti *modelling* karakter, *modelling environment*, *modelling* kereta api, *modelling graphic design* atau aset pendukung.

### 3. Rekaman Suara

Pada proses rekaman suara untuk narasi, penulis menggunakan *handphone* tipe Xiaomi Redminote 5 untuk merekam suara.

### 4. Pengumpulan Materi Tambahan

Pengumpulan materi tambahan yang dilakukan adalah materi yang diunduh dari beberapa situs internet secara gratis dan tanpa hak lisensi. Berikut adalah tabel dari tahap *material collecting*.

Tabel 2 Font yang Digunakan

No	Nama	Font Style	Format	Tampilan
1	Montserrat	Regular, Bold	ttf	THE QUICK BROWN FOX

Tabel 3 Aset Tambahan yang Digunakan

No	Nama File	Format File	Gambar
1	Logo PT. KAI	.png	
2	Logo BUMN	.png	
3	Logo Politeknik Negeri Sriwijaya	.png	
4	Logo TIMD	.png	

Tabel 4 Materi Audio

No	Nama File	Format File	Keterangan
1	Freedom – Roa (No Copyright Music)	.mp3	Backsound
2	Pop	.mp3	Sound Effect

### 3.3 Pasca Produksi

#### a. Assembly

##### 1. Voice Over Editing

Setelah perekaman dan pemotongan bagian yang tidak diperlukan, penulis melakukan pengeditan menggunakan Audacity yang merupakan aplikasi audio digital untuk memotong suara yang tidak diperlukan, menghilangkan *noise* dari audio dan penyetelan *bass* untuk memperoleh suara yang dalam (*deep*) ataupun *booming* [9].

##### 2. Compositing

Pada proses *compositing* dan *opening*, terdapat beberapa teknik yang digunakan diantaranya *new composition*, *import file*, *basic animation*, *animation composer*, *masking*, *text animation*, *puppet pin*, dan *export video*.

##### 3. Editing

Selanjutnya penulis melakukan *editing*, dengan memasukan *footage* video dari hasil *render project* yang sebelumnya di buat pada Adobe After Effects CC 2019, kemudian di susun menjadi kesatuan alur cerita yang berkesinambungan dan menyesuaikan dengan *script* yang telah dibuat menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2019. Teknik yang digunakan pada proses *editing* adalah *new sequence*, *import video*, *add cut point*, *video transition*, dan *audio transition*.

#### 4. Rendering

Pada proses pasca produksi penulis melakukan *rendering* untuk menghasilkan video yang siap untuk ditonton.

#### 3.4 Realisasi Video Animasi 2D

Setelah selesai melakukan serangkaian tahap pada perancangan, maka akan didapat hasil video animasi 2D beresolusi 1920 x 1080 dengan format MP4. Video ini dapat diputar hampir pada semua perangkat lunak (*software*) pemutar video. Berikut adalah gambar realisasi video animasi 2D.



Gambar 2 Realisasi Video Animasi 2D

#### 3.5 Pengujian Video Animasi 2D

##### a. Deskripsi Pengujian

Setelah melakukan serangkaian tahap dalam pembuatan video animasi 2D ini, penulis selanjutnya melakukan pengujian (*testing*). Pengujian dibagi menjadi dua, yaitu pengujian terhadap teknik yang penulis gunakan pada proses *compositing* hingga *rendering* dan pengujian hasil video animasi 2D kepada responden alpha dan beta dengan menyebarkan kuesioner. Berikut adalah tabel kuesioner atau instrumen pengujian.

Tabel 5 Kuesioner Tampilan Video

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
1	Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?	SKB	KB	C	B	SB
2	Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?	SKB	KB	C	B	SB
3	Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?	SKB	KB	C	B	SB
4	Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?	SKB	KB	C	B	SB

Tabel 6 Kuesioner Kualitas Video

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
1	Apakah informasi dari video animasi ini mudah dimengerti?	SKB	KB	C	B	SB
2	Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?	SKB	KB	C	B	SB

3	Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?	SKB	KB	C	B	SB
4	Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?	SKB	KB	C	B	SB

Tabel 7 Kuesioner Kualitas Pesan atau Materi Video

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
1	Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi COVID-19?	SKB	KB	C	B	SB
2	Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penerapan Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi COVID-19?	SKB	KB	C	B	SB
3	Apakah anda setuju, setelah menonton video animasi ini Anda akan menerapkan dan mematuhi Persyaratan dan Ketentuan Perjalanan dengan Kereta Api pada Masa Pandemi COVID-19?	SKB	KB	C	B	SB

## b. Prosedur Pengujian

### 1. Pengujian Teknik

Pengujian teknik bertujuan untuk meninjau apakah teknik-teknik yang dilakukan berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan oleh penulis sendiri dengan melihat hasil akhir video animasi 2D yang telah di *render* sebelumnya, bukan meninjau langsung pada perangkat lunak (*software*), karena hasil *render* belum tentu sama hasilnya dengan hasil peninjauan langsung pada perangkat lunak (*software*). Hasil pengujian teknik video animasi ini berhasil.

### 2. Pengujian Alpha

Pengujian Alpha dilakukan untuk mengetahui kelayakan video animasi sosialisasi yang dibuat. Penilaian kelayakan video dilakukan oleh 5 ahli di bidang multimedia dan media sosial dengan melihat dari institusi asal pendidikan atau pekerjaannya. Responden alpha diberi kuesioner 2 variabel yaitu tampilan dan kualitas video.

### 3. Pengujian Beta

Data pengujian beta adalah para responden yang terdiri dari 70 pengguna media sosial yang berusia 19 tahun ke atas, dengan tujuan dapat mensosialisasikan tentang persyaratan dan ketentuan perjalanan dengan kereta api di masa pandemi COVID-19 dengan lebih luas. Responden beta diberi kuesioner 2 variabel yaitu tampilan dan kualitas pesan atau materi video.

### 4. Pengujian Validitas

Dalam penelitian ini analisis validitas dilakukan terhadap *instrument* penelitian variabel pada responden beta yaitu variabel tampilan video (X) dan kualitas materi atau pesan (Y) dengan menggunakan metode korelasi *pearson* dengan bantuan *software SPSS 22.0 (Statistical Package for the Social Sciences)* yang merupakan program pengolahan data statistik yang paling populer dan paling banyak dipakai oleh para peneliti untuk menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi [10]. Berikut adalah tabel hasil pengujian validitas.

Tabel 8 Hasil Pengujian Validitas Variabel Tampilan Video (X)

		X1	X2	X3	X4	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.479**	.588**	.605**	.834**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	70	70	70	70	70
X2	Pearson Correlation	.479**	1	.425**	.398**	.722**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.001	.000
	N	70	70	70	70	70
X3	Pearson Correlation	.588**	.425**	1	.538**	.810**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	70	70	70	70	70
X4	Pearson Correlation	.605**	.398**	.538**	1	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000		.000
	N	70	70	70	70	70
TOTAL	Pearson Correlation	.834**	.722**	.810**	.806**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70	70

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 9 Hasil Pengujian Validitas Variabel Kualitas Pesan atau Materi Video (Y)

		Y1	Y2	Y3	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	.585**	.559**	.856**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	70	70	70	70
Y2	Pearson Correlation	.585**	1	.387**	.810**
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.000
	N	70	70	70	70
Y3	Pearson Correlation	.559**	.387**	1	.795**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001		.000
	N	70	70	70	70
TOTAL	Pearson Correlation	.856**	.810**	.795**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	70	70	70	70

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### 5. Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk alternatif jawaban lebih dari dua menggunakan uji *Cronbach's Alpha*, yang nilainya akan dibandingkan dengan nilai koefisien reliabilitas minimal yang dapat diterima. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6, maka instrumen penelitian reliabel. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6, maka instrumen penelitian tidak reliabel. Setelah semua pertanyaan sudah valid, analisis selanjutnya dengan uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* dan pengambilan keputusan jika  $\alpha > r_{\text{tabel}}$  (0,235), maka instrumen reliabel.  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,235 didapat dari signifikansi 0,05 dengan uji dua sisi dan jumlah responden beta sebanyak 70 orang.

Tabel 10 Pengujian Reliabilitas Variabel Tampilan Video (X)

#### Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.802	4

Tabel 11 Pengujian Reliabilitas Variabel Kualitas Pesan atau Materi Video (Y)

#### Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.750	3

### 3.6 Hasil dan Pembahasan

#### a. Hasil Analisis Pengujian Alpha

Analisis hasil pengujian alpha didapatkan berdasarkan pertanyaan yang diberikan kepada responden terkait penampilan dan kualitas video animasi sosialisasi dan telah dihitung menggunakan skala *likert*. Berdasarkan hasil dari penilaian dan analisis terhadap video yang telah ditampilkan kepada responden alpha (ahli) bila di rata-ratakan, video animasi ini mendapatkan persentase skor 94,5% yang berada pada kategori “sangat baik”, maka video ini layak untuk dipublikasikan secara luas kepada masyarakat.

b. Hasil Analisis Pengujian Beta

Analisis hasil pengujian beta didasarkan pada pernyataan yang diberikan kepada responden terkait tampilan dan kualitas pesan yang disampaikan dari video animasi sosialisasi yang telah ditampilkan kepada responden dan telah dihitung menggunakan skala *likert*. Video animasi ini secara rata-rata mendapatkan index persentase 92,24% yang berada pada kategori “sangat baik”. Maka, video animasi ini memiliki kualitas dan kelengkapan informasi yang baik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

c. Hasil Analisis Pengujian Validitas

Analisis hasil pengujian validitas didasarkan pada instrumen responden beta menggunakan SPSS. Hasil pengujian validitas variabel tampilan video (x) berjumlah 4 butir pernyataan pada kuesioner tampilan video adalah valid, karena memiliki  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  (0,235) yaitu 0,834; 0,722; 0,810; dan 0,806. Hasil pengujian validitas variabel kualitas pesan atau materi berjumlah 3 butir pernyataan pada kuesioner kualitas pesan atau materi adalah valid, karena memiliki  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  (0,235) yaitu 0,856; 0,810; dan 0,795.

d. Hasil Analisis Pengujian Reliabilitas

Analisis hasil pengujian reliabilitas didasarkan pada instrumen responden beta menggunakan SPSS. Hasil pengujian reliabilitas variabel tampilan video (x) berjumlah 4 butir pernyataan pada kuesioner tampilan video adalah valid, karena memiliki *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada  $r_{tabel}$  (0,235) yaitu 0,802. Hasil pengujian reliabilitas variabel kualitas pesan atau materi berjumlah 3 butir pernyataan pada kuesioner kualitas pesan atau materi adalah valid, karena memiliki *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada  $r_{tabel}$  (0,235) yaitu 0,750. Hal ini berarti semua variabel memiliki instrumen yang reliabel. Dengan demikian butir pernyataan setiap variabel dapat dijadikan butir pernyataan pada kuesioner penelitian.

#### 4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pembuatan video animasi sosialisasi persyaratan dan ketentuan perjalanan dengan kereta api pada masa pandemi *COVID-19* ini menggunakan animasi berbasis *motion graphic* yang menarik dan menghasilkan video berdurasi 5 menit 30 detik dengan format .mp4 sehingga informasi yang diberikan dapat lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. Responden alpha dilihat dari riwayat pendidikan dan riwayat pekerjaannya, sehingga kompeten dalam menilai video yang telah dibuat. Sedangkan responden beta dilihat dari jenis kelamin, umur, pekerjaan, asal dan seberapa sering naik kereta api yang memiliki kategori sebagai orang-orang yang membutuhkan informasi dari video. Video animasi sosialisasi berbasis *motion graphic* ini mendapatkan indeks persentase rata-rata 94,5% dari hasil penilaian dan analisis responden alpha (ahli) yang berada pada kategori “sangat baik”. Maka, video ini layak untuk dipublikasikan secara luas kepada masyarakat. Video animasi ini mendapatkan indeks persentase rata-rata 92,24% dengan kategori sangat baik dari hasil penilaian dan analisis responden beta sebagai masyarakat yang membutuhkan informasi. Maka, video animasi ini memiliki kualitas dan kelengkapan informasi yang baik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

## 5. SARAN

Diharapkan agar dimasa yang akan datang, video animasi ini dapat disiarkan atau ditayangkan di televisi yang terdapat di stasiun-stasiun kereta api Sumatera Selatan sebagai media sosialisasi bagi masyarakat. Didalam perancangan bahkan saat merealisasi video animasi ini masih jauh dari kata sempurna, kiranya dimasa mendatang video animasi 2D ini bisa dikembangkan lagi dari segi tampilan, konten informasi dan audio agar menjadi lebih menarik dan lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kai121\_. (2022). *Update Persyaratan Naik Kereta Api Mulai 17 Juli 2022*. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <https://www.instagram.com/p/Cf24duSFREj/>
- [2] TalkDGTL. (2017). *Panduan Konten Facebook Berdasarkan Survei 2017*. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <http://talkdgtl.com/wp-content/uploads/2017/10/survey-konten-facebook.pdf>
- [3] Siahaan, A., Heny A., P., dan Afdhol D. (2021). Motion Graphic for Introducing Colors in English. *Jurnal Integrasi*, 13(1), 32-39. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i1.2465>
- [4] Siregar, F. (2017). Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*, 4(03), 174-183. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1860>
- [4] Khairunnisa, A., & Fani, M. (2021). Implementasi Motion Graphic Tata Cara Umroh pada PT. Rhean Citra Oetama. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(1), 110-120. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2859>
- [5] Nufus, A.N. (2020). Skripsi. *Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik Motion Graphic*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya
- [6] Sumartini, S., Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29-38. <http://dx.doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>
- [7] Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52>
- [8] Refita, Y. D. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(2), 85-92. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>
- [9] Gocke, Salman. (2021). *Getting Started with Audacity – Audacity Tutorials for Beginners*. Diakses pada 09 Agustus 2022, dari <https://userguiding.com/blog/audacity-tutorial/#:~:text=Features%20of%20Audacity,in%2Fout%20effects%20or%20trimming.>
- [10] Nabila, N. (2019). Analisis Pemanfaatan Media Visual (Motion Graphic) Dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Online Di Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 3(1), 39-44. <https://doi.org/10.30871/jamn.v3i1.1351>