

SKRIPSI

**VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
PEMESANAN TIKET KERETA API PADA KAI *ACCESS*
PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)**



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

SUCI INDAH PRATIWI

061540721733

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2019

**VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC
PEMESANAN TIKET KERETA API PADA KAI ACCESS
PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)**



SKRIPSI

**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Palembang,

2019

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197305162002121001

Dosen Pembimbing II

Hartati Deviana, S.T., M.Kom.

NIP. 197405262008122001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ir. A. Bahri Joni Malvan, M.Kom.

NIP. 196007101991031001

Ketua Program Studi

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.

NIP. 19770524200031002

**VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC
PEMESANAN TIKET KERETA API PADA KAI ACCESS
PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)**



**Telah Diuji dan Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Seminar Skripsi Pada Kamis, 18 Juli 2019**

Ketua Dewan Penguji

Ikhthison Mekongga, S.T., M.Kom.

NIP. 19770524200031002

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Alan Novi Tompanu, S.T., M.T.

NIP. 197611082000031002

Ervi Cofriyanti, M.T.I.

NIP. 198012222015042001

Herlambang Saputra, Ph.D.

NIP. 198103182008121002

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.

NIP. 197912172012121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ir. A. Bahri Joni Malvan, M.Kom.

NIP 196007101991031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama Mahasiswa : Suci Indah Pratiwi
NIM : 061540721733
Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : “Video Animasi *Motion Graphic* Pemesanan Tiket Kereta Api pada KAI Access PT. Kereta Api Indonesia (Persero)”

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,



Suci Indah Pratiwi
NIM. 061540721733

Motto:

" Bila anda tidak menyukai sesuatu, maka ubahlah. Bila anda tidak bisa melakukannya, maka ubahlah cara pandang anda "

Ku Persembahkan Untuk :

- *Keluargaku*
- *Partnerku*
- *Rekan-rekanku*
- *Almamaterku*

ABSTRAK

VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PEMESANAN TIKET KERETA API PADA KAI *ACCESSPT*. KERETA API INDONESIA (PERSERO)

(Suci Indah Pratiwi, 2019, 74 Halaman)

Perkembangan teknologi multimedia dalam bidang informasi saat ini telah membawa banyak kemajuan. Penyampaian informasi tidak selalu berupa tulisan, namun sudah mencapai format audio visual, salah satunya adalah video animasi *motion graphic*. Dalam dunia industri bahkan instansi, video animasi *motion graphic* biasanya dibuat oleh industri ataupun instansi sebagai alat atau media informasi bahkan promosi kepada masyarakat, karena dinilai lebih menarik dalam penyampaian informasi. PT. Kereta Api Indonesia (Persero) merupakan salah satu instansi penyelenggara jasa angkutan penumpang, dan tentu untuk menikmati fasilitas tersebut masyarakat memerlukan yang namanya tiket sebagai akses untuk masuk ke dalam kereta, dan kini PT. Kereta Api Indonesia (Persero) telah meluncurkan aplikasi resmi pemesanan tiket secara *online* yaitu KAI *Access*, guna mempermudah masyarakat dalam pemesanan tiket kereta api yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Namun sangat disayangkan masih banyak masyarakat awan yang belum mengetahui bahkan mengerti untuk menggunakannya. Hal ini dikarenakan masih kurangnya informasi yang mengedukasi masyarakat mengenai aplikasi KAI *Access* ini. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat Skripsi berupa video animasi *motion graphic* pemesanan tiket kereta api pada KAI *Access*, guna memberikan informasi serta promosi kepada masyarakat mengenai aplikasi KAI *Access*.

Kata Kunci : Video Animasi *Motion Graphic*, Pemesanan Tiket Kereta Api, KAI *Access*.

ABSTRACT

MOTION GRAPHIC ANIMATION VIDEOS OF TRAIN TICKET BOOKING ON KAI ACCESS PT. KERETA API INDONESIA (PERSERO)

(Suci Indah Pratiwi, 2019, 74 Pages)

The development of multimedia technology in the field of information today has brought a lot of progress. Submission of information is not always in the form of writing, but has reached the audio visual format, one of which is an animated video motion graphic. In the world of industry and even institutions, motion graphic video animation is usually made by industry or agencies as a tool or media for information and even promotion to the public, because it is considered more interesting in the delivery of information. PT.Kereta Api Indonesia (Persero) is one of the agencies providing passenger transport services, and of course to enjoy these facilities, the community requires a ticket as access to enter the train, and now PT.Kereta Api Indonesia (Persero) has launched the official order application online tickets, namely KAI Access, to facilitate the public in booking train tickets that can be done anytime and anywhere. But it is unfortunate that there are still many cloud communities who do not know even understand to use it. This is because there is still a lack of information that educates the public about this KAI Access application. Therefore, the authors are interested in making a thesis in the form of an animated motion graphic video train ticket booking on KAI Access, to provide information and promotions to the public regarding the KAI Access application.

Keywords: Motion Graphic Animation Videos, Train Ticket Booking, KAI Access.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Video Animasi *Motion Graphic* Pemesanan Tiket Kereta Api pada KAI Access PT. Kereta Api Indonesia (Persero)”.

Adapun maksud dan tujuan disusunnya Skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma IV pada Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di Politeknik Negeri Sriwijaya. Dengan adanya Skripsi ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah penulis dapatkan selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.

Dalam melakukan penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada Skripsi ini, dan tanpa adanya bimbingan, dorongan, serta petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin Skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Ir. A. Bahri Malyan, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer yang telah menyetujui bahwa “Video Animasi *Motion Graphic* Pemesanan Tiket Kereta Api pada KAI Access PT. Kereta Api Indonesia (Persero) ini dapat dijadikan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma IV di Jurusan Teknik Komputer.
3. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang telah menyetujui dan banyak membantu dalam bentuk ilmu dan fasilitas untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ibu Hartati Deviana, S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

6. PT.Kereta Api Indonesia Divisi Regional III Palembang, yang telah bersedia dijadikan sebagai tempat objek penelitian.
7. Unit SDM (Sumber Daya Manusia) PT.KAI DIVRE III Palembang, terkhusus kepada Bapak Budi Saputra yang telah membantu dan mengkoordinasikan semua unit yang bersangkutan untuk membantu penulis mendapatkan data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
8. Unit Angkutan dan Fasilitas Penumpang PT.KAI DIVRE III Palembang, terkhusus kepada Ibu Neliyani yang telah membantu dalam hal data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
9. Kedua Orang Tuaku yang tak hanya melahirkan, membesarkan tetapi juga mengawasi, mendidik dan selalu memberikan nasihat serta dukungan baik berupa do'a maupun materi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Untukmu Partnerku Muhammad Hafiz Nugraha yang telah menemani, berjuang bersama, mendukung, serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah selama menyelesaikan Skripsi ini.
11. Keluarga Partnerku yang telah ikut serta mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan Skripsi ini.
12. Rekan seperjuanganku Ratih Suryani dan Rizki Kurniadi yang telah bersedia mengajarkan, memberi masukan serta dukungan kepada penulis selama proses pembuatan Skripsi ini.
13. Teman-teman TIA Angkatan 2015 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
14. Teman-teman TIMD angkatan 2015 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
15. Serta seluruh Staff dan Dosen Pengajar Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Tiada kata lain, penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kepada mereka semua.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya Skripsi yang dibuat ini masih terdapat banyak sekali kekurangannya, sehingga perlu disempurnakan dikemudian

hari. Namun dengan demikian penulis berharap sekiranya dari Skripsi yang jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Palembang,

Juli 2019

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Mubandari'.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. KAI <i>Access</i>	4
2.2. Media Informasi	4
2.3. Media Promosi	4
2.4. Elemen – Elemen Multimedia	5
2.5. Pengertian Video	6
2.6.1. Video Analog	6
2.6.2. Video Digital	6
2.6. Karakteristik Video	7

2.7. <i>Motion Graphic</i>	7
2.8. Metode Pengembangan Multimedia	8
2.9. Skala Pengukuran Likert	9
2.10. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	9
2.11. Penelitian Sebelumnya	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Kerangka Penelitian	14
3.2. Perancangan Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	15
3.3. Metode Pengembangan Multimedia Luther	16
3.4. Pra Produksi.....	17
3.4.1. Konsep (<i>Concept</i>)	17
3.4.2. Perancangan (<i>Design</i>)	18
3.5. Produksi	18
3.5.1. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	19
3.6. Pasca Produksi	28
3.6.1. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	28
3.6.2. <i>Compositing</i> dan <i>Animation Opening</i> dan <i>Closing</i>	29
3.6.3. <i>Editing</i>	33
3.6.4. <i>Rendering</i>	37
3.7. Metode Perhitungan Skala Likert	37
3.7.1. Perhitungan Skor	38
3.7.2. Contoh Kasus	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil	41
4.1.1. Realisasi Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	41
4.1.2. Pengujian Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	49
4.2. Analisis Data / Evaluasi	68

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan 73
5.2. Saran 74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Logo Adobe Photoshop CS6	10
Gambar 2.2.	Logo Adobe Illustrator CS6	10
Gambar 2.3.	Logo Adobe After Effect CS6	11
Gambar 2.4.	Logo Adobe Premiere Pro CS6	11
Gambar 3.1.	Bagan Kerangka Penelitian	14
Gambar 3.2.	Bagan Pengembangan Multimedia Luther	16
Gambar 3.3.	Contoh <i>Storyboard Scene</i> 1	18
Gambar 3.4.	Proses Pembuatan <i>Graphic Design</i> / Asset Menggunakan Adobe Photoshop CS6	19
Gambar 3.5.	Proses Pembuatan <i>Graphic Design</i> / Asset Menggunakan Adobe Illustrator CS6	20
Gambar 3.6.	<i>Modelling</i> Karakter Utama	20
Gambar 3.7.	<i>Modelling Environment</i> Ruang Santai.....	21
Gambar 3.8.	<i>Modelling Environment</i> Stasiun	21
Gambar 3.9.	<i>Modelling Environment</i> Pemandangan.	22
Gambar 3.10.	<i>Modelling</i> Kereta Api	22
Gambar 3.11.	<i>Modelling Graphic Design</i> / Asset Pendukung	23
Gambar 3.12.	Desain <i>Interface</i> Tampilan Menu Awal Aplikasi KAI Access...	23
Gambar 3.13.	Desain <i>Interface</i> Tampilan Daftar / Buat Akun Aplikasi KAI Access	24
Gambar 3.14.	Desain <i>Interface</i> Tampilan Login Aplikasi KAI Access	24
Gambar 3.15.	Desain <i>Interface</i> Tampilan Pesan Tiket Aplikasi KAI Access	25
Gambar 3.16.	Proses Perekaman Suara Dengan Aplikasi Adobe Premiere Pro CS6	26
Gambar 3.17.	<i>Compositing Setting</i>	29
Gambar 3.18.	<i>Import file</i> PNG	29

Gambar 3.19. Area Kerja Adobe After Effect CS6	30
Gambar 3.20. <i>Transform Properties</i>	30
Gambar 3.21. <i>Animation Composseser</i>	31
Gambar 3.22. <i>Masking</i>	31
Gambar 3.23. <i>Text Animation</i>	32
Gambar 3.24. Teknik <i>Puppet Pin</i> Pada Objek Manusia	32
Gambar 3.25. <i>Export Video</i> Pada Adobe After Effect CS6	33
Gambar 3.26. Membuat <i>Sequence</i> Baru	33
Gambar 3.27. <i>Import File</i>	34
Gambar 3.28. <i>Import file</i>	34
Gambar 3.29. Teknik <i>Add Cut Point</i>	34
Gambar 3.30. Mengatur <i>Speed / Duration</i>	35
Gambar 3.31. Memasukkan <i>File Audio</i>	35
Gambar 3.32. Menggunakan Teknik <i>Audio Gain dB</i>	36
Gambar 3.33. <i>Effect Video Transition</i>	36
Gambar 3.34. <i>Effect Audio Transition</i>	37
Gambar 3.35. Proses <i>Rendering</i>	37
Gambar 4.1. Tampilan <i>Scene 1</i>	41
Gambar 4.2. Tampilan <i>Scene 2</i>	42
Gambar 4.3. Tampilan <i>Scene 3</i>	42
Gambar 4.4. Tampilan <i>Scene 3</i>	42
Gambar 4.5. Tampilan <i>Scene 4</i>	43
Gambar 4.6. Tampilan <i>Scene 4</i>	43
Gambar 4.7. Tampilan <i>Scene 5</i>	44
Gambar 4.8. Tampilan <i>Scene 5</i>	44
Gambar 4.9. Tampilan <i>Scene 6</i>	44
Gambar 4.10. Tampilan <i>Scene 7</i>	45
Gambar 4.11. Tampilan <i>Scene 7</i>	45
Gambar 4.12. Tampilan <i>Scene 8</i>	46
Gambar 4.13. Tampilan <i>Scene 8</i>	46
Gambar 4.14. Tampilan <i>Scene 8</i>	46

Gambar 4.15. Tampilan <i>Scene</i> 9	47
Gambar 4.16. Tampilan <i>Scene</i> 10	47
Gambar 4.17. Tampilan <i>Scene</i> 11	48
Gambar 4.18. Tampilan <i>Scene</i> 12	48
Gambar 4.19. Diagram Batang Dalam Segi Tampilan	62
Gambar 4.20. Diagram Batang Dalam Segi Konten Informasi	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Penelitian Sebelumnya	12
Tabel 3.1. Spesifikasi Beberapa Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Akan Digunakan	15
Tabel 3.2. Deskripsi Konsep	17
Tabel 3.3. <i>Script Scene</i> 1 Sampai Dengan <i>Scene</i> 3	18
Tabel 3.4. Beberapa Contoh Materi Audio	26
Tabel 3.5. Beberapa Contoh Materi Gambar	27
Tabel 3.6. Beberapa Contoh Materi <i>Font</i>	28
Tabel 3.7. Skala Likert	38
Tabel 3.8. Kriteria Interpretasi Skor	39
Tabel 3.9. Contoh Kasus	40
Tabel 4.1. Pertanyaan Dalam Segi Tampilan	50
Tabel 4.2. Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi	51
Tabel 4.3. Pertanyaan Dalam Segi Minat Masyarakat	51
Tabel 4.4. Data Hasil Pengujian Teknik	52
Tabel 4.5. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.6. Distribusi Responden Berdasarkan Usia	54
Tabel 4.7. Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	55
Tabel 4.8. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan	55
Tabel 4.9. Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuesioner Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	56
Tabel 4.10. Kriteria Interpretasi Skor	57
Tabel 4.11. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “ Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Gambar / Grafis ? ”	57
Tabel 4.12. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “ Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Warna ? ”	58
Tabel 4.13. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	

“ Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Tipografi / Teks ? ”	59
Tabel 4.14. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“ Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Animasi ? ”	60
Tabel 4.15. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“ Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Audio ? ”	61
Tabel 4.16. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“ Apakah Informasi Dari Video Ini Mudah Dimengerti ? ”	63
Tabel 4.17. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“ Apakah Jumlah Informasi Yang Diberikan Sudah Lengkap ? ” ...	64
Tabel 4.18. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“ Apakah Penyampaian Informasi Dengan Pendekatan Motion Graphic Seperti Ini Mudah Anda Pahami ? ”	65
Tabel 4.19. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“Apakah Video Ini Mampu Memberikan Informasi Kepada Masyarakat Mengenai Aplikasi <i>KAI Access</i> ? ”	66
Tabel 4.20. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	
“Apakah Setelah Menonton Video Ini, Anda Tertarik Untuk Menggunakan Aplikasi <i>KAI Access</i> ? ”	67

DAFTAR LAMPIRAN

Cara Pembayaran Pada Aplikasi KAI Access	1
Arsitektur / Tampilan Aplikasi KAI Access	3
<i>Flowchart</i> Pembelian Tiket KA Lokal Pada KAI Access	3
Proses Layanan Pembelian Tiket KA Lokal Pada KAI Access	4
<i>Script</i>	12
<i>Storyboard</i>	17
Contoh Lembar Responden.....	23
Rekapitulasi Daftar Responden	24
Surat Izin Penelitian Oleh Pihak PT.KAI DIVRE III	25
Surat Keterangan Video Diterima Oleh Pihak PT.KAI DIVRE III	26
Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi	27
Lembar Rekomendasi Seminar Skripsi	29
Lembar Revisi Seminar Skripsi	30
Lembar Pelaksanaan Revisi Skripsi	35