

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT. Kereta Api Indonesia (Persero) atau disingkat PT.KAI, yang merupakan penyelenggara jasa angkutan penumpang. Dan tentu untuk menikmati fasilitas PT.KAI tersebut masyarakat memerlukan yang namanya tiket sebagai akses masuk kedalam kereta Api.

Kini, demi semakin mempermudah masyarakat dalam pemesanan tiket kereta api, PT.KAI meluncurkan sebuah aplikasi resmi untuk pemesanan tiket kereta secara *online*, yaitu *KAI Access*. Dengan adanya aplikasi tersebut tentu sangat membantu masyarakat dalam hal pemesanan tiket, yang dulunya harus datang langsung ke stasiun sampai antri atau datang langsung ke minimarket untuk memesan tiket. Kini masyarakat bisa memesan tiket hanya dengan menggunakan *smartphone* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Akan tetapi, sangat disayangkan masih banyak masyarakat awam yang bingung bahkan tidak mengerti cara memesan tiket secara *online* melalui aplikasi *KAI Access*.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu dibuat sebuah media informasi berupa demonstrasi penggunaan aplikasi *KAI Access* yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh semua kalangan masyarakat, serta menjadi media promosi mengajak masyarakat agar menggunakan aplikasi *KAI Access*. Maka dari itu *Motion graphic* dapat dijadikan solusi, sebagai salah satu media informasi dan promosi yang efektif dan menarik karena tidak banyak mengandung tulisan, melainkan gabungan antara gambar, warna, suara dan *motion*.

Motion graphic atau *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. (Curran, 2000). Pemanfaatan *motion graphic* sebagai media informasi dianggap dapat memberikan daya tarik tersendiri bahkan dalam presentasi sebuah perusahaan dan instansi.

Sebelumnya, cara pemesanan tiket kereta api pada Aplikasi KAI *Access* sudah ada di berbagai situs *blogspot* dalam bentuk sebuah tulisan, sedangkan pada situs *youtube* video cara pemesanan tiket kereta api pada Aplikasi KAI *Access* hanya sekedar dalam bentuk *screen recorder*, sampai dengan merekam secara manual menggunakan *handphone* ke *handphone* yang lain, tentunya dalam hal ini kualitas resolusi video yang dihasilkan kecil dan saat ditayangkan gambar pada video menjadi pecah / *blur*. Disisi lain, PT.Kereta Api Indonesia juga sudah pernah membuat video animasi ini sebelumnya, akan tetapi bukan terfokus kepada awal penggunaan dan cara pemesanan tiket, namun berupa promosi fitur-fitur yang ada pada Aplikasi KAI *Access*.

Berdasarkan uraian diatas, adapun judul Skripsi yang akan penulis ambil yaitu **“Video Animasi *Motion Graphic* Pemesanan Tiket Kereta Api pada KAI Access PT. Kereta Api Indonesia (Persero)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis merumuskan permasalahan bahwa, masih adanya masyarakat awam yang bingung bahkan belum mengerti dalam memesan tiket secara online melalui aplikasi KAI *Access*. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media informasi berupa demonstrasi penggunaan aplikasi KAI *Access* serta promosi berupa video animasi dalam bentuk *motion graphic* yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh semua kalangan masyarakat.

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Skripsi yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membuat sebuah batasan masalah, sebagai berikut:

1. Video animasi pemesanan tiket menggunakan aplikasi KAI *Access* dibuat dengan metode *motion graphic*.
2. Video animasi *motion graphic* pemesanan tiket pada KAI *Access* meliputi juga awal penggunaan aplikasi, seperti : membuat akun, *login* aplikasi serta fitur-

fitur pendukung aplikasi seperti pengingat keberangkatan dan penggunaan *E-Boarding Pass*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah :

1. Memperkenalkan aplikasi *KAI Access* sebagai aplikasi resmi PT.Kereta Api Indonesia yang digunakan untuk pemesanan tiket secara *online*.
2. Memberikan informasi kepada seluruh kalangan masyarakat, serta sebagai sarana promosi dan mengajak masyarakat untuk menggunakan aplikasi *KAI Access*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan Skripsi ini adalah:

1. Masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai Aplikasi *KAI Access*.
2. Menjadi media informasi dan promosi yang dapat ditonton kapan saja dan dimana saja, khususnya di Stasiun Kertapati bahkan seluruh Indonesia.