

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1. KAI Access**

KAI Access adalah aplikasi resmi yang dikeluarkan oleh PT Kereta Api Indonesia (Persero). Aplikasi ini tidak hanya untuk penjualan tiket tetapi beberapa fitur telah ditambahkan untuk kemudahan dan pelayanan kepada customer PT. Kereta Api Indonesia (Persero) KAI Access menyediakan fitur baru, yaitu :

1. *Easy Booking Anytime and Everywhere*

Calon penumpang dapat melakukan pemesanan tiket Kereta Api mulai H-90 sampai dengan 1 jam sebelum jadwal keberangkatan Kereta Api dengan batas waktu pembayaran yang telah ditentukan. Simpan data kerabat di profil aplikasi KAI Access. Nikmati kemudahan pemesanan tiket Kereta Api dan pre order menu makanan di Restorasi Kereta Api.

2. Jangan lewatkan perjalanan Anda

Dilengkapi dengan fitur pengingat perjalanan membuat calon penumpang tak ketinggalan kereta.

3. *Check In via E-Boarding Pass*

Tak perlu repot cetak boarding pass di stasiun cukup unduh *e-Boarding Pass* mulai dari 2 jam sebelum keberangkatan kereta via KAI Access.

#### **2.2. Media Informasi**

Media informasi adalah sarana yang digunakan untuk memberikan informasi peristiwa yang terjadi kepada masyarakat umum secara cepat. Melalui media, informasi yang akan disampaikan akan lebih efektif dan lebih cepat (Fikri,2015).

#### **2.3. Media Promosi**

Promosi merupakan kegiatan yang ditujukan untuk mempengaruhi konsumen agar konsumen dapat menjadi kenal akan produk yang ditawarkan oleh perusahaan kepada konsumen, yang kemudian konsumen dapat menjadi senang lalu akan menggunakan produk tersebut (Amalana, 2016) dalam (Saputra,2018).

Sedangkan menurut Fitri Marini, promosi merupakan teknik komunikasi yang secara penggunaannya atau penyampainnya dengan menggunakan media seperti, pers, televisi, radio, papan nama, poster dan lain sebagainya yang bertujuan untuk menjembatani produsen dan konsumennya (Rachmat,2014) dalam (Saputra,2018).

Dan menurut Kotler & Armstrong, promosi adalah suatu unsur yang digunakan untuk memberitahukan dan membujuk pasar tentang produk atau jasa yang baru pada perusahaan melalui iklan, penjualan pribadi, promosi penjualan, maupun publikasi (Hedynata & Radianto, 2016) dalam (Saputra,2018).

#### **2.4. Elemen-Elemen Multimedia**

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Suyanto, 2005) dalam (Rovianto,2015).

Menurut Senn, di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen elemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi (Sofyan & Purwanto, 2008) dalam (Rovianto,2015).

##### *1. Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

## 2. *Image*

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

## 3. Audio

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, music, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

## 4. Video

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

## 5. Animasi

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, layout dan animasi, dan rendering.

### **2.5. Pengertian Video**

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital (Binanto, 2010) dalam (Andri,2017).

#### 1. Video Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset.

#### 2. Video Digital

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan yang konstan. Dalam konteks video,

gambar ini disebut *frame*. Satuan ukuran yang menghitung *frame* rata-rata yang ditampilkan disebut *frame per second (FPS)*. Setiap *frame* merupakan gambar digital yang terdiri dari *raster piksel*. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak  $W$  piksel dan tinggi sebanyak  $H$  piksel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *frame size* adalah  $W \times H$ .

## 2.6. Karakteristik Video

Sebagai sebuah media pembelajaran, video/televisi mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran (Andri,2017).

## 2.7. Motion Graphic

*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.

Dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika pemirsa/audience memutuskan apakah akan tetap atau akan pindah saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer broadcasting, desainer judul film dan animator dalam seni motion grafis (Curran, 2000) dalam (Siregar,2017).

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan untuk menghasilkan motion graphic yang efektif :

### 1. *Spatial*

Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*.

## 2. *Temporal*

Di dunia video dan film, *time* atau waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps).

## 3. *Live Action*

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*.

## 4. *Typographic*

*Type* merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Hal yang perlu diperhatikan pada *typography* yaitu tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

### 2.8. Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan Multimedia yang digunakan pada penelitian ini adalah metode multimedia Luther, dimana Luther menggunakan istilah “*authoring*” untuk mendefinisikan langkah-langkah pengembangan perangkat lunak multimedia. Luther mendefinisikan pengembangan perangkat lunak multimedia dengan 6 tahap, dimana setiap tahapannya tidak harus berurutan, tetapi dapat dikerjakan secara paralel dengan tahapan perencanaan (*concept* dan *design*) harus dimulai dulu (Binanto,2015) dalam (Andri,2017).

1. *Concept*, pada tahapan ini melingkupi identifikasi penggunaan aplikasi, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dst), tujuan aplikasi (pemberitahuan, hiburan, pengajaran,dst), dan hal-hal umum.
2. *Design*, tahapan ini adalah menentukan secara detail arsitektur, gaya, dan semua material yang akan digunakan pada perangkat lunak multimedia yang akan dikembangkan.
3. *Collecting content material*, konten material didapat dari sumber luar atau membuat sendiri sesuai kebutuhan. Sistem *authoring* akan membantu dengan berbagai cara. Membuat konten material sendiri akan memunculkan beberapa masalah baru, seperti dibutuhkan *hardware* dan *software* yang sesuai persyaratan dan keahlian untuk membuat konten material yang dibutuhkan.

4. *Assembly*, seluruh material dan yang dibutuhkan digabungkan di tahap ini. Tergantung pada apa yang sudah dikerjakan pada tahap sebelumnya, ada kemungkinan tidak ada pekerjaan pada tahap ini atau justru harus dikerjakan keseluruhan.
5. *Testing*, ketika aplikasi sudah dibangun dan konten material sudah masuk ke dalamnya, aplikasi harus di tes untuk meyakinkan bahwa semuanya berjalan sesuai dengan keinginan.
6. *Distribution*, cara pendistribusian aplikasi yang sudah sepenuhnya siap digunakan harus disiapkan dan disesuaikan dengan lingkungan yang sebenarnya

## **2.9. Skala Pengukuran Likert**

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. (Sugiyono,2017).

## **2.10. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan**

Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan antara lain Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS 6.

1. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 adalah perangkat lunak digital *imaging* yang paling maju di dunia, yang digunakan oleh fotografer, desainer, profesional web, dan video profesional.



**Gambar 2.1.** Logo Adobe Photoshop CS6.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

2. Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator CS6 adalah *software* grafis vektor standar industri yang digunakan di seluruh dunia oleh desainer dari semua jenis yang ingin membuat grafis digital, ilustrasi, dan tipografi untuk semua jenis media: cetak, web, interaktif, video, dan *mobile* (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Illustrator CS6 juga digunakan dalam melakukan proses *graphic design*.



**Gambar 2.2.** Logo Adobe Illustrator CS6.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

### 3. Adobe After Effects CS6

Adobe After Effects CS6 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak *compositing* kreatif yang digunakan oleh berbagai *motion graphic* dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. Dalam pembuatan video profil ini, Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses *compositing* dan *animating*.



**Gambar 2.3.** Logo Adobe After Effect CS6.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

### 4. Adobe Premiere Pro CS6

Adobe Premiere Pro adalah *software* yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis. Dalam pembuatan video animasi *motion graphic* ini, Adobe Premiere Pro digunakan dalam melakukan proses *editing* dan *final rendering*.



**Gambar 2.4.** Logo Adobe Premiere Pro CS6.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>.

### 2.11. Penelitian sebelumnya

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian tentang video *motion graphic* sudah banyak dilakukan, baik sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut pada **Tabel 2.2** merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

**Tabel 2.1.** Daftar Penelitian Sebelumnya.

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
RM. Chairil Andri (Tahun 2017)	Video Profil dengan Pendekatan <i>Motion Graphic</i> Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Sriwijaya	Pada jurnal ini berisikan mengenai video profil Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya, dengan pendekatan <i>motion graphic</i> dan metode <i>live shot</i> sebagai informasi kepada masyarakat.
Adi Rahman Rovianto (Tahun 2015)	Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Dengan Pendekatan Infografis Tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Jakarta	Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan <i>motion graphics</i> dengan pendekatan infografis yang menarik, sehingga informasi yang diberikan mudah untuk dicerna masyarakat.

Fairuz Siregar (Tahun 2017)	Pembuatan media komunikasi menggunakan <i>motion graphic</i> untuk sosialisasi <i>job family</i> pada bank indonesia	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Jakarta	Mensosialisasikan <i>Job Family</i> dengan teknik yang menarik serta mudah dipahami oleh pegawai maupun calon pegawai Bank Indonesia, menggunakan metode <i>motion graphic</i> .
Agesta Budy Saputra (Tahun 2018)	Pembuatan <i>motion graphic</i> sebagai media promosi untuk proyek purna jual datsun sigap	Tugas Akhir, Politeknik Negeri Jakarta	Untuk Memberikan Informasi Seputar Proyek <i>Campaign</i> Datsun Sigap Kepada Seluruh Pengguna Kendaraan Datsun Di Indonesia.

Setelah melihat dari **Tabel 2.1** tentang penelitian terdahulu maka terdapat perbedaan pada penelitian tema yang akan penulis angkat, yaitu berisikan mengenai informasi mengenai aplikasi *KAI Access*, dan juga sebagai media promosi berupa video animasi *motion graphic*.