

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Presensi

Presensi merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk mengetahui taraf prestasi kehadiran dan taraf kedisiplinan menurut anggota pada suatu instansi, institusi atau perusahaan. Presensi dapat dikatakan sebuah alat untuk menghitung kehadiran seorang pada suatu instansi, institusi atau perusahaan, maka dari itu presensi sangat dibutuhkan[6].

Kinerja aparat desa harus terus dapat ditingkatkan guna memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat. Aktifitas kerja aparat desa dipengaruhi oleh tingkat kehadiran dan kedisiplinan terhadap jadwal dan jam kerja. Proses pencatatan data kehadiran aparat desa perlu dikelola dengan baik, karena mempengaruhi kinerja pelayanan kepada masyarakat. Pencatatan data kehadiran secara tradisional, biasanya dilakukan dengan membubuhkan tanda tangan pada sebuah buku atau form daftar hadir pada jam masuk kerja. Proses pencatatan seperti ini sangat sederhana dan mudah diimplementasikan, tetapi mudah dimanipulasi[2].

B. Presensi Panda

Presensi Panda adalah sebuah aplikasi terobosan baru dari Puskomedia, sebagai wujud komitmen menuju satu data yang terhubung dengan Panda Sistem Informasi Desa. Presensi Digital berbasis Android ini dikembangkan dengan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) untuk mempermudah dalam pelayanan dan hidup manusia yang lebih baik[3]. Presensi yang berbasis Android ini tersinkronisasi dengan fitur Pejabat dan perangkat Desa yang terdapat di Sistem Informasi Desa. Sehingga memberi kemudahan serta efektivitas dalam penggunaan aplikasi presensi tersebut[4].

C. Video

Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak. Aplikasi umum dari sinyal video yaitu seperti televisi, namun juga ia bisa juga digunakan dalam aplikasi lain di dalam bidang teknik, saintifik, produksi dan juga keamanan. Berdasarkan bahasa, kata video ini berasal dari kata Latin, “Saya lihat”.

Selain itu, video merupakan teknologi yang gunanya menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak. Yang mana biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Digital video sendiri merupakan jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Dan biasanya digital video direkam dalam tape, lalu didistribusikan melalui optical disc, misalnya seperti VCD dan DVD. Video memiliki berbagai macam jenis, adapun jenis-jenis video diantaranya yaitu :

Tabel 1.1 Jenis Video

Jenis-jenis Video	Penjelasannya
AVI (*.avi)	Avi merupakan <i>Audio Video Interleave</i> . Yang pertama kali diperkenalkan oleh <i>microsoft</i> di tahun 1992 sebagai format multimedia yang menyesuaikan antara <i>video</i> dengan <i>audio</i> .
<i>Media Player</i>	merupakan <i>player</i> multimedia yang bisa dijadikan sebagai plugin pada <i>web browser</i> guna memainkan format file video AVI dan MPG. <i>Media Player</i> ini dikembangkan oleh Microsoft Corp
<i>Real Player</i>	merupakan <i>player</i> multimedia yang bisa dijadikan sebagai <i>plugin</i> pada web browser guna memainkan format file suara <i>Real Audio</i> dan format file video <i>Real Video</i> . <i>Real Player</i> ini dikembangkan oleh <i>Real Networks</i>
<i>Quick Time</i>	Dibuat oleh perusahaan Apple, Banyak digunakan untuk transmisi data di Internet.

Selain jenis-jenis berdasarkan bentuknya, berikut ini adalah jenis-jenis Video berdasarkan tujuan dari pembuatannya, diantaranya yang ada didalam tabel berikut :

Tabel 1.2 Jenis video berdasarkan tujuan dari pembuatannya

Jenis-jenis video berdasarkan tujuan dari pembuatannya	Penjelasannya
Cerita	Video yang memiliki tujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.
Dokumenter	Video yang merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.
Berita	Video yang bertujuan memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.
Pembelajaran	Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.
Presentasi	Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang[7].

D. Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar dari sebuah objek yang diolah menghasilkan gerakan tertentu sehingga seolah-olah gambar tersebut hidup. Objek yang dimaksud dapat berupa manusia, binatang, tumbuhan, bangunan, hingga teks. Selain bergerak, pengolahan sekumpulan gambar juga memvariasikan dengan efek dan filter, hingga suara yang sejalan dengan gerakan animasi tersebut. Konsep dasar dari sebuah animasi, antara lain:

A. Movie

Movie adalah rangkaian dari beberapa animasi (disebut *clip movie*) dengan menggunakan efek dan suara yang sejalan dengan gerakan animasi tersebut. Dalam merangkai sebuah animasi perlu untuk mengatur jalan cerita

sehingga ada makna yang ada di dalamnya. Skenario akan menjalankan suatu animasi dan di analogkan pada satu episode.

B. Objek

Objek adalah hal pertama yang harus kita siapkan sebelum membuat sebuah animasi. Objek yang akan digambar bebas, baik makhluk hidup dan benda mati. Selanjutnya dilakukan pengaturan gerakan dari obyek tersebut sesuai dengan alur cerita.

C. Teks

Teks digunakan untuk menulis pesan dan menjalankan pesan sesuai dengan animasi yang diinginkan. Teks terdapat tiga kategori, yakni teks statis label, teks input, dan teks dinamis.

D. *Sound*

Agar animasi lebih menarik, biasanya digunakan *sound* pada suatu animasi dalam movie. Kita dapat menggunakan beberapa format sound seperti WAV, MP3[8].

E. MP4

MP4 adalah singkatan dari MPEG-4 Bagian 14. MP4 bukan penerus MP3. Sebaliknya, MP4 adalah format file yang berbeda yang didasarkan pada format MOV *QuickTime Apple*. MP4 adalah format file kontainer yang dapat menyimpan *audio*, *video*, gambar, teks, dan banyak lagi jenis data. Ini membuat MP4 adalah format file yang sangat berguna di dunia saat ini. Setiap orang dapat menggunakannya untuk menyimpan semua jenis data dalam kualitas yang sangat baik.

Setiap orang dapat memilih dari beberapa *codec audio* yang berbeda saat menyimpan data dalam format MP4. Misalnya, ia mendukung AAC (*Advanced Audio Codec*) serta ALAC (*Apples Lossless Audio Codec*). MP4 jelas merupakan peningkatan dari MP3 tetapi memiliki basis yang sama sekali berbeda. Namun, fungsi dasar tetap sama. *International Organization for Standardization* mengembangkan MP4. Mereka merilis versi 1 pada tahun 2001

dan versi 2 pada tahun 2003. Ini dirilis untuk penggunaan publik pada tahun 2002.

Sejak dirilis, MP4 mengambil perhatian pengguna internet seluruh dunia secara kilat. Inilah yang menjadi kesuksesan instan untuk MP4 karena memiliki banyak keuntungan penting daripada format lain yang tersedia pada saat itu. iPod Apple dan PSP Sony memainkan peran penting dalam keberhasilan format file MP4. Hingga hari ini, popularitas MP4 semakin meluas. Sekarang menjadi salah satu format file digital yang paling banyak digunakan di dunia[9].

F. Rendering

Rendering merupakan sebuah proses berisi langkah – langkah untuk menggabungkan hasil editan berupa objek berupa foto, video, *audio*, teks, dan sebagainya. Pengoperasian *editing* pun cukup berat untuk dilakukan sehingga *rendering* hanya dapat dilakukan di komputer. Hal tersebut disebabkan agar kualitas video yang dihasilkan dapat menjadi lebih jernih dan memiliki resolusi yang bagus. Selain itu pengguna juga dapat mengaturnya sesuai keinginan. Namun, untuk pengguna yang tetap ingin melakukan *rendering* melalui smartphone, tidak masalah. Terdapat pula beberapa aplikasi editing pada smartphone.

Tetapi terdapat kelemahan dalam hasil yang di dapatkan seperti gambar yang kurang memuaskan atau prosesnya sangat lama atau macet di tengah jalan. Apalagi jika pengguna menggunakan file yang mentah baik foto, video atau audio dengan ukuran yang sangat besar. *Rendering* tidak hanya digunakan untuk melakukan editing video yang menghasilkan sebuah iklan, film, atau video semacamnya. Istilah *rendering* berlaku dalam pembuatan aplikasi dalam bentuk 3D, audio, hingga aplikasi 2D. Aplikasi 3D merupakan aplikasi seperti Sketchup, yakni pembuatan modeling 3D rumah, apartemen, maupun bangunan lainnya. Jadi, *rendering* merupakan istilah yang digunakan secara umum dan berhubungan dengan dunia digital[10].

G. Adobe Premiere

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, *audio* dan video. *Premiere Pro* merupakan rilis-an baru dan sebagai penerus ulang dari *Adobe Premiere* yang telah diluncurkan sejak 2003. *Software editing* video ini banyak digunakan oleh rumah produksi video, media televisi, iklan, *broadcasting*, dan perusahaan konten video. Dibanding *software editing* lainnya, *Adobe Premiere* menjadi salah satu software edit video yang mudah dipahami dari antarmuka dan fiturnya.

Adobe Premiere Pro dapat bekerja sama dengan *software* multimedia lainnya seperti *After Effects* untuk menciptakan banyak efek, *Adobe Photoshop*, serta program utilitas lainnya. Program ini juga memberikan fasilitas *video effects* dan *sound effects*. Bersifat komprehensif dengan program *Adobe Creative Cloud* lainnya, membuat *Adobe Premiere* disukai kreator, misalnya untuk menyusun video event seperti company profil, video klip musik, cerita film, pernikahan, dan lainnya[11].

Tabel 1.3 Spesifikasi Produk Adobe Premiere

Pengembang	Adobe System
Awal Rilis	23 September 2003
Rilis Stabil – Update	CC 2020 versi 14.6 (20 Oktober 2020)
Dukungan OS	<i>Windows</i> (64 bit) dan <i>Mac OS</i>
Tipe	Penyunting Video
Situs web	adobe.com/products/premiere.html

H. Biteable

Biteable adalah media video yang dimaksimalkan untuk konten video Facebook dan YouTube. *Biteable* adalah *tool desktop* yang menawarkan ratusan klip video dan gambar yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam template yang didesain secara profesional. Selain klip-klip yang menarik, *Biteable* juga menyediakan animasi-animasi sederhana dan *claymation* yang dapat membantu menghasilkan video berkualitas dan menarik dalam waktu yang cukup singkat.

Kita dapat memulai dengan memilih jenis *template* yang ingin kita gunakan berdasarkan tujuan video (berbagi, promosi, presentasi, dll). Setelah memilih template, *Biteable* akan memberikan rekomendasi *template* yang sebaiknya kita gunakan. Sebelum memilih, kita dapat mengarahkan kursor ke video untuk melihat pratinjau terlebih dahulu. Jika kita memiliki sedikit kemampuan kreatif dalam mengolah video, kita dapat memilih “*build your video from the scratch*”. Dalam hal ini, kita dapat menjelajahi beberapa opsi:

Tab Animation: untuk menemukan berbagai elemen animasi untuk ditambahkan ke dalam video kita.

Tab Footage: untuk mengakses berbagai klip video dari *Shutterstock*. Aplikasi ini telah menyertakan klip berlisensi gratis untuk kenyamanan pengguna.

Tab Upload: untuk mengunggah potongan-potongan gambar ke dalam video. Paket *premium* memungkinkan kita untuk mengunggah foto dan video sekaligus[12].