

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pajak

Berdasarkan Perda Nomor 11 Tahun 2011:

a) Pengertian

- Pajak restoran adalah pungutan daerah atas pelayanan yang disediakan oleh restoran meliputi penjualan makanan dan atau minuman yang dikonsumsi oleh pembeli, baik dikonsumsi di tempat pelayanan maupun di tempat lain.
- Restoran adalah fasilitas penyedia makanan dan atau minuman dengan dipungut bayaran, yang mencakup juga Café, Bar, Bakery, Rumah Makan, Jasa Boga atau Catering, Jamuan Makanan Hotel, Puja Sera, Pondok Lesehan, Depot, Warung Makan, Warung Makan Kaki Lima dan atau usaha lain yang sejenis. (Iryanie, 2018)

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 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 video tape, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital.

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 x H. (Binanto, 2010) dalam (Andri, 2017)

2.4 Animasi

Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata animation yang berasal dari kata dasar *to animate* dalam kamus umum Inggris – Indonesia berarti menghidupkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Wojowasito, 1997) dalam (Syahfitri, 2011).

2.4.1 Jenis - jenis Animasi

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat.

1. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu.

2. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

3. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Meski namanya *Clay* (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan palsticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi *clay* dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya. Film animasi *clay* pertama kali dirilis bulan Februari 1908 berjudul *A Sculptor's Web* Rarebit Nigthmare. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film *clay* yang berjudul *Chicken Run* (Syahfitri, 2011).

2.4.2 Prinsip-Prinsip Animasi

Prinsip animasi terdiri dari 12 macam meliputi *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Stagging*, *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing* dan *Appeal* (Prakosa, 2010). Berikut adalah penjelasan tentang 12 prinsip animasi yaitu:

1. *Squash and Stretch* (Mengkerut dan Merenggang)

Upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘mengkerut’ atau ‘merenggang’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

2. *Anticipation* (Antisipasi)

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang. Situasi ini mengharuskan animator untuk merekonstruksi

karakter dalam posisi sedang mempersiapkan suatu aktivitas yang bergerak sesuai dengan apa yang akan dilakukannya.

3. *Stagging*(Penempatan)

Dapat diartikan sebagai suatu gerakan utuh yaitu menunjukkan detail apa yang dilakukan oleh objek karakternya sebagai sebuah gambaran gerakan utuh dan mendetail apa yang sedang dikerjakan. Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘*mood*’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose*(Aksi Bergerak dengan Pasti dan Posisi Pose Pertama ke Posisi Kedua)

Straight Ahead (membuat aksi melaju dengan pasti) adalah sebuah cara untuk menggambarkan sebuah gerakan secara terus menerus tanpa terputus hingga menciptakan gerak yang kontinu. *Pose to Pose* (gerakan dari pose pertama ke pose selanjutnya) adalah prinsip dibuat gambar-gambar utama (*key animation*) sebagai pose penting dalam gerak, sesuai dengan *timing*nya yang selanjutnya dari masing-masing gerakan dibuat gambar pengisi (*inbetween*).

5. *Follow Through and Overlapping Action*(Mengikuti dan Gerakan Menyambung)

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

6. *Slow In Slow Out*(Perlambatan Bagian Awal dan Perlambatan Bagian Akhir)

Slow In dan *Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah

gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow outterjadi* jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

7. *Arcs*(Gerak Melingkar)

Pada prinsipnya, gerak badan selalu berpusat pada engselnya. Ketika prinsip ini dipahami, akan lebih mudah untuk membuat gerakannya walau setiap gerak dari benda seperti tangan atau kaki yang sedang mengayun.

8. *Secondary Action*(Gerakan Pembantu)

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk mendukung gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Contohnya ketika sebuah figur sedang menangis, tangan menghapus air mata kemudian ia berdiri dan membalikkan badan.

9. *Timing*(Menghitung Gerakan dalam Waktu)

Jumlah gambar atau animasi *timing*, terlebih dengan gerak-gerak yang bermakna. Perhitungan *timing* dalam animasi dibatasi untuk gerak cepat atau lambat dalam mengatur gerak yang berirama dan memiliki tempo yang khas perlu variasi gerak cepat dan lambat sesuai dengan karakter adegan dalam film tersebut.

10. *Exaggeration*(Melebih-lebihkan Gerakan)

Upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedi.

11. *Solid Drawing*(Gambar yang Kokoh)

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan baik proses maupun hasil sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah menggambar.

12. *Appeal*(Kesan yang Diciptakan)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi. Desain karakter sebaiknya dibuat sederhana, tapi menarik dan memiliki ciri khas sendiri.

2.4.3 Animasi Sebagai Iklan Visual

Sebagai media promosi, iklan seakan tidak pernah ada hentinya walaupun dalam animasi tidak selalu dapat ditampilkan dalam beberapa media seperti radio ataupun media cetak, tapi dalam media lain animasi bernilai jual tinggi sebut saja didunia pertelevisian, iklan produk hampir seluruhnya menggunakan animasi baik secara 2D maupun 3D. Selain lebih menarik dan mengurangi *cost* juga animasi dapat menyajikan informasi yang lebih menarik untuk semua kalangan (Ruslan, 2014).

2.5 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).

2.6 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 (Curran, 2000) dalam (Andri, 2017).

Motion Graphic Animation adalah tipe animasi yang menampilkan tulisan dan grafik, misalnya penggunaan running teks dalam iklan atau logo *corporate* di station ID atau *company profile*. Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still image* atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi.

Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakan. Istilah lain untuk animasi adalah *motion graphic* (gambar bergerak). Disebut dengan gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan banyak gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak.

Tujuannya dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang terjadi gerakan. Sebuah benda yang mati, lalu gerakan melalui perubahan yang sedikit-sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Untuk membedakan antara animasi dengan seni lain yang menghidupkan benda mati melalui gerakan (misalkan wayang atau boneka), maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi (Putra dkk, 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*, dan *mobile framing*.

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 (Curran, 2000) dalam (Andri, 2017).

2.7 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. (Binanto, 2015)

2.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, sumber dan cara. Jika dilihat dari settingnya maka data itu dapat dikumpulkan pada setting alamiah pada laboratorium dengan metode eksperimen.

Bila dilihat dari sumber datanya maka pengumpulan data dapat menggunakan kekuatan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber yang langsung memberikan data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan sumber data sekunder, yaitu apabila sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuisioner (angket), dan observasi (pengamatan).

1. Interview (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dengan jumlah respondennya sedikit/kecil. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada pengetahuan dan keyakinan pribadi.

2. Kuisioner (Angket)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pengumpulan data ini terhitung bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur.

3. Observasi

Teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik seperti observasi dilakukan tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Teknik ini digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2017).

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). Berikut ini adalah contoh skala Likert bentuk *checklist* pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Bentuk Checklist

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Apakah informasi yang diberikan sudah lengkap?					

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif dengan diberi nilai seperti Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Skala Nilai

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan pada pembuatan animasi ini yaitu Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere CC 2015.

1. Adobe After Effects CS6

Adobe After Effects adalah perangkat lunak terutama digunakan untuk membuat grafik gerak dan efek visual dan merupakan salah satu *software compositing* yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. *Software* ini digunakan untuk proses penganimasian berbagai aset (Hendratman, 2016).

2. Adobe Premiere CC 2015

Adobe Premiere adalah sebuah program penyunting video berbasis *non-lineareditor* (NLE) dari Adobe Systems. *Software* ini digunakan untuk mengolah video dan pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan pembuatan film / sinetron, *broadcasting*, dan pertelevisian (Hendratman, 2014).

2.11 Penelitian Terdahulu

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 digunakan sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan:

1. Video Animasi Motion Graphic Pemesanan Tiket Kereta Api pada KAI Access PT. Kereta Api Indonesia

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Suci Indah Pratiwi mahasiswa Jurusan Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya (2019). Permasalahannya adalah karena banyak masyarakat awam yang bingung bahkan tidak mengerti cara memesan tiket secara online melalui aplikasi KAI Access. Pada metodologi penelitiannya ia menggunakan metode Luther Sutopo. Dan tahapan-tahapan

perancangannya ada 3 tahap yaitu tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Penulis sebelumnya ini juga menggunakan beberapa tools berbentuk software yaitu Adobe Photoshop CS6, Adobe Iustrator CS6, Adobe After Effects CS6, dan Adobe Premiere Pro CS6. Setelah melalui tahap pengujian, penulis sebelumnya menerima *feedback* positif yaitu responden benar-benar memahami cara mengakses serta memesan tiket *online* melalui aplikasi KAI Access.

2. Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pemberian Imunisasi pada Bayi Berbasis Motion Graphic

Jurnal ini dibuat oleh mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya yang bernama Vivi Alvi Fatimah (2019). Pada jurnal ini masalahnya ialah Puskesmas Alang-Alang Lebar untuk meningkatkan dan mengajak masyarakat akan pentingnya imunisasi dasar pada bayi, selama ini Pihak Puskesmas hanya memberikan penyuluhan berupa brosur saja, sehingga penulis sebelumnya ini memberikan solusi agar iklan layanan masyarakat tentang imunisasi dasar pada bayi. Metode penelitiannya yaitu Luther Sutopo, serta menggunakan *tools* berbentuk *software* yaitu Adobe Ilustrator CC 2019, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Efects CC 2018, dan Adobe Premiere Pro 2015. Rancangan yang dilakukan yaitu deskripsi konsep, *storyline*, serta *storyboard*. Hasil pengujian yang telah dilakukan ialah masyarakat sangat terbantu dengan adanya penyuluhan dalam bentuk animasi *motion graphic* ini karena memiliki informasi yang faktual serta animasi yang sangat menarik dan mudah dimengerti.

3. Pembuatan Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi Dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekurasi

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat Yesti Desca Refita Putri mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta (2017). Metode penelitiannya yaitu metode Villamil-Molina yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Development*, *PreProduction*, *Production*, *PostProduction* serta *Delivery* akan tetapi penulis sebelumnya hanya menggunakan 3 tahapan saja yaitu *PreProduction*, *Production*,

PostProduction. Setelah melalui tahapan-tahapan pengujian, penulis sebelumnya menerima *feedback* positif yaitu Responden benar-benar memahami isi materi dari *Motion Graphic* tersebut dan mereka juga menyukai animasi dan warna-warna serta bentuk yang digunakan oleh penulis sebelumnya untuk membuat video tersebut.

4. Animasi 3D Pada Ya MGM Muffler Sebagai Media Promosi

Jurnal ini dibuat oleh Andi Dwi Riyanto mahasiswa STMIK AMIKOM Purwokerto (2016), penulis melaksanakan penelitian di YA MGM Muffler yang menjelaskan tentang detail produk, model knalpot, harga, bahan knalpot, dan lokasi. Pada media promosinya saat ini menggunakan foto dan *live video shot* di media sosial dan adanya kendala turunnya penjualan tiap bulan, jadi pemilik *home industry* tersebut menginginkan adanya sarana penunjang untuk mempromosikan produknya. Metode yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi pustaka dan metode pengembangan *waterfall*. Dalam metode pengembangan sistem tersebut terdapat tiga tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Hasil dari penelitian adalah dibuatkan Animasi 3D ini dapat mendukung penjualan produk knalpot pada perusahaan *home industry* YA MGM Muffler yang efektif. Selain itu, penulis juga menggunakan metode pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan bahwa video layak untuk digunakan sebagai media promosi atau tidak dengan memanfaatkan kuisioner.

5. Penggunaan Media Iklan Layanan Masyarakat Menggunakan Teknik *Motion Graphic* yang Terintegrasi Dengan *Live Shot* Untuk Meningkatkan Pemahaman Prosedur Pembuatan Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-EL) Bagi Masyarakat

Jurnal ini dibuat oleh mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Rany Nur Vadah (2019). Permasalahannya yaitu kurangnya sosialisasi dan pengetahuan informasi mengenai KTP-EL kepada masyarakat. Sebagaimana survey yang dilakukan e-ktp.com tahun 2016 didapatkan 1 juta pemilih di Pilkada

belum rekam atau memiliki KTP-EL kepada masyarakat. Metode yang digunakan yaitu metode Luther Sutopo, *tools* yang digunakan bentuk *software* yaitu Adobe After Effects, Adobe Photoshop, dan Adobe Premiere. Memiliki tahapan rancangan yaitu Pra Produksi, Produksi serta Pasca Produksi. Hasil dari penelitiannya ialah berdasarkan segi konten informasi dan dari segi tampilan menyatakan bahwa media iklan layanan masyarakat ini mempunyai nilai akhir yang positif yaitu sangat baik, dan sangat diterima oleh masyarakat karena informasi yang sangat membantu.

Dari penelitian-penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal yang terkait dengan judul laporan akhir penulis. Pada judul laporan akhir penulis disini menggunakan metode Luther Sutopo seperti pada penelitian (Pratiwi,2019) namun dengan perancangan seperti deskripsi konsep, *storyline*, dan *storyboard* seperti pada penelitian (Fatimah 2019). Tahapan-tahapan yang dilakukan penulis saat ini seperti Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi seperti pada penelitian (Putri 2017). Selanjutnya penulis saat ini memanfaatkan animasi *motion graphic* dengan tema Alur Pembayaran Pajak Restoran sebagai media informasi bagi masyarakat dengan pengujian responden melalui kuesioner yang disebarkan kepada masyarakat.