

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang bermanfaat untuk menggerakkan solidaritas masyarakat ketika menghadapi suatu masalah sosial. Iklan tersebut menyajikan pesan-pesan sosial yang dimaksudkan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keserasian dan kehidupan umum (Kasali, 2006).

Bagian dari kampanye sosial *marketing* yang bertujuan menjual gagasan atau ide untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat merupakan pengertian dari Iklan Layanan Masyarakat (Madjadikara, 2004)

Daya tarik iklan atau *power of impression* dari suatu iklan adalah seberapa besar iklan mampu memukau atau menarik perhatian pemirsanya (Indriarto, 2006).

Iklan bergantung pada apakah konsumen mengingat pesan yang disampaikan, memahami pesan tersebut, terpengaruh oleh pesan dan tentu saja pada akhirnya membeli produk yang diiklankan. Efektivitas iklan juga dapat diukur dengan menggunakan Epic model (Bram, 2005). Epic Model mencakup empat dimensi kritis, yaitu empati (*empathy*), persuasi (*persuasion*), dampak (*impact*) dan komunikasi (*communications*).

2.2 Media

Menurut *Association Of Education Communication Technology* (AECT) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran digunakan untuk proses penyampaian pesan (Januszewski and Molenda, 2008). Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2010).

2.3. Kartu Tanda Penduduk Elektronik (E-KTP)

E-KTP menurut UU No.24 tahun 2013 perubahan dari UU No. 23 tahun 2006 tentang administrasi pendudukan adalah kartu tanda penduduk yang dilengkapi cip yang merupakan identitas resmi penduduk sebagai bukti diri yang diterbitkan oleh instansi pelaksana. E-KTP mencantumkan Nomor Induk Kependudukan (NIK). NIK adalah Nomor Induk Kependudukan yang bersifat unik atau khas, tunggal dan melekat pada diri seseorang yang terdaftar sebagai penduduk Indonesia. NIK diberikan setelah dilakukan pencatatan biodata penduduk dan perekaman sidik jari. Satu orang hanya akan memiliki satu NIK dan dicantumkan dalam E-KTP, artinya satu NIK satu E-KTP.

Kebijakan pemerintah tentang E-KTP ini dilatar belakangi oleh sistem pembuatan konvensional yang sebelumnya dilakukan di Indonesia yang memungkinkan seseorang dapat memiliki lebih dari 1 (satu) Kartu Tanda Penduduk. Hal ini disebabkan belum adanya basis sistem pelayanan terpadu yang dapat menghimpun data penduduk dari seluruh Indonesia. Kenyataan tersebut memberi peluang pada penduduk memiliki KTP ganda yang dalam penggunaannya dapat disalahgunakan dan tidak dapat dipertanggungjawabkan. Misalnya: untuk menghindari pajak, sengaja menyembunyikan identitas aslinya guna melakukan kegiatan teroris dan lain-lain. Untuk mengatasi duplikasi tersebut sekaligus untuk menciptakan kartu identitas tunggal maka di buatlah program E-KTP berbasis NIK yang berarti satu orang hanya memiliki satu NIK satu E-KTP karena E-KTP memuat informasi yang sangat detail tentang si pemilik E-KTP tersebut yang terpusat dalam suatu data kependudukan Nasional. Menurut Undang-undang Nomor 24 tahun 2013 tentang administrasi kependudukan E-KTP mencantumkan gambar lambang Garuda Pancasila dan peta wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, memuat elemen data penduduk, yaitu NIK, nama, tempat tinggal lahir, laki-laki atau perempuan, agama, status perkawinan, golongan darah, alamat, pekerjaan, kewarnegaraan, pas foto, masa berlaku, tempat dan tanggal dikeluarkan E-KTP dan tanda tangan pemilik E-KTP sehingga tidak ada lagi kemungkinan terjadinya E-KTP ganda (Dewi Karnova dan Maryani, 2014 : 248).

2.3.1. Tata Cara Penerbitan Kartu Tanda Penduduk

Program E-KTP diluncurkan oleh Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia. Program E-KTP di Indonesia telah dimulai sejak tahun 2009 dengan ditunjuknya empat kota sebagai proyek percontohan nasional. Menurut Disdukcapil Kota Palembang berikut persyaratan dan Prosedur E-KTP sebagai berikut :

- A. Foto Copy Kartu Keluarga (setelah terbit kk baru bisa memproses KTP)
- B. Foto Copy Akta Kelahiran
- C. Foto Copy Ijazah
- D. Melakukan Perekaman (jika belum melakukan perekaman data KTP-EL) Di Kantor Kecamatan Sesuai Domisili KK yang bersangkutan
- E. Mengambil Nomor Antrean
- F. Menunggu Panggilan Sesuai dengan Nomor Antrian
- H. Menyerahkan Berkas Persyaratan dan Memeriksa Kelengkapan
- I. Melakukan Foto, Perekaman Iris Mata dan Sidik Jari
- J. Pencetakan E-KTP
- K. Menyerahkan E-KTP

2.4 Pelayanan Publik

Pelayanan merupakan tugas utama yang hakiki dari sosok aparatur, sebagai abdi negara dan abdi masyarakat. Tugas ini telah jelas digariskan dalam pembukaan UUD 1945 alenia keempat, yang meliputi 4 (empat) aspek pelayanan pokok aparatur terhadap masyarakat, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Sebagai salah satu jenis pelayanan publik yang diberikan pemerintah daerah, urusan penebitan identitas diri yaitu kartu tanda penduduk (KTP) sesuai dengan amanah UU Nomor 32 tahun 2004 pasal 14 ayat 1 huruf I, yang menyatakan bahwa salah satu urusan wajib yang menjadi kewenangan pemerintah daerah untuk kabupaten/kota merupakan urusan yang berskala kabupaten/kota adalah

pelayanan kependudukan dan catatan sipil sehingga penerbitan kartu tanda penduduk (KTP) dapat dilakukan setiap daerah melalui dinas terkait dan juga Peraturan Menteri dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2010 tentang Pedoman Penerbitan Kartu Tanda Penduduk (KTP) berbasis Nomor Induk Kependudukan dan Pencatatan Sipil.

2.5 Motion Graphic

Motion graphic bisa dikatakan sejenis dengan *infographic* tapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. *Motion graphics* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukkan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. (Wiana, 2017:104)

Elemen tipografi dan grafis juga dapat terlihat sebagai judul untuk film, pembuka program televisi, *bumper*, dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari *motion graphics*, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, dan baris. (Yesty, 2017:85)

2.6 Prinsip Motion Graphic

Gallagher dan Paldy pada buku *Exploring Motion Graphic* mengatakan bahwa setiap *motion graphic* memiliki susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan audiens pada suatu pesan dan membantu mereka untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan desain tersebut.

2.6.1 Composition

Mengikuti prinsip desain grafis dalam membuat komposisi akan menghasilkan *motion graphic* dengan susunan visual yang menarik dilihat. Tiap elemen yang ada pada layar tidak hanya dilihat dari kualitas individualnya, melainkan bagaimana elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain.

2.6.2 Frame

Elemen-elemen yang disusun rapi di dalam *frame* dengan jarak tertentu menimbulkan kesan teratur. Jika elemennya terlalu kecil dan ditempatkan jauh dengan sisa tempat yang masih banyak, desain tersebut akan menimbulkan kesan tidak terhubung.

2.6.3 Flow

Flow adalah alur dalam sebuah *motion graphic*. Perlu kecepatan yang tepat agar para penonton dapat mengerti akan informasi yang disampaikan. Penyusunan *frame* dan transisi juga mempengaruhi alur serta dapat menimbulkan efek emosional bagi penonton.

2.6.4 Transition

Transisi merupakan suatu efek yang terjadi ketika dua buah video bertemu secara tumpang tindih. Artinya, transisi hanya dapat diciptakan pada daerah tertentu dimana kedua video tersebut saling menimpa. Jika hanya terdapat satu gambar, transisi tidak dapat digunakan. Dalam *motion graphic*, transisi cenderung bervariasi seperti transisi *liquid transitions*.

2.6.5 Texture

Tekstur dapat digunakan sebagai elemen desain atau untuk memunculkan kesan kedalaman dan dimensi, serta menambah keindahan visual pada suatu desain. Tekstur yang berbeda menimbulkan respon emosional yang berbeda. Tujuan penggunaan tekstur adalah untuk menciptakan ilusi bahwa audiens dapat menyentuh dan merasakan desain tersebut secara nyata.

2.6.6 Sound

Suara yang dipilih dalam *motion graphic* harus mendukung emosi pesan yang akan disampaikan seperti suara yang tegas dan santai akan menimbulkan makna yang

berbeda. Suara adalah elemen yang paling kuat dalam *motion graphic*, dan sama pentingnya dengan tipografi dan warna.

2.6.7 Emotion

Pemilihan warna adalah salah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari calon pemakai. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang (terutama warna *background*). Warna mampu memberikan sugesti yang mendalam, mempengaruhi detak jantung, aktivitas otak, pernapasan dan tekanan darah.

Pemilihan tipografi juga mempengaruhi emosional penonton. Dengan adanya tipografi, akan membantu penonton untuk mendapatkan kenyamanan membaca, baik dari segi keterbacaan maupun estetika. Tipografi dilakukan dengan memilih *font* yang tepat, merekayasa gayanya, hingga tata letaknya secara keseluruhan.

2.6.8 Inspiration

Inspirasi diperoleh dengan cara yang berbeda-beda seperti dari menonton iklan, film, dan lain-lain. Desainer perlu membuat suatu *moodboard* yang berisi kumpulan referensi kemudian dimodifikasi sesuai tema yang ditentukan.

2.7 Metode *Multimedia Development Life Cycle*



Gambar 2.1 Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

Model MDLC merupakan salah satu model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Metode ini dipilih karena pembuatan *motion graphic* membutuhkan langkah-langkah yang jelas dan lengkap sampai produk ini selesai. Dalam hal ini,

penulis melihat bahwa tahapan metode Luther-Sutopo sangat sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan penelitian.

2.11.1 Concept

Tahapan *concept* yaitu tahapan pertama dalam pengembangan. Diawali dengan penentuan ide dasar program yang nantinya dikembangkan menjadi judul, jenis, tujuan, ide cerita, *storyline*, estimasi durasi, audiens, dan *output*. Hal tersebut dilakukan melalui observasi dan pengumpulan referensi-referensi terkait *motion graphic*.

2.11.2 Design

Tahapan *design* ini mencakup perancangan *storyboard* dan pemilihan warna. Hasil tahapan *design* ini berupa *design* gambar *motion graphic*.

2.11.3 Material Collecting

Tahapan *material-collecting* mencakup pengumpulan bahan-bahan yang nantinya diolah dan ditampilkan pada *motion graphic*. Bentuk dari bahan-bahan di atas termasuk materi seperti gambar, ilustrasi, animasi, audio, video dan lain sebagainya sebagai penunjang *motion graphic*.

2.11.4 Assembly

Tahapan *assembly* (pembuatan) ini merupakan proses pengolahan dari material hingga objek multimedia yang telah dikumpulkan dan dikombinasikan menjadi suatu media sosialisasi berbasis *motion graphic*. Terdapat tiga tahapan yaitu *animating*, *editing*, dan *rendering*.

2.11.5 Testing

Ada dua macam pengujian yaitu pengujian alfa dan beta. Pengujian alfa dilakukan pada responden internal tim dan perusahaan. Setelah lolos dari pengujian alfa, pengujian beta dilakukan pada responden masyarakat umum. Setelah itu hasil dari

pengisian kuesioner dihitung dengan rumus skala *likert* yang akan menghasilkan persentase nilai dari pengujian.

2.11.6 Distribution

Setelah hasil diuji dan layak untuk dipublikasikan, hasil disimpan dalam suatu media penyimpanan dan akan diserahkan kepada pihak perusahaan sebagai aset perusahaan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

2.8 Uji Konsistensi *Cohen's Kappa*

Merupakan ukuran yang menyatakan konsistensi pengukuran yang dilakukan dua orang penilai (Rater) atau konsistensi antar dua metode pengukuran atau dapat juga mengukur konsistensi antar dua alat pengukuran. Koefisien *Cohen's kappa* hanya diterapkan pada hasil pengukuran data kualitatif (Kategorik). dalam kasus reliabilitas antar rater yang diuji konsistensinya adalah raternya. Jadi posisi butir digantikan dengan posisi orang (rater). Penelitian ini melibatkan dua orang ahli atau rater sebagai penilai, sehingga dalam penelitian ini menggunakan koefisien kesepakatan *Cohen Kappa*. Pemilihan ini berdasarkan pada penggunaannya yang dikemukakan oleh Widhiarso, W yaitu, "Penggunaan koefisien *kappa* tepat digunakan ketika (a) Rater yang dipakai tidak banyak, biasanya satu subjek dinilai oleh dua rater, (b) Skor hasil penilaiannya bersifat kategori. Biasanya juga hanya dua kategori yang dikode 0 atau 1". Ada beberapa prosedur yang harus dipenuhi yaitu :

1. Mengukur tingkat kesepakatan (*degree of agreement*) dari dua penilai dalam mengklasifikasikan obyek ke dalam grup / kelompok
2. Kedua penilai memiliki kualifikasi (kemampuan) yang sama
3. Mengukur kesepakatan alternatif metode baru dengan metode yg sudah ada

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Uji *Cohhen's Kappa*

Skala	Keterangan	Pengertian dan Bahasan
1	Sangat tidak setuju	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang setuju	Apabila responden menyetujui sebagian kecil pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan sesuai dengan harapan
3	Netral	Apabila reponden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat setuju dengan sangat tidak setuju
4	Setuju	Apabila reponden menyetujui sebagian besar pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai harapan
5	Sangat setuju	Apabila reponden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan reponden

2.9 *Software yang Digunakan*

2.9.1 *Software Perancangan Ilustrasi*



Gambar 2.2 Adobe Illustrator CC 2019

Menurut Suhendi dalam Novitasari dkk. (2018:63), Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak yang berbasis ilustrasi. Adobe Illustrator digunakan untuk mencetak desktop *publishing*, *web publishing*, membuat aset untuk *motion graphic*, dan lain-lain. Adobe Illustrator sangat kompatibel dengan beragam *software* lainnya seperti Adobe After Effect. Aset desain dapat di ekspor dan digerakkan di Adobe After Effect.

2.9.2 *Software* Pembuatan Animasi



Gambar 2.3 Adobe After Effect CC 2018

Adobe After Effect adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. *Software* ini merupakan salah satu *software* pembuat animasi yang populer. Dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada Adobe After Effect, pengguna dapat membuat animasi yang menarik dengan mudah seperti fitur *export* aset Adobe Illustrator. Aset desain yang telah dibuat di Adobe Illustrator, kemudian disusun ke dalam sebuah komposisi dan dipisahkan tiap elemennya masing-masing di *layer* yang berbeda agar dapat memudahkan penggerakkan (*animating*) di Adobe After Effect.

2.9.3 Software Penyunting Animasi



Gambar 2.4 Adobe Premiere Pro CC 2018

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. Adobe Premiere Pro dapat bekerja sama dengan *software multimedia* lainnya seperti After Effects untuk menciptakan banyak efek, Adobe Photoshop, serta program utilitas lainnya.

Bersifat komprehensif dengan program *Adobe Creative Cloud* lainnya, membuat Adobe Premiere disukai kreator, misalnya untuk menyusun video *event* seperti *company profile*, video klip musik, cerita film, pernikahan, *motion graphic* dan lainnya. *Software* ini dapat mengimpor rekaman (*import footage*), membuat urutan (*create a sequence*), menambahkan judul (*add title*), menyesuaikan tingkat audio (*adjust audio levels*), mengekspor video (*export video*), dan mengimpor komposisi *visual effects* dari After Effects.

2.9.4 Software Penyunting Audio



Gambar 2.5 Audacity

Audacity adalah *software* perekam dan *editor* audio digital *open-source* gratis yang dirancang untuk macOS, Windows, GNU/Linux, dan sistem operasi lain seperti Unix. *Apart from recording audio from multiple sources, you can use this digital audio editing software to post-processing all audio types, such as adding normalization and fading in/out effects or trimming. Audacity offers a wide range of uses. You can record voice overs, autotune records, remove background noise, delete awkward silences or the parts you made a misspelling, and so on.* (Gocke, 2021)

2.10 Hardware yang Digunakan

Dalam pembuatan animasi ini, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Laptop : ASUS X540LA-XX036D
- b. *Processor* : AMD A4-9125 RADEON R3, 4 COMPUTE CORES
2C+2G, 2300 MHz, 2 Core(s)
- c. *Memory* : 2 GB
- d. *Hardisk* : 1 TB
- e. *Operating System* : Windows 10 Pro-64 Bit
- f. *Mouse* : Logitech

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 *motion graphic* sudah banyak dilakukan baik sebagai iklan layanan masyarakat. Berikut merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

2.11.1 Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-KTP

Rudianto (2018) dari STMIK NUSA MANDIRI dalam skripsinya menjelaskan E-KTP (KTP-el) merupakan dokumen negara yang wajib dimiliki oleh setiap penduduk warga negara yang telah berumur 17 tahun atau telah kawin atau pernah kawin. Penduduk sebagaimana dimaksud hanya memiliki 1 KTP-el yang didalamnya tercantum Nomor Induk Kependudukan (NIK). NIK menjadi nomor identitas tunggal untuk urusan pelayanan public (UU Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan). Namun pelaksanaan pembuatan KTP-el masih belum maksimal, salah satu masalahnya adalah kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai KTP-el kepada warga penduduk. Sebagaimana hasil polling yang dilakukan e-ktp.com sampai pada awal tahun 2016 didapatkan data 58.0% masyarakat mengeluhkan kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai E-KTP (KTP-el), dan hanya 3.0%-9.0% yang menyatakan puas dengan sosialisasi dan informasi yang ada. Dan hingga pertengahan tahun 2016 masih sekitar 22 juta penduduk yang tersebar diberbagai wilayah yang belum melakukan perekaman KTP-el. Oleh karena itu penulis mencoba membuat animasi multimedia dalam bentuk iklan layanan masyarakat untuk memberikan edukasi dan menjelaskan bagaimana proses pembuatan KTP-el dan pentingnya bagi masyarakat. Perancangan animasi multimedia ini menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo dengan 6 tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

2.11.2 Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Banjir Berbasis Multimedia Animasi *Motion Graphic*

Muhammad Alamsyah Try Putra (2017) dalam skripsinya menuliskan Iklan merupakan salah satu cara promosi yang paling ampuh untuk menyampaikan suatu pesan atau mempromosikan sesuatu, iklan layanan masyarakat adalah salah satu jenis iklan yang berisi suatu pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Iklan

layanan masyarakat konvensional biasanya kurang menarik karena sifatnya tidak terlalu kreatif sehingga masyarakat yang menyaksikan tidak tertarik dengan iklan tersebut dan isi pesan dari iklan layanan masyarakat tersebut jadi tidak tersampaikan. Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia Animasi Motion Graphic ini penulis menggunakan metode studi pustaka untuk pengumpulan data dan penulis menggunakan software berbasis multimedia seperti Adobe After Effect, Photoshop, Adobe Illustrator sebagai penunjang dalam pengerjaan iklan layanan masyarakat ini. Penelitian ini bertujuan agar masyarakat menjadi lebih tertarik dalam menyaksikan iklan layanan masyarakat dan bisa memahami sekaligus menerapkan pesan – pesan bermanfaat yang ada pada iklan layanan masyarakat tersebut.

2.11.3 Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan

Muhammad Iqbal Hanafri (2018) menuliskan Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah. Salah satu contoh dari masalah yang ada adalah masih kurang iklan layanan masyarakat mengenai BPJS Ketenagakerjaan yang berbasis multimedia dalam bentuk iklan animasi 2 dimensi. BPJS Ketenagakerjaan (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan) merupakan program publik yang memberikan perlindungan bagi tenaga kerja untuk mengatasi risiko sosial ekonomi tertentu dan penyelenggaraannya menggunakan mekanisme asuransi sosial. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah metode kepustakaan. Untuk pengembangan sistem dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pembuatan iklan menggunakan Software Adobe Illustration CS6 yang digunakan sebagai pembuatan animasi karakter dan objek pendukung dalam pembuatan iklan, Adobe After Effect digunakan sebagai editing dan audacity yang digunakan sebagai pemberi suara.

Proses editing pembuatan iklan ini menggunakan Adobe After Effect dimana dalam prose pembuatan karakter dan objek pendukung terlebih dahulu dibuat menggunakan Adobe Illustration kemudian di import ke Adobe After Effect lalu diediting hingga menjadi sebuah iklan layanan masyarakat yang menarik.