

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Implementasi

Definisi dari implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan dan penerapan. Implementasi selanjutnya didefinisikan oleh Usman, sebagai berikut “implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”. Pengertian implementasi tersebut, dapat dikatakan bahwa implementasi bukan hanya sekedar aktivitas, tetapi juga suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh–sungguh yang berlandaskan norma tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya. (Rosad, 2019)

2.2 Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media (latin) berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Adapun pengertian Multimedia menurut ahli yakni, menurut Vaughan, mengemukakan pendapatnya tentang Multimedia sebagai berikut “Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital.” (Huda & Ardi, n.d.)

1. Text

Teks, Merupakan elemen dasar untuk menyampaikan informasi. Memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan yang bias member daya tarik dan penyampaian informasi. Member penekanan untuk sesuatu materi yang ingin disampaikan.

2. Grafis/ Gambar

Grafis, merupakan elemen paling penting, memberikan penekanan secara visual terhadap sesuatu presentasi atau maklumat. Membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan, menjadikan kegiatan presentasi atau penyampaian informasi dengan lebih menarik.

3. Audio / Suara

Audio, membantu untuk menyampaikan penekanan secara visual terhadap sesuatu presentasi atau maklumat. Membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan, menjadikan kegiatan presentasi atau penyampaian informasi dengan lebih menarik

4. Animasi

Animasi, berperan sebagai penarik pada sebuah presentasi dan sangat membantuk dalam menjelaskan suatu konsep yang kompleks dengan mudah bias berbentuk simulasi.

5. Video

Video, menyediakan metode penyaluran informasi yang amat menarik dan lebih hidup (ril) sesuai dengan nyata. Merupakan elemen atau media yang dinamis dan efektif dalam menyampaikan informasi (Simarmata et al., 2020).

2.3 Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*). Istilah *animation* tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Animasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau

gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak (Aziz, 2019).

Dalam hal komunikasi sosial, ada beberapa jenis teknik animasi yang sering digunakan dalam memberikan informasi mengenai kebutuhan sosial, di antaranya :

1. Animasi *Stop Motion*

Keunggulan dari penerapan animasi *stop motion* adalah cara pembuatannya yang unik karena pengambilan gambarnya menggunakan kamera. Kemudian dari banyaknya gambar tersebut dijadikan satu animasi utuh. Ciri khas karakter dalam animasi *stop motion* adalah penggunaan *clay* ataupun *action figure*, yang posisi tubuhnya dapat diubah – ubah. Tentu perlu kesabaran dalam membuat animasi ini, karena tiap detik dan gerakannya harus mengubah figure secara manual, lalu diambil gambarnya.



Gambar 2.1 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis Animasi *Stop Motion*

2. Animasi 2 Dimensi

Animasi 2 dimensi dalam pengerjaannya menggunakan teknik yang dikenal dengan *frame by frame* atau menggambar setiap gerakan atau adegannya. Oleh karena itu, untuk menciptakan animasi 2 dimensi sudah dipastikan membuat banyak gambar agar hasil gerakan animasi tersebut akan menjadi halus dan menarik. Keunggulan dalam penerapan animasi 2 dimensi ini tentu terdapat dalam tampilan gambar dari animasi yang dihasilkan. Hal itu karena si pembuat animasi dapat lebih berekspresi dalam menghasilkan gambar dan gerakan yang dibuat dengan teknik menggambar secara manual.



Gambar 2.2 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis Animasi 2 Dimensi

Dalam animasi 2 dimensi diatas, menggunakan karakter berupa narrator sebagai subjek utama untuk menyampaikan pesan yang ada dalam animasinya. Menggunakan karakter yang menarik dan sesuai dengan konten, secara tidak langsung akan mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam tersempaiknya sebuah pesan dari proses berkomunikasi.

3. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi merupakan animasi yang sebagian besar pengerjaannya menggunakan perangkat PC atau Komputer. Dengan animasi 3 dimensi ini dapat menciptakan model karakter seperti bentuk nyata karena visual dari animasi 3 dimensi ini baik dari karakter, background, maupun aset – aset lainnya memiliki volume. Banyak kelebihan yang dimiliki dari jenis animasi ini, namun pengerjaannya memerlukan dana yang besar karena harus didukung dengan perangkat yang memadai.



Gambar 2.3 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis 3 Dimensi

4. Animasi *Motion Graphic*

Berikut merupakan contoh gambar dari Animasi *Motion graphic*.



Gambar 2.4 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis Animasi *Motion Graphic*

Animasi *motion graphic* cukup sering digunakan dalam sarana promosi ataupun sosialisasi karena dalam *motion graphic* memiliki tampilan yang cukup simpel, sehingga informasi yang disampaikan terlihat dengan jelas. Biasanya dalam *motion graphic*, informasi yang disampaikan ditampilkan dengan ikon – ikon yang menggambarkan sebuah informasi didalamnya. Tentu karena didalamnya menggunakan ikon, seorang pembuat animasi harus memahami desain agar ikon yang ditampilkan jelas maksud dan tujuannya. (Putra & Yasa, 2020)

2.4 *Motion Graphic*

Kata *motion graphic* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu “*motion*” yang memiliki arti gerak, dan “*graphic*” yang memiliki arti grafis. Dengan demikian dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, motion graphics dapat diartikan secara sederhana sebagai gambar grafis yang bergerak (Wicaksono, 2017). *Motion Graphic* merupakan sekumpulan beberapa gambar yang dimanipulasi secara berurutan menjadi seperti animasi bergerak. Dikombinasikan dengan audio, motion graphic dapat menciptakan ilusi gerak yang dioperasikan dengan menggunakan animasi teknologi. (Hanif, 2020)



Gambar 2.5 visual *Motion Graphic*

(Sumber: Studio Antelope)

Pembuatan pembuatan *motion graphics* diperlukan beberapa pertimbangan untuk menghasilkan motion graphics yang efektif, yaitu:

1. *Spatial*

Spatial Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas- batas frame, semua faktor tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan frame/ bingkai, diciptakan dari gerakan fisik atau simulasi kamera, bisa menentukan bagaimana ruang bisa dilihat dan dimengerti pada situasi tersebut.

2. *Temporal*

Temporal Pertimbangan temporal terdiri dari *time* dan *velocity*, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Di dunia video dan film, *time* atau waktu menggambarkan secara numeric sebagai frame per second (fps). *Frame rate* ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang bisa dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. *Standart frame rate* pada film untuk komersial *motion picture* adalah 24 fps. Efek bisa meningkatkan ekspresif sebelum menjadi animasi.

3. *Live action*

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*

Typographic merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis design. Dalam penggunaan type terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran, *weight*, *capital or lowercase*. (Romadonah & Maharani, 2019)

Secara umum, proses pembuatan (*development*) *motion graphic* memiliki beberapa tahap antara lain: *tracing*, *coloring*, *animating*, *dubbing*, *editing*, dan *rendering*. Masing – masing tahapan ini dilakukan secara sekuensial atau berurutan, kecuali proses *animating* dan *dubbing*. Proses *animating* dan *dubbing* dapat saling mendahului, tergantung pada kebutuhan tahapan selanjutnya. Sementara, berdasarkan pengalaman lain, memiliki 2 tahapan pengerjaan antara lain:

1. *Digitalisasi Gambar (Tracing dan Coloring)*, gambar pada kertas di-*scan* kemudian di-*tracing*. Hasilnya diberikan warna. Tahapan ini dilakukan menggunakan alat bantu seperti: *software* Adobe Illustrator atau *software* desain lainnya.
2. *Compositing dan Animating*, gambar digital digabungkan menjadi suatu kesatuan komposisi, kemudian gambar tersebut diberikan gerakan sehingga menjadi satu animasi. (Sembiring, Suhendra, & Dharsono, 2021)

2.5 **Prosedur Penerapan Film Animasi**

Pada umumnya animasi harus memiliki subjek berupa gambar atau tulisan, tetapi tidak semua animasi harus bercerita menggunakan karakter dalam penerapannya, seperti memahami warna tombol dalam menu *website* atau aplikasi *smartphone*. Animasi adalah bentuk komunikasi penting sebagai informasi kepada audiens atau pengguna, sehingga informasi perlu dirancang agar dapat menyampaikan pesan kepada penonton. (Ruslan, 2016)

Dalam buku Animasi yang berjudul “*Animation: From Pencils to Pixels (Classical Technique for Digital Animation)*” karya Tony White, berisikan prosedur penerapan film animasi seperti Ide dan Konsep, *Storyline*, Sketsa/Desain, *Model Sheet*, *Storyboard*, Rekaman Suara, Produksi Digital, dan *Compositing atau Video Editing*.

1. Ide dan Konsep

Dasar untuk membangun cerita-cerita disebut sebagai ide. Keunikan atau menariknya sebuah ide menjadi nilai jual yang tinggi untuk sebuah produksi. Sedangkan konsep ialah proses memilih tentang jenis animasi yang akan dibuat, sinopsis, *style* atau gaya animasi, dan *style* karakter. Ketika ide sudah ada dalam pikiran, maka ide tersebut diolah dengan konsep-konsep yang akan di buat nantinya. Konsep bisa juga sebagai tuangan ide-ide yang ditampilkan dengan tulisan, garobar, atau dengan video.

2. *Storyline*

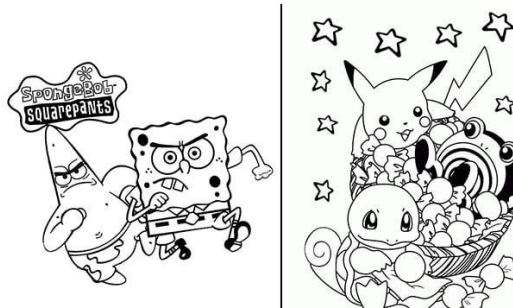
Storyline berperan cukup penting dalam membangun cerita sebagai penarik penonton agar dapat menikmati cerita-cerita yang telah dibuat. Bila cerita berhasil membuat penonton tercengang, sedih, tertawa maka cerita yang dibuat telah berhasil menjadi cerita yang populer atau yang diingat atau ingin menontonnya berkali-kali.

SCENE	MESSAGE	SLIDE/MUSIC
PENGGALAN 1		
Title	Title dan Pembuka	
Teks	Surat Runi... Ketika lahir, Dikau menangis, dan dunia bahagia. Jalani hidup ini dengan berarti. Dengan senyum dan tawa. Sampai pada saatnya, Dikau kembali padaNya Dunia menangisimu, namun Dikau bahagia...	
Visual	Lembaran foto-foto Runi bersama Mama dari bayi, anak-anak, hingga remaja...	
PENGGALAN 2		
Teks	Pengantar Runi gadis manis yang berprestasi dan baik hati. Selalu bekerja keras dan tak pernah mengeluh...	
Visual	Runi gadis manis menjelang usia 17 tahun Ceria dan selalu senyum Duduk di kelas 2 SMA Keluarga sederhana dan bahagia	

Gambar 2.6 Contoh *Storyline*

3. Sketsa atau Desain

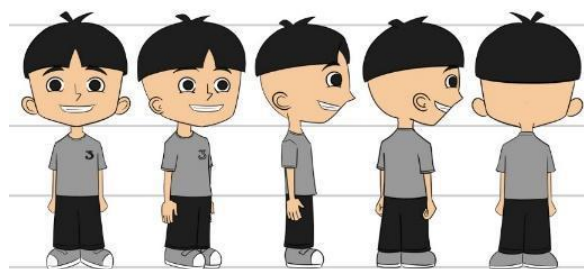
Biasanya Sketsa memberikan gambaran-gambaran sebagai landasan awal atau utama dalam perfilman khususnya film animasi, yang meliputi tokoh, latar, dan pengambilan gambar (*camera view*). Para *animator* yang ingin menuangkan ide mereka dengan cepat atau instan, yang tentunya memerlukan teknik menggambar yang baik agar dapat dibaca serta dipahami oleh pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan cerita sangat membutuhkan sketsa. Biasanya untuk membuat aset-aset karakter animasi, terlebih dahulu dibuat dalam bentuk sketsa.



Gambar 2.7 Contoh Sketsa Animasi

4. Model Sheet

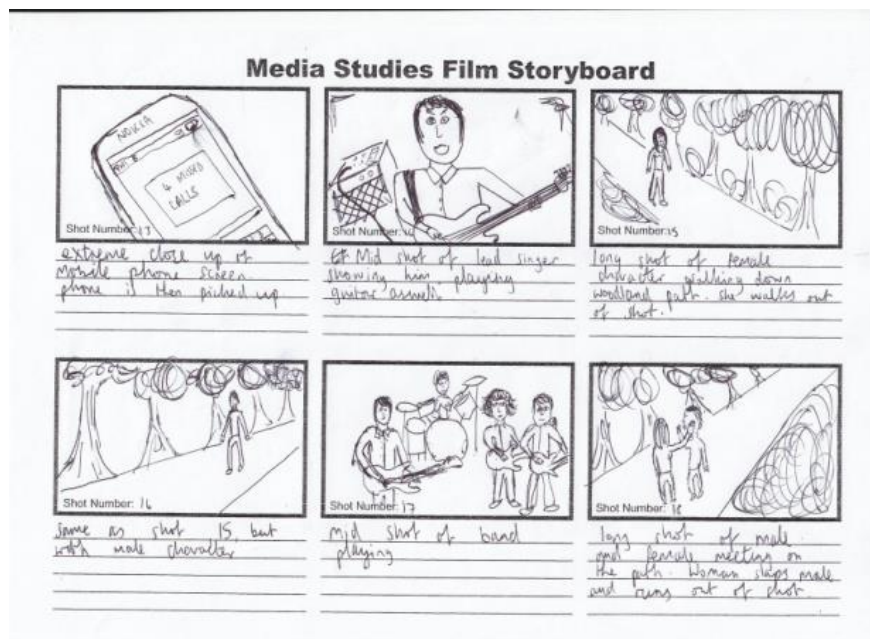
Model sheet merupakan bentuk *sheet* pergerakan, posisi, atau tampilan karakter, dalam setiap *angle*, seperti ketika tertawa, marah, kaget, merenung, menangis, dan sebagainya, sehingga modeller dan animator dapat memahami dan mulai menggambar dalam bentuk 2D atau 3D dengan seksama dan sesuai prosedur.



Gambar 2.8 Contoh *Model Sheet* karakter animasi dalam setiap *Angle*

5. Storyboard

Storyboard merupakan penuangan gambar terhadap cerita sebagai dasar visual yang menjadi basis animasi. Hampir keseluruhannya, storyboard dibuat setelah melalui proses-proses sebelumnya seperti ide atau konsep, skenario, dan sketsa yang sudah di dapat. Dengan adanya storyboard ini, animator dapat membaca dan memahami tampilan animasi yang akan dibuat, baik waktu serta tatanan kamera yang akan ditampilkan.



Gambar 2.9 Contoh *Storyboard*

6. Rekaman Suara

Ada beberapa animasi yang tidak menggunakan suara-suara. Namun, jika berbicara tentang video animasi, maka suara menjadi kebutuhan penting sebagai pemberian cerita, dan narasi yang akan disampaikan, baik dalam ucapan, suara kejadian, dan instrumen lagu yang digunakan. Suara-suara yang biasanya diambil dalam video animasi secara umum bisa dibagi sebagai berikut:

a. *Voice Recording*

Perekaman suara bicara yang diambil melalui dari talent yang memiliki suara sesuai dengan pertokohnya. Dalam perekaman memang tidak memerlukan banyak orang, namun membutuhkan suara yang bisa digunakan dalam setiap karakter.

b. *nonvoice Recording*

Perekaman suara suasana atau yang menunjang dalam pembuatan film. Biasanya berfungsi untuk memberikan efek keaslian keadaan dalam video. Seperti mengambil rekaman bunyi sepatu, memukul, jatuh, air, dan lainnya.

7. *Music Recording*

Musik bisa sangat penting sebagai pemberian citra dalam cerita, dan bisa memberikan rasa serta emosional kepada penonton. Untuk dapat musik yang baik, biasanya menggunakan *composer* yang tentunya paham dalam menanggapi arti dalam suasana film tersebut.

8. *Compositing* atau *Video Editing*

Compositing atau komposisi merupakan penggabungan dari semua yang sudah di buat sebelumnya. Penggabungan ini membutuhkan skema pekerjaan atau progress chart yang memerlukan barometer untuk mensinkronisasikan antara animasi dengan berbagai hal lainnya. Pada progres *chart* tersebut menyesuaikan waktu-waktu animasi dengan storyboard sebelumnya antara animasi, *background*, *voice over*, dan sebagainya yang dibutuhkan setiap scene dalam film animasi tersebut. Dengan begitu, catatan-catatan yang sudah disiapkan oleh tim animasi dapat dikerjakan oleh tim editor untuk menyatukan hingga menjadi film animasi. Beberapa yang perlu diketahui dalam proses tersebut:

a. *Scene Editor*

Penggabungan scene per *scene* dilakukan sesuai dengan storyboard yang sudah ada. Dalam penggabungan ini, editor menggunakan software yang mendukung.

b. *Audio Mixing*

Mengkomposisikan audio kepada video animasi yang sudah dibuat tentu mengikuti aturan dari struktur yang sudah dibuat sebelumnya. Seperti memasukkan suara percakapan, audio, dan musik.

c. *Final Effects*

Final Effects merupakan penambahan, perubahan, atau pengurangan video yang diberikan. Seperti memberikan gerakan dari sebelumnya diam, memberikan efek cahaya buatan, dan sejenisnya. (Ruslan, 2016)

2.6 Media Sosialisasi

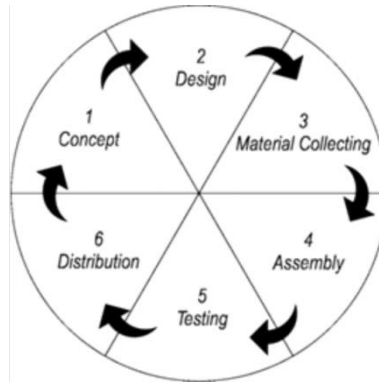
Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Ramli AR, 2019). Sedangkan, Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks. Manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Dalam proses sosialisasi, seorang individu berusaha menyesuaikan impuls-impuls itu dengan tekanan nilai dan norma yang mengikatnya. Bila potensi tingkah laku seseorang tidak bertentangan dengan nilai dan norma, maka berkembang lebih lanjut menjadi bagian dari kepribadiannya. (Suhardi, 2009)

2.7 Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dikembangkan oleh Luther pada tahun 1994. Ini sesuai dalam merancang dan

mengembangkan suatu produk multimedia yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya.

Menurut (Megawaty, dkk 2021) berpendapat bahwa metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.



Gambar 2.10 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1. *Concept*

Tahap konsep (*concept*) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. *Design*

Perancangan (*design*) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly*

Tahap Pembuatan (*assembly*) adalah tahap dimana semua objek atau bahan media dibuat.

5. *Testing*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

6. *Distribution*

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

2.8 Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Polda Sumsel

2.8.1 Definisi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu

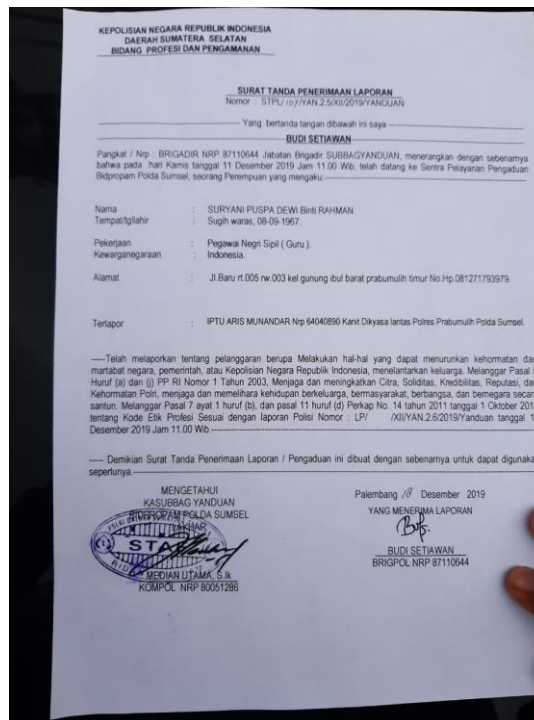
Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu yang selanjutnya disingkat SPKT merupakan unsur pelaksanaan tugas pokok dan membantu pimpinan pada tingkat Polda yang bertugas membantu Kapolda dalam rangka memberikan pelayanan Kepolisian secara terpadu kepada masyarakat dalam bentuk penerimaan dan penanganan laporan / pengaduan, pemberian bantuan atau pertolongan dan pelayanan surat keterangan dan menyajikan informasi yang berkaitan dengan kepentingan tugas kepolisian guna dapat di akses sesuai dengan ketentuan perundang – undangan. (Standar Operasional Prosedur No. 1536 Tahun 2021 Tentang Pelayanan Laporan atau Pengaduan Masyarakat Terpadu Terintegrasi pada Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Polda Sumatera Selatan)



Gambar 2.11 Markas Kepolisian Daerah Sumatera Selatan

2.8.2 Bentuk Laporan / Pengaduan Polisi

Berikut merupakan contoh surat penerimaan laporan apabila laporan atau pengaduan telah diterima oleh polisi.



Gambar 2.12 Contoh Surat Penerimaan Laporan

Dari Standar Operasional Prosedur No. 1536 Tahun 2021, bentuk laporan / pengaduan adalah sebagai berikut:

1. Laporan Polisi model A (LP-A) yaitu jika petugas Polri mengetahui sendiri adanya suatu tindak pidana;
2. Laporan Polisi model B (LP-B) yaitu laporan / pengaduan polisi yang diterima dari masyarakat tentang telah terjadi suatu tindak pidana;
3. Laporan Polisi model C (LP-C) yaitu pelayanan Surat Keterangan Tanda Laporan Kehilangan (SKTLK) diberikan kepada masyarakat yang melaporkan bahwa yang bersangkutan sebagai pelapor telah kehilangan surat – surat penting, surat berharga atau dokumen seperti: KTP, SIM, Kartu ATM, surat kepemilikan tanah / bangunan sertifikat tanah, ijazah dll. Pelapor menyerah *photocopy* KTP, bukti pendukung laporannya serta surat pengantar dari instansi yang berwenang;
4. Laporan Polisi model D (LP-D) yaitu laporan tentang telah atau sedang terjadinya suatu peristiwa kebakaran;
5. Laporan Polisi model E (LP-E) yaitu laporan tentang telah atau sedang terjadinya suatu peristiwa bencana alam;
6. Laporan Polisi model F (LP-F) yaitu laporan / pengaduan tentang orang hilang.

2.8.3 Persyaratan Diterimanya Laporan

Persyaratan yang dibutuhkan dalam penerimaan laporan berdasarkan Standar Operasional Prosedur No. 1536 Tahun 2021 tentang Terintegrasi pada Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Polda Sumatera Selatan Pasal 11 yakni:

1. Persyaratan penerimaan laporan polisi perkara Curanmor R2/R4
 - a. Penelitian laporan / pengaduan;
 - b. Memperlihatkan bukti kepemilikan kendaraan bermotor berupa SNTK Asli, BPKB (bila kendaraan tidak kredit), Bukti setoran dan surat keterangan dari leasing (bila kendaraan kredit);
 - c. Apabila kendaraan curanmor lewat dari 1 × 24 jam dari kejadian dan seterusnya wajib diketahui oleh perangkat desa / RT/ RW atau lurah setempat dimana TKP kendaraan tersebut dinyatakan hilang;
 - d. Koordinasi dengan piket reskrim dan unit identifikasi;

- e. Mendatangi dan mengecek TKP serta melihat CCTV di sekitaran TKP;
 - f. Sebelum LP B diterima dilakukan konseling dengan piket reskrim, jika hasil konseling LP dapat diterima maka SPKT dapat menerbitkan laporan polisi;
 - g. Memberikan STTLP kepada pelapor.
2. Persyaratan untuk melaporkan hilang surat / dokumen tanah
- a. Membawa surat keterangan dari kantor kelurahan lokasi tanah, apabila lokasi tempat tinggal berbeda lokasi tanah maka kantor lurah yang dimaksud lurah dimana tanah tersebut berada;
 - b. Apabila surat tanah tersebut berbentuk akte notaris maka harus minta surat rekomendasi / keterangan dari notaries tempat pembuatan akte tersebut, apabila surat tersebut berbentuk SHM (Sertifikat Hak Milik) maka harus minta surat rekomendasi / Surat Keterangan Pendaftaran Tanah (SKPT) dari kantor BPN;
 - c. Jika tanah di dapat dari waris orang tua maka harus ada surat pernyataan ahli waris, surat keterangan ahli waris dan surat kuasa ahli waris yang diketahui oleh kantor lurah / camat setempat (di lampirkan juga surat kematian jika salah satu ahli waris meninggal dunia);
 - d. Jika pemilik atau atas nama surat tanah tersebut tidak bisa hadir maka harus ada surat kuasa dari pemilik atau atas nama surat tanah yang hilang tersebut;
 - e. Fotocopy surat yang dimaksud hilang (jika ada) atau surat pendukung lainnya yang merupakan asal usul tanah tersebut (seperti surat jual beli);
 - f. Fotocopy KTP pelapor dan KTP pemilik surat tanah yang hilang tersebut;
 - g. Fotocopy PBB atas nama pemilik tanah / bangunan tersebut;
 - h. Surat pernyataan tanah tersebut bebas sengketa / tidak tersengkut kasus pidana diatas materai Rp 6.000,-
3. Proses penerimaan laporan kehilangan buku nikah
- a. Fotocopy KTP pelapor;

- b. Fotocopy kartu keluarga;
- c. Fotocopy buku nikah yang hilang (jika ada);
- d. Surat keterangan / pernyataan dari kua tempat dikeluarkannya buku nikah;
- e. Surat pernyataan diatas materai Rp 6.000,-

2.8.4 Pelayanan SKCK

SKCK merupakan Surat Keterangan Catatan Kriminal atau lebih dikenal Surat Keterangan Kelakuan Baik (SKKB). Berikut merupakan gambar dari SKCK.

MARKAS BESAR
KEPOLISIAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN INTELIJEN KEAMANAN
Jalan Thurston 3, Keltavon, Blok, Jakarta 12130

Nomor: 00-0208244

**SURAT KETERANGAN CATATAN KRIMINAL
POLICE RECORD**

Nama: SACKYANNAGOSHAUNISTAN 23015BARTELAKAM

Ditunjukkan bersama ini bahwa:
This is to certify that:

Nama: [Redacted]
Nama: Jacky Kallens
Sex: [Redacted]
Kebangsaan/Nationality: INDONESIA
Tanggal dan Tempat Lahir: SURABAYA, Desember 4th 1980
Tempat tinggal saat ini: J. TAMAN INTERNATIONAL I B - 4-22 RT 03 RW 05 - SAMBENEK, KOTA SURABAYA
Pekerjaan/Occupation: EMPLOYEE
Nomor Kartu Tanda Penduduk/Citizen card Number: 3578314412800002
Nomor Paspor/Passport Number: B 2960412
Bentuk Stuk jari/Fingerprint Formula: 15 M 27 W 30 R
S: 3 W M

Setelah dilakukan penelitian terdapat hasil pemeriksaan surat keterangan ini yang ditunjukkan kepada:
As of screening through the issued here of by office of:

Catatan Kepolisian: bersih
Existing Police Record:

bahwa nama tersebut diatas tidak memiliki catatan atau spesifikasi dalam catatan kriminal apapun
the bearer named/proves not to be involved in any criminal cases

selama ia berada di Indonesia, dan
during his/her stay in Indonesia:

tanggal dengan: December 4th 1980
tanggal dengan: August 20th 2019

Keterangan ini diberikan berdasarkan dengan permohonan
This certificate is issued at the request to the application

Untuk keperluan: PERMANENT RESIDENCE AUSTRALIA
For the Purpose:
Berlaku dari Tanggal: August 20th 2019
Valid from:
Selesai dengan: February 20th 2020
To:

Ditunjukkan di: Jakarta
Issued at:
Pada Tanggal: August 20th 2019
On:

s.d. KEPALA BADAN INTELIJEN KEAMANAN
Head of the National Security Agency

BPB USA PERKULIAHAN YUSA DAN LEGALISER
KE SURABAYA
Nomor: 0852716006336
087800094134
WhatsApp
Kingroyalweb.com

Gambar 2.13 Contoh SKCK (Surat Keterangan Catatan Kriminal)

Adapun Persyaratan dalam mengurus penerbitan SKCK yakni:

1. Fotokopi KTP dengan menunjukkan KTP asli;
2. Fotokopi Kartu Keluarga (KK);

3. Fotokopi Akte Kelahiran;
4. Fotokopi Kartu Identitas lain bagi yang belum memenuhi syarat untuk mendapatkan KTP;
5. Pasfoto berwarna 4 × 6 sebanyak 6 lembar dengan latar merah;
6. Bagi WNI yang akan keluar negeri wajib dilengkapi dengan fotokopi paspor
7. Fotokopi rumus sidik jari

2.9 Bidhumas Polda Sumsel

Dari Peraturan Kepolisian Nomor 14 Tahun 2018 Tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Kepolisian Daerah. Pada lampiran VII membahas tentang Tugas dan fungsi daripada Bidhumas Polda Sumsel yakni:

1. Bidhumas bertugas menyelenggarakan kegiatan hubungan masyarakat (Humas) di tingkat Polda, mengelola informasi, penyajian data, dokumentasi yang dapat diakses masyarakat, melaksanakan kerja sama, dan melaksanakan Anev kegiatan tugas Bidhumas.
2. Dalam melaksanakan tugas Bidhumas menyelenggarakan fungsi:
 - a. penyusunan rencana kerja dan anggaran, pengelolaan dan pembinaan manajemen personel dan logistik, administrasi dan ketatausahaan, serta pengelolaan keuangan;
 - b. pembinaan terhadap kegiatan Humas yang dilaksanakan di lingkungan Polda;
 - c. penerangan umum untuk membentuk opini dan kontra opini agar tercipta situasi Kamtibmas yang kondusif;
 - d. penerangan satuan yang meliputi penyampaian informasi kepada satuan internal melalui lembar Pensat, majalah, leaflet, booklet, Poster dan lain-lain;
 - e. perumusan, penyiapan dan penyelenggaraan kerja sama dengan mitra terkait dalam bidang humas;
 - f. pengelolaan informasi dan dokumentasi (PID), pelayanan publik Portal website Divhumas Polri;

- g. pengelolaan isu krisis media baik digital maupun elektronik serta penyebaran atau desiminasi informasi digital melalui media online maupun media sosial;
- h. pelaksanaan kegiatan komunikasi digital dan elektronika, media monitoring dan pengelolaan isu krisis media cetak dan digital;
- i. pemantauan dan evaluasi program Bidhumas.

2.10 Kuesioner

Kuesioner atau yang disebut juga dengan angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan diisi oleh para responden dengan jawaban yang mereka kehendaki secara independen atau tanpa adanya paksaan. Responden merupakan orang yang memberikan respon / tanggung jawab atas pertanyaan – pertanyaan yang diajukan dalam angket tersebut.(Herlina, 2019)

2.11 Metode Wawancara

Menurut (Dr. R. A. Fadhallah, 2021), Wawancara didefinisikan sebagai komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu. *Interviewer* adalah pihak yang menanyakan sejumlah pertanyaan sedangkan *interviewee* adalah pihak yang menjawab pertanyaan tersebut. Adapun keuntungan dan kekurangan menggunakan wawancara menurut RA fadhallah adalah

Keuntungan menggunakan wawancara:

1. Jawaban *Interviewee* dapat lebih tepat dikarenakan *interviewee* memiliki kesempatan bertanya dan *interviewer* dapat menjelaskan maksud dari pertanyaannya.
2. Dapat dihindari kesalahpahaman antara *interviewee* dengan *interviewer* sehingga *interviewer* dapat menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari *interviewee* secara tepat.

3. *Interviewer* dapat menjalin *rapport* (hubungan baik yang ditandai dengan kehangatan dan saling menerima) yang baik dengan *interviewee* sehingga mampu mencairkan *defense* (sejumlah reaksi yang dipelajari dan digunakan seseorang tanpa disadari untuk melindungi struktur – struktur psikis internalnya, misalnya ego atau diri) yang dilakukan oleh *interviewee* dan mempermudah dalam mendapatkan informasi khususnya yang bersifat sensitif.
4. Memungkinkan *interviewer* untuk mengetahui masa lalu yang dialami oleh *interviewee*.
5. Memungkinkan untuk dilakukannya analisis pengalaman – pengalaman hidup yang dianggap penting *interviewee*.
6. *Interviewer* dapat melakukan observasi terhadap reaksi nonverbal *interviewee* sehingga diperoleh informasi tambahan. Observasi dapat membantu mengenali bagaimana *interviewee* mengorganisasikan responnya. Melalui observasi, dapat diambil kesimpulan dari petunjuk nonverbal yang mungkin tidak terlalu tampak, yang bisa diikuti dengan mengajukan pertanyaan yang lebih mendalam.
7. Memungkinkan *interviewer* untuk menggali lebih dalam hasil tes ke dalam konteks yang lebih berarti.
8. Mampu memprediksi tingkah laku *interviewee* di masa depan yang diperoleh melalui informasi biografis dari wawancara.
9. Lebih bersifat fleksibel daripada tes.
10. *Interviewer* dapat mendorong *interviewee* untuk melakukan eksplorasi diri.

Sedangkan ada beberapa kekurangan menggunakan wawancara yakni:

1. Terjadi bias (penyimpangan) baik dari proses persepsi maupun interaksi sehingga dapat menimbulkan keadaan bervariasi pada reliabilitas dan validitas.
2. Tingginya variasi informasi yang didapat dan variasi dalam kriteria yang digunakan untuk menyimpulkan ada atau tidaknya kondisi tertentu diakibatkan berbedanya *interviewer*.

3. Dapat terjadi penilaian yang tidak akurat pada *interviewer* yang satu dengan *interviewer* lainnya karena adanya perbedaan pandangan dan pengambilan keputusan.

2.12 Metode Observasi

Dalam jurnal yang ditulis oleh (Mania, 2008), Observasi didefinisikan sebagai metode menghimpun keterangan atau data yang pelaksanaannya dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara tersusun terhadap fenomena yang sedang dijadikan objek pengamatan. Dengan demikian, observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kelakuan *observee* yang sebenarnya. Melalui kegiatan tersebut, dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan daripada menggunakan metode lainnya.

Dalam garis besarnya, observasi dapat dilakukan dengan beberapa jenis pengamatan, seperti:

1. Observasi partisipasi pengamat

Pada observasi partisipasi, peneliti akan ikut terlibat di tengah – tengah obyek yang sedang diteliti. Artinya, peneliti harus ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang diteliti. Jika peneliti tersebut meneliti di sebuah perusahaan, maka peneliti tersebut menjadi pekerja atau bekerjasama dalam perusahaan yang akan diselidikinya. Dengan kata lain, peneliti menjadi bagian integral dari situasi yang ditelitinya sehingga dapat merasakan serta mengalami sendiri seperti apa yang dialami oleh obyek penelitiannya.

2. Observasi nonpartisipasi pengamat

Pada observasi nonpartisipasi, peneliti berada “di luar garis” dari kegiatan obyek observasi. Misalnya peneliti mengobservasi para pekerja tanpa menjadi pekerja dalam perusahaan yang diteliti.

3. Observasi quasi partisipasi

Pada observasi quasi partisipasi, observer melibatkan diri pada saat – saat tertentu, dan pada saat – saat lain observer berada di luar situasi yang sedang ditelitinya.

2.13 Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah – kisah sejarah dan sebagainya. Teknik pengumpulan data ini juga dapat mempelajari berbagai buku referensi, literatur, catatan, serta berbagai laporan ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. (Aqil, 2020)

Ciri utama studi kepustakaan meliputi:

1. peneliti berhadapan langsung dengan teks atau data angka dan bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan atau saksi mata berupa kejadian, orang, atau benda – benda lainnya.
2. Data pustaka bersifat siap pakai artinya peneliti tidak pergi kemana – mana kecuali berhadapan langsung dengan bahan sumber yang sudah tersedia di perpustakaan.
3. Data pustaka umumnya adalah sumber sekunder, artinya peneliti memperoleh bahan dari tangan kedua dan bukan data orisinal dari tangan pertama dilapangan.
4. Kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. (Azizah & Purwoko, 2019)

2.14 Skala Likert

Menurut (Herlina, 2019), Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, ataupun pendapat seseorang mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survey, termasuk dalam penelitian deskriptif.

Karena kemudahan penggunaannya, Skala likert banyak digunakan oleh oleh berbagai pihak, mulai dari peneliti hingga lembaga – lembaga yang melakukan survey kepuasan. Alasannya dikarenakan, skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur antara kesetujuan dan ketidaksetujuan seseorang terhadap sesuatu objek dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, yang jenjangnya bisa tersusun seperti berikut ini:

- Sangat Setuju/baik/suka
- Setuju/baik/suka
- Netral antara setuju dan tidak setuju
- Kurang setuju/baik
- Sama sekali tidak setuju/buruk/kurang sekali

Masing – masing menunjukkan derajat kesetujuan atau ketidaksetujuan. Semakin dekat ke angka 1 semakin dekat dengan ketidaksetujuan, dan sebaliknya. Oleh karena itu, berkaitan dengan penelitian tersebut, maka yang dipertanyakan haruslah yang sudah dikenal oleh responden.

2.15 Perangkat Lunak Yang Digunakan

1. Adobe *Illustrator*

Pada buku karya (Enterprise, 2020), Adobe *illustrator* adalah *software* desain grafis yang dimanfaatkan untuk membuat ilustrasi dalam bentuk vektor. Objek vektor ini memiliki keunggulan dalam ketajaman gambar, sehingga dapat diperbesar ukurannya hingga ratusan kali tanpa kehilangan detail gambarnya. Dalam praktik sehari – hari, objek vektor biasanya digunakan untuk membuat spanduk hingga billboard. Namun, objek vektor memiliki kelemahan seperti tidak menghasilkan detail menyerupai tampilan realistis seperti foto sehingga objek vektor hanya terlihat seperti kartun.



Gambar 2.14 Logo Adobe Illustrator

2. Adobe After Effect

Adobe *after effect* adalah aplikasi *motion graphic* yang dimana setiap pergerakan, desain objek, dan jenis efeknya dapat direaksikan sehingga tidak ada batasan dalam penganimasian objek. Selain itu, adobe *after effect* lebih mudah diaplikasikan dan hasilnya tidak kalah berkualitas dan bahkan mengungguli aplikasi lain. Adobe *after effect* juga dilengkapi dengan banyak control kreatif dan bekerja lebih efisien dengan HD. (Rahmawati & Fikroh, 2022)



Gambar 2.15 Logo Adobe After Effect

3. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah *software editing* video yang dikhususkan untuk membuat serangkaian gambar, audio, dan video. Sejak tahun 2003 premiere pro menjadi generasi penerus ulang dari Adobe Premiere. Sejak diluncurkan, *software editing* video ini banyak digunakan oleh production house video, media televise, iklan, *broadcasting*, dan perusahaan konten video karena adobe premiere pro menjadi salah satu *software editing* video yang mudah dipahami mulai dari *user interface* maupun fitur – fiturnya. (Pratama & Sastradipraja, 2022).



Gambar 2.16 Logo Adobe Premiere Pro

2.16 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan tentang media sosialisasi dan *motion graphic*. Penulis mengumpulkan 5 karya tulis yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Berikut penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis mengenai penelitian yang sekarang sedang dilakukan:

1. **Yesty Desca Refita Putri dalam jurnal yang berjudul “Pembuatan *Motion Graphic* sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi *Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*”**

Didalam penelitian tersebut Yesty membuat media sosialisasi berbasis *motion graphic* mengenai penggunaan aplikasi Mandiri Sekuritas *Online Trading (MOST) Mobile* yang bertujuan untuk mempermudah nasabah dalam bertransaksi saham secara *online*. Metode penelitian yang digunakan adalah Villamil – Molina dikarenakan orang yang mengembangkan metode tersebut, Villamil – Molina (1997), mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga.

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah:

- Penggunaan aplikasi Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Premier Pro sangat membantu dalam mengerjakan proyek *motion graphics* aplikasi *trading online MOST Mobile* ini.

- Pembuatan *motion graphic* dilalui dalam 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan paska produksi. Setiap tahapan tersebut memiliki peran penting dan saling berhubungan.
 - Tahap produksi merupakan tahap terpenting dalam pembuatan *motion graphic*, karena pada tahap ini dilakukan pembuatan proyek dan pengeditan secara menyeluruh yang akan menentukan kualitas visual dari *motion graphic* yang penulis buat.
 - Setelah melalui tahap-tahap pengujian, feedback positif yang diterima adalah mereka benar-benar memahami isi materi dari *motion graphic* ini dan mereka juga menyukai animasi dan warna-warna yang digunakan oleh peneliti untuk membuat video *motion graphic* ini.
 - *Motion graphic* yang dibuat dapat membantu perusahaan dalam media sosialisasi & promosi aplikasi *trading online MOST Mobile* sehingga para pengguna dapat lebih mudah mengerti dan menggunakan aplikasi, serta menambah pengetahuan para Nasabah baru maupun lama dalam berinvestasi pasar modal.
2. **Dwi Krisbiantoro, Sitaresmi Wahyu Handani, Ilfa Jawahiril Falah dalam jurnal yang berjudul “Video Animasi *Motion Graphic* dan *Tipografi* kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona”**

Didalam penelitian tersebut Dwi dan rekannya membuat media sosialisasi pencegahan virus corona berbasis video animasi *motion graphic*. Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan multimedia yakni *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, terdapat beberapa tahapan yang dijalankan apabila menggunakan metode MDLC yakni *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Keenam tahapan tersebut tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap – tahap tersebut dapat saling ditukar posisinya. Namun, tahap *concept* harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah:

- *Output* dari penilitan tersebut adalah video animasi 2D Penyuluhan Pencegahan Penularan Virus Corona Menggunakan teknik *tipografi* kinetik dan *motion graphic*.
 - Video animasi tersebut telah melalui tahap *testing* menggunakan pengujian *beta test* dengan 35 responden dengan hasil skala likert 93,8 % menyatakan video animasi pencegahan virus corona dapat diterima dan mampu untuk membantu menyadarkan masyarakat tentang bahaya corona dan bagaimana pencegahannya.
 - Tahapan tahapan dalam pembuatan video animasi ini telah sesuai dengan metode pengembangan yang dipilih yaitu *concept, design, collecting material, assembly, testing*.
 - Untuk tahap *distribution* belum dilakukan karena peneliti tersebut memilih untuk memasukkannya dalam tahapan penelitian selanjutnya agar lebih baik video animasi tersebut
3. **Azhari Muda Tanjung, Evaliata Br. Sembiring dalam jurnal yang berjudul “Edukasi Perilaku Preventif Masyarakat Melalui Video Iklan Panggilan 110 Pelayanan Publik Terpadu di Kota Batam”**

Didalam penelitian tersebut Azhari dan rekannya membuat video edukasi mengenai perilaku preventif masyarakat berbasis video iklan pada panggilan 110 pelayanan publik terpadu yang berada di kota Batam. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and development* (RnD), yaitu membuat video iklan layanan masyarakat tentang pelayanan kepolisian terkait panggilan 110 di kota Batam dan menganalisis pengaruh video tersebut terhadap perilaku responden dari kalangan masyarakat kota Batam. Untuk metode pembuatan video tersebut mengacu pada metode pengembangan multimedia versi Luther (*Multimedia Development Life Cycle*).

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah:

- Distribusi produk dilakukan melalui media sosial Youtube Bidhumas Polda Kepri agar masyarakat umum bisa mengakses video dengan mudah.

- Hasil analisis pada *alpha testing* yaitu yaitu hasil dari perbaikan yang dilakukan sebanyak satu kali dan pada tahap validasi kedua dilakukan *review* video secara menyeluruh dan validator menyatakan bahwa video sudah cukup baik untuk dapat diteruskan ke tahap *beta testing*.
 - Pada tahap *beta testing* dilakukan uji *Independent Sample T-Test* pada aplikasi SPSS, yang memperoleh hasil nilai T-hitung dari setiap pernyataan lebih besar dibanding dengan nilai T-tabel.
 - Video Iklan “Layanan 110” memiliki pengaruh positif terhadap perilaku masyarakat kota batam, terutama dalam perilaku tindakan preventif ketika terjadi kejahatan.
- 4. Danang Sebastian, Ervi Cofriyanti, Rian Rahmanda Putra dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek”**

Didalam penelitian tersebut Danang dan rekannya membuat animasi berbasis *motion graphic* sebagai media pembelajaran mata kuliah praktik pemrograman berorientasi objek (PBO). Penelitian tersebut mengangkat masalah tentang kendala pembelajaran jarak jauh yang dialami oleh murid, guru, dan orang tua yaitu kurangnya penguasaan teknologi, penambahan biaya kuota internet, dan adanya pekerjaan tambahan bagi orang tua dalam mendampingi anak belajar. Danang dan rekannya menggunakan metode pengembangan multimedia yakni metode Luther atau MDLC.

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah:

- Video media pembelajaran menghasilkan animasi *motion graphic* berdurasi 10 menit 27 detik dengan format MP4 berukuran 253 MB.
- Pengujian pada penelitian tersebut menggunakan metode *expert judgment*, pada media pembelajaran PBO ini memiliki indeks persentase dengan menggunakan *cohen kappa* adalah sebesar “0,615384” dan melalui dari

ketentuan *cohen kappa* sendiri bahwa animasi ini cukup layak untuk digunakan.

5. Nissa Almira Mayangky, Suharyanto dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu pada Polsek Citeureup Cimahi”

Didalam penelitian tersebut Nissa dan Rejanya membuat perancangan sistem informasi SPKT yang dapat memudahkan petugas kepolisian dalam proses pembuatan, hingga pengarsipan STTLP (Surat Tanda Terima Laporan Polisi), serta dapat memudahkan masyarakat dalam permohonan SSTLP karena data permohonan dan persyaratan di upload melalui sistem SPKT berbasis *web*. Nissa dan Rejanya mengangkat permasalahan dalam penelitiannya yakni pelayanan pada unit SPKT masih menggunakan sistem konvensional belum terkomputerisasi sehingga pada saat proses pelayanan berlangsung masih sering terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat, serta lambatnya dalam pencarian data yang diperlukan dan kurangnya informasi kepada masyarakat tentang persyaratan permohonan SSTLP. Permasalahan lainnya yang ditemukan dalam penelitian tersebut yakni kesulitan yang dihadapi pemohon seperti kurangnya informasi persyaratan yang harus dilengkapi untuk membuat laporan atau permohonan STTLP sehingga banyak pemohon berulang kali datang ke kantor polisi untuk memenuhi persyaratan yang belum lengkap, Kemudian Kepala Administrasi SPKT mendapatkan laporan secara manual, sehingga pengawasan terhadap SPKT kurang efektif.

Kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah:

- Sistem konvensional yang digunakan oleh SPKT Polsek Citeureup memiliki permasalahan sehingga perlu dibuatnya sistem informasi SPKT berbasis *Web* yang memiliki manfaat bagi pemohon dan pegawai SPKT.

- Dapat mengatasi kemudahan dan kecepatan unit SPKT dalam melayani masyarakat dalam pembuatan STTLP setelah pendaftaran dan persyaratan di upload melalui web oleh pemohon.
- Dapat mengatasi kemudahan petugas dalam pengolahan data SPKT karena proses penyimpanan, pengubahan, penghapusan, pencarian dan pengarsipan data menjadi lebih efektif dan efisien.
- Memberikan kemudahan dalam sistem informasi SPKT kepada masyarakat untuk membuat permohonan STTLP, sehingga masyarakat tidak harus berulang kali datang ke kantor polisi untuk memenuhi persyaratan yang belum lengkap karena semua persyaratan di upload melalui website sehingga masyarakat tidak harus antri untuk membuat karena menggunakan sistem online bisa dilakukan dimana saja.
- Pengawasan dapat secara langsung dilakukan oleh Kepala Administrasi SPKT dengan melihat laporan yang telah ada pada sistem yang terintegrasi, sehingga bisa di lihat kapanpun.

Setelah melakukan pengamatan terhadap penelitian terdahulu, peneliti berusaha mencari perbedaan dan persamaan yang di lakukan sekarang dan perancangan terdahulu. Peneliti mendapatkan persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan hasil duplikasi dari tugas akhir lain.

Tabel 2.1 Perbandingan Metode

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Pembuatan <i>Motion Graphic</i> sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi <i>Mobile Trading Online</i> Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan yang dilakukan sama – sama menggunakan teknik <i>motion graphic</i>. • Penelitian yang 	<ul style="list-style-type: none"> • tema yang diangkat berbeda dengan yang dilakukan oleh penulis sekarang yakni Yesty mengerjakan proyek

Sekuritas	diangkat sama – sama berjenis media sosialisasi.	<p><i>motion graphic</i> aplikasi <i>Trading Online</i> MOST <i>Mobile</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode pengembangan multimedia yang digunakan berbeda yakni menggunakan metode Villamil – Molina.
Video Animasi <i>Motion Graphic</i> dan <i>Tipografi</i> kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan yang dilakukan sama – sama menggunakan teknik <i>motion graphic</i>. • Penelitian yang diangkat sama – sama berjenis media sosialisasi • Metode pengembangan multimedia menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>). • Skala yang digunakan menggunakan metode skala likert. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema yang diangkat berbeda yakni Dwi dan rekannya membuat proyek <i>motion graphic</i> tentang pencegahan virus corona.
Edukasi Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik yang digunakan berbeda

Preventif Masyarakat Melalui Video Iklan Panggilan 110 Pelayanan Publik Terpadu di Kota Batam	<p>multimedia menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengangkat tema pelayanan publik yang ada di kepolisian. 	dengan penulis yang menggunakan teknik <i>motion graphic</i>
Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pengembangan multimedia menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema yang diangkat berbeda dengan penulis • Memanfaatkan teknik <i>motion graphic</i> sebagai media pembelajaran
Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu pada Polsek Citeureup Cimahi	<ul style="list-style-type: none"> • Tema pembahasan berkaitan dengan Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT). • Membahas permasalahan yang sama. • Prosedur pengambilan data menggunakan studi pustaka, observasi, dan wawancara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya melakukan perancangan sistem informasi SPKT berbasis <i>Web</i>. • Tidak membuat animasi menggunakan teknik <i>motion graphic</i>