

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi.

Menurut Senn, didalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen-elemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi (Sofyan & Purwanto: 2008).

1. Text

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

2. Image

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

3. Audio

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

4. Video

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

5. Animasi

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

2.2 Animasi

Dalam kamus bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “to animate”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup. (Arief Ruslan, 2016:15).

Menurut Arief Ruslan, melihat dari tampilan animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 6, yaitu:

1. Animasi *Cel*

Animasi *Cel* adalah animasi yang dibuat pada media cetak, khususnya pada kertas dengan penggambaran manual, atau boleh jadi dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi tersebut ditampilkan pada media digital.

2. Animasi *Flipbook*

Animasi *flipbook* adalah animasi yang dimainkan dengan banyak kertas dan tidak memiliki *timeline* yang pasti, karena tergantung dengan kecepatan tangan untuk membalikan kertas-kertas secara menyeluruh. Sedikit perbedaan animasi *Flipbook* dengan animasi *Cel* yang dibuat dengan bahan dasar kertas, lalu ditempelkan dengan bermain *layer*/lapisan kertas transparan. Animasi *flipbook* lebih menekankan dengan satu lapisan saja dengan bahan kertas.

3. Animasi *Stop-Motion*

Animasi stop-motion merupakan menggerakkan subjek, baik gambar, orang, patung, atau benda-benda secara frame by frame atau scene per shoot, atau satu per satu dan diambil gambarnya dengan alat perekam, dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar menjadi seakan-akan bergerak (animasi), pergerakan animasi ini lebih disebut dengan gambar sekuen (sequences).

4. Animasi *Motion Graphic* atau 2D

Animasi Motion Graphic adalah animasi yang menekankan animasi digital yang dibuat dengan alat-alat digital, seperti komputer, dengan pewarnaan serta pergerakan yang digital. Tampilan yang diberikan menekankan ketegasan dari

garis, pergerakan, pewarnaan, dan gestur serta aksi-aksi yang dilakukan oleh karakter-karakter tersebut.

5. Animasi 3D

Pada dasarnya, animasi 3D memiliki kekuatan perpektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai dengan kebutuhan animasinya, sehingga tidak sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realita, seperti penggunaan peran asli digabungkan dengan fiktif yang dibuat dari 3D subjek.

6. Animasi *Multidemensi*

Animasi multidemensi atau lebih dapat dipahami dengan sebutan penggabungan antara berbagai tipe animasi. Penggabungan animasi ini bisa antara tipe animasi 2D dengan animasi 3D, atau dengan animasi *Cel* dengan animasi *flipbook*, atau dengan video *live shoot*, dan seterusnya.

2.3 *Motion Graphic*

Motion Graphic adalah percabangan dari Seni *motion graphic* yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Biasanya *motion graphic* terdiri dari dua kata, *motion* yang berarti gerak dan *graphic* atau yang sering kita kenal dengan istilah grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *motion graphics*, juga dapat disebut dengan istilah grafis gerak (Media Digital Kreasi: 2016).

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

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. Gerakan *-frame* juga diciptakan dari gerakan fisik atau simulasi kamera.

2. *Temporal*

Pertimbangan temporal terdiri dari *time* dan *velocity*, memiliki peranan yang cukup besar dalam gerakan koreografi. Dalam video dan film, *time* menggambarkan secara numeric sebagai *frame per second* (fps). Frame rate ini menggambarkan kecepatan maksimum animasi yang dapat dimainkan untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Standar *frame rate* pada film untuk komersial motion picture adalah 24fps.

3. *Live Action*

Ketika bekerja dengan konten *live action*, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan 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*

Merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan seperti tipe huruf, *weight*, *capital* atau *lowercase*. (Steven: 2000).

2.4 Media Sosialisasi

Sosialisasi adalah proses belajar yang kompleks. Dengan sosialisasi, manusia sebagai makhluk biologis menjadi manusia yang berbudaya, yang cakap menjalankan fungsinya dengan tepat sebagai individu dan sebagai anggota kelompok. Sosialisasi merupakan proses penanaman kecakapan dan sikap yang diperlukan untuk dapat memainkan peran sosial di masyarakat. Di dalam diri setiap manusia, terdapat impuls-impuls untuk melakukan segala sesuatu. Di sisi lain, lingkungan tempat ia berada dan berinteraksi memiliki nilai dan norma yang mengarahkan perilaku. 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 dan Sunarti: 2009).

Manusia tidak mungkin mengadakan sosialisasi tanpa melibatkan pihak atau unsur dari luar. Unsur dari luar itulah yang disebut media sosialisasi. Media sosialisasi adalah pihak-pihak yang menjadi perantara terjadinya sosialisasi. Berikut ini beberapa media sosialisasi (Suhardi dan Sunarti: 2009).

2.5 Identitas Anak

Anak berhak atas suatu nama sebagai identitas diri sejak dari kelahirannya. Hal inilah yang diatur secara normatif di Indonesia tentang perlindungan hak konstitusional warga negara mulai dari sejak dilahirkan. Seperti tercantum dalam dalam UU No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, dalam pasal 5 dinyatakan bahwa, “Setiap anak berhak atas suatu nama sebagai identitas diri dan status kewarganegaraan.” Identitas yang harus di miliki setiap anak seperti Akta Kelahiran, Kartu Keluarga, dan Kartu Identitas Anak atau KIA.

2.5.1 Kartu Identitas Anak

Kartu Identitas Anak yang selanjutnya disingkat menjadi KIA adalah identitas resmi anak sebagai bukti diri anak yang berusia kurang dari 17 tahun dan belum menikah yang di terbitkan oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten/Kota (BAB I Pasal 1 point 7 Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No. 2 Tahun 2016 Tentang Kartu Identitas Anak).



Gambar 2.1 Contoh Fisik Betuk dari KIA

2.5.2 Persyaratan Penerbitan Kartu Identitas Anak

Persyaratan yang dibutuhkan dalam pembuatan Kartu Identitas Anak berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Kartu Identitas Anak BAB 3 Pasal 3 seperti berikut:

1. Dinas menerbitkan KIA baru bagi anak kurang dari 5 tahun bersamaan dengan penerbitan kutipan akta kelahiran.
2. Dalam hal anak kurang dari 5 tahun sudah memiliki akta kelahiran tetapi belum memiliki KIA, penerbitan KIA dilakukan setelah memenuhi persyaratan:
 - a. *Fotocopy* kutipan akta kelahiran dan menunjukan kutipan akta kelahiran aslinya;
 - b. Kartu Keluarga (KK) asli Orang Tua/Wali; dan
 - c. Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-el) asli kedua orang tuanya/wali.
3. Dinas menerbitkan KIA untuk anak usia 5 tahun sampai dengan usia 17 tahun kurang satu hari, dengan persyaratan:
 - a. *Fotocopy* kutipan akta kelahiran dan menunjukan kutipan akta kelahiran aslinya;
 - b. KK asli orang tua/Wali;
 - c. KTP-el asli kedua orang tuanya/wali; dan
 - d. Pas foto Anak berwarna ukuran 2 x 3 sebanyak 2 (dua) lembar.
4. Persyaratan penerbitan KIA baru bagi anak WNI yang baru datang dari Luar Negeri mengikuti ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan surat keterangan datang dari luar negeri yang diterbitkan oleh Dinas.

Adapun pembuatan KIA bagi anak orang asing, di atur dalam paragraf kedua Anak Orang Asing Pasal 8, yaitu:

1. Dinas menerbitkan KIA baru, dilakukan setelah pemohon memenuhi persyaratan:
 - a. *Fotocopy* paspor dan izin tinggal tetap;
 - b. KK dan KTP-el asli kedua orang tuanya.

2. Persyaratan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan pada usia anak bayi baru lahir hingga menginjak usia anak 5 tahun.
3. Persyaratan penerbitan KIA sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dilakukan untuk anak usia 5 tahun sampai dengan usia 17 tahun kurang satu hari, dilengkapi dengan pas foto Anak berwarna ukuran 2 x 3 sebanyak 2 (dua) lembar.

2.6 Prosedur Penerapan Film Animasi

Pada umumnya, animasi harus mempunyai subjek-subjek yang berupa gambar atau tulisan, tetapi tidak semua animasi harus bercerita dengan menggunakan karakter dalam pengaplikasiannya, seperti pengertian warna tombol dalam menu *website* atau aplikasi *smartphone*. Animasi merupakan bentuk komunikasi yang penting sebagai informasi kepada penonton atau pemakainya, sehingga informasi-informasi perlu di rancang agar dapat menyampaikan pesan kepada audiensnya. (Arief Ruslan: 2016)

Menurut Roy Disney: 2006 dalam buku “*Animation :From Pencils to Pixels (Classical Technique for Digital Animation)*” mengungkapkan hal-hal penting dalam penerapan video animasi seperti Ide dan Konsep, *Storyline*, Sketsa/Desain, *Model Sheet*, *Storyboard*, Rekaman Suara, Produksi Digital, dan *Compositing* atau *Video Editing*.

Adapun penjelasan penerapan video animasi menurut Roy Disney sebagai berikut:

1. Ide dan Konsep

Ide merupakan salah satu dasar untuk membangun cerita-cerita. 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, gambar, atau dengan video.

2. *Storyline*

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

3. Sketsa atau Desain

Sketsa biasanya memberikan gambaran-gambaran, seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar (*camera view*) sebagai landasan awal atau utama dalam perfilaman khususnya film animasi. 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.

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 menggambarkan dalam bentuk 2D atau 3D dengan seksama dan sesuai prosedur

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.

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 instrument 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 mengsinkronisasikan antara animasi dengan berbagai hal lainnya. Pada *progress 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:

- *Scene Editor*

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

- *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.

- *Final Effects*

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

2.7 Software yang digunakan

Dalam pembuatan video animasi menggunakan teknik *motion graphic* diperlukan beberapa jenis *software* desain dalam pembuatan *graphic*, *vector*, atau aset-aset yang di butuhkan. *Graphic* atau asset yang dibuat selanjutnya dilakukan *animating* yaitu pergerakan asset sehingga terciptalah animasi. Setelah *animating* dilakukannya selanjutnya *compositing* hingga menjadi video yang siap untuk *rendering*. Proses *rendering* menghasilkan video yang utuh dengan menggunakan *software* video editing. *Software* desain diantaranya yaitu *Adobe Photoshop CC 2015*, dan *Adobe Illustrator CC 2019*. Sedangkan *software* video editing yang diperlukan *Adobe Premiere CC 2015*, *Adobe After Effects CC 2015*, dan *Microsoft Office PowerPoint 2013*.

2.8 Hardware yang digunakan

Dalam pembuatan video animasi ini terdapat beberapa *hardware* yang akan digunakan diantaranya sebagai berikut:

2.8.1 Komputer atau Laptop

Komputer atau laptop merupakan salah satu alat elektronik yang mampu menerima *input* data, memproses dan *output* data. Dalam produksi film animasi, memerlukan komputer atau laptop yang mampu menjalankan *software* pembuatan animasi. Spesifikasi komputer atau laptop yang bisa digunakan dalam produksi film animasi memiliki standar tersendiri, tergantung *software* yang kita gunakan. Dalam pembuatan film animasi ini, penulis menggunakan Laptop dengan spesifikasi CPU: Core i5 NVIDIA GeForce 940MX, RAM 8 GB, HDD 1 TB, OS Windows 10.

2.8.2 Mouse

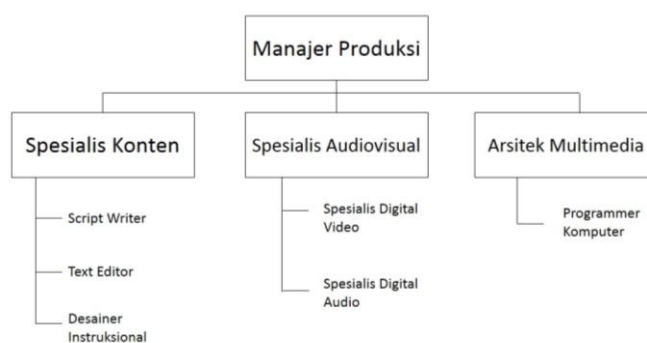
Mouse merupakan perangkat tambahan untuk melengkapi penggunaan komputer atau laptop. Seorang editor yang menggunakan laptop, biasanya sangat memerlukan *mouse* untuk menjalankan laptopnya karena lebih mempermudah kinerja kerja editor. Berbagai jenis *mouse* seperti *Mechanical Mouse*, *Optomechanical Mouse*, *Optical Mouse*, *Bus Mouse*, *Bus Mouse*, *PS/2 Mouse*, *USB Mouse*, dan *Wireless Mouse*.

2.8.3 Smartphone

Smartphone merupakan alat yang di gunakan dalam proses wawancara pengambilan data. Berfungsi untuk merekam suara pada saat mewawancarai narasumber. Adapun spesifikasi smartphone yang digunakan ialah Xiomi Redmi 4A.

2.9 Metode Villamil-Molina

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. Dengan kata lain, keberhasilan pengembangan multimedia merupakan hasil dari pekerjaan tim yang terpadu. Tim ini mempunyai struktur organisasi seperti terlihat pada gambar 2.2 dimana masing-masing anggota tim mempunyai tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda walaupun tanggung jawab terbesar demi suksesnya pengembangan aplikasi multimedia tetap terletak pada Manajer Produksi.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Villamil Molina

Disamping memberikan gambaran organisasi pengembang multimedia, Villamil-Molina (1997) juga memberikan tahapan-tahapan pengembangan multimedia, yaitu:

1. *Development*

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan. Tujuan dan sasaran dapat diperoleh dengan kalimat tanya seperti berikut: “Apa yang ingin dicapai?”, “Hasil apa yang diharapkan?”

2. *Preproduction*

Setelah tahap di atas dilalui, maka tahap ini dapat dikerjakan, yaitu mengembangkan kontrol anggaran, mempekerjakan para spesialis yang terlibat pada proses aplikasi multimedia, mempekerjakan kru produksi audio dan video, menyewa studio rekaman maupun menyewa dan/atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan, pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merencanakan riset untuk spesialis konten, pengembangan aliran logis, skrip, *storyboard*, serta pembuatan jadwal yang masuk akal. Pada tahap ini juga memperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan. Hal-hal di atas tetap memperhatikan aspek legalitas produksi (ijin, hak cipta, ijin lokasi, kontrak kerja, dan lain sebagainya). atau perancangan adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagian alir atau *flowchart* untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.

3. *Production*

Setelah tahap *preproduction* dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktivitas yang berhubungan dengan tahapan ini adalah riset konten, pengembangan *outline*/garis besar aplikasi, desain antarmuka, pengembangan grafis 2D, pengembangan grafis 3D, perekaman suara, pemilihan musik latar dan perekaman, pengembangan animasi komputer, produksi video digital, dan *authoring* untuk

mengumpulkan dan merekatkan apa yang sudah dibuat per bagian sehingga menjadi sebuah produk utuh yang siap diuji. *Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

4. *Postproduction*

Tahap Pada tahap ini, pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta. Tetapi sebelum memasuki tahap uji alfa, aplikasi akan dievaluasi secara internal oleh tim pengembang dengan memperhatikan aspek-aspek. Aspek-aspek tersebut sebagai berikut:

- a) desain aplikasi,
- b) tujuan dan sasaran,
- c) konten,
- d) teks dan narasi,
- e) grafis,
- f) suara,
- g) navigasi,
- h) kode program,
- i) delivery,
- j) waktu dan pembiayaan,
- k) pertimbangan hukum.

Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahap *packaging*/pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulisan ke CD/DVD atau dipublikasikan ke internet sebagai *website*.

5. *Delivery*

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan aplikasi multimedia. Delivery dapat menggunakan beberapa cara, yaitu berbasis kiosk, presentasi kelompok, presentasi individual, dan melalui internet. Semua metode ini memerlukan perhatian khusus, terutama dalam kaitannya logistik pengiriman. (Iwan: 2013).

2.10 Kuisioner

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. (Mardalis: 2008).

2.10.1 Jenis-jenis Kuisioner

Menurut Gilbert tahun 2005 dalam bukunya berjudul “*Dasar-dasar Riset Pemasaran*” kuisioner terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Kuesioner Terstruktur Yang Terbuka

Tingkat struktur dalam kuesioner adalah tingkat standarisasi yang diterapkan pada suatu kuesioner. Pada kuesioner terstruktur yang terbuka dimana pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan susunan kata-kata dan urutan yang sama kepada semua responden ketika mengumpulkan data.

b. Kuesioner Tak Terstruktur Yang Terbuka

Kuesioner tidak terstruktur yang tersamar berlandaskan pada riset motivasi. Para periset telah mencoba untuk mengatasi keengganan responden untuk membahas perasaan mereka dengan cara mengembangkan teknik-teknik yang terlepas dari masalah kepedulian dan keinginan untuk membuka diri. Teknik tersebut dikenal dengan metode proyektif. Kekuatan utama dari metode proyektif adalah untuk menutupi tujuan utama riset dengan menggunakan stimulus yang disamarkan.

Metode proyektif merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan kuesioner yang mengandung stimulus yang memaksa para subjek untuk menggunakan emosi, kebutuhan, motivasi, sikap, dan nilai-nilai yang dimilikinya sendiri dalam memberikan suatu jawaban atau respon

c. Kuesioner Terstruktur Yang Tersamar

Kuesioner terstruktur yang tersamar merupakan teknik yang paling jarang digunakan dalam riset pemasaran. Kuesioner ini dikembangkan sebagai cara untuk menggabungkan keunggulan dari penyamaran dalam mengungkapkan motif dan

sikap dibawah sadar dengan keunggulan struktur pengkodean serta tabulasi jawaban.

2.11 Skala *Likert*

Menurut Nazir: 2014 Skala *Likert* merupakan metode skala *bipolar* yang mengukur baik tanggapan positif ataupun negatif terhadap suatu pernyataan. Dalam membuat skala *Likert*, ada beberapa langkah prosedur yang harus dilakukan, antara lain:

1. Peneliti mengumpulkan item-item yang cukup banyak, memiliki relevansi dengan masalah yang sedang diteliti, dan terdiri dari item yang cukup jelas disukai dan tidak disukai.
2. Kemudian item-item itu dicoba kepada sekelompok responden yang cukup representatif dari populasi yang ingin diteliti.
3. Responden di atas diminta untuk mengecek tiap item, apakah ia menyenangkan (+) atau tidak menyukainya (-). Respons tersebut dikumpulkan dan jawaban yang memberikan indikasi menyenangkan diberi skor tertinggi. Tidak ada masalah untuk memberikan angka 5 untuk yang tertinggi dan skor 1 untuk yang terendah atau sebaliknya. Yang penting adalah konsistensi dari arah sikap yang diperlihatkan. Demikian juga apakah jawaban “setuju” atau “tidak setuju” disebut yang disenangi, tergantung dari isi pertanyaan dan isi dari item-item yang disusun.
4. Total skor dari masing-masing individu adalah penjumlahan dari skor masing-masing item dari individu tersebut.
5. Respon dianalisis untuk mengetahui item-item mana yang sangat nyata batasan antara skor tinggi dan skor rendah dalam skala total.

2.12 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis, sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian. Penelitian tentang iklan layanan masyarakat sudah banyak dilakukan. Berikut penelitian terdahulu

yang menjadi dari beberapa jurnal terkait mengenai penelitian yang dilakukan oleh penulis:

1. Rudianto yang berjudul “Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-KTP.”

Menggunakan metode *Motion graphic* yang bertujuan merancang animasi 2 dimensi untuk menghasilkan animasi multimedia dalam bentuk iklan layanan masyarakat. Hasil penelitian memperoleh dengan adanya iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi multimedia menjadi menyenangkan sehingga penduduk yang menggunakannya tidak mudah merasa jenuh.

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- Animasi multimedia iklan layanan masyarakat yang telah dibuat memiliki karakter orang yang unik dan warna yang menarik. Hal tersebut membuat animasi ini mampu membantu warga penduduk untuk memahami dan mengetahui tata acara pembuatan KTP-el melalui media animasi.
 - Dengan adanya media animasi multimedia iklan layanan masyarakat tentang tata acara pembuatan KTP-el menjadi menyenangkan sehingga penduduk yang menggunakannya tidak mudah merasa jenuh.
 - Materi animasi multimedia iklan layanan masyarakat tentang tata acara pembuatan KTP-el ini sesuai dengan program pemerintah yang sedang menganjurkan kepada seluruh warga penduduk Indonesia memiliki KTP-el.
- 2. Yesty Desca Refita Putri yang berjudul “Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas”**

Metode penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yang langkah-langkah penelitian mengacu pada siklus dan pengembangan Metode Villamil-Molina. 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.

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- Penggunaan aplikasi Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Adobe Premier Pro sangat membantu penulis dalam mengerjakan proyek motion graphics aplikasi trading online MOST Mobile ini.
- Pembuatan motion graphic dilalui dalam 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setiap tahapan tersebut memiliki peran penting dan saling berhubungan.
- Setelah melalui tahap-tahap pengujian, penulis menerima feedback positif bahwa mereka benar-benar memahami isi materi dari motion graphic ini dan mereka juga menyukai animasi dan warna-warna yang digunakan oleh penulis untuk membuat video motion graphic ini.

3. Chandy Afrizal yang berjudul “Pelaksanaan Kebijakan Pembuatan Kartu Identitas Anak Di Kota Bandar Lampung”

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- Pelaksanaan Kebijakan Kartu Identitas Anak di kota Bandar Lampung memiliki ketentuan dalam persyaratan dan tata cara pembuatannya sendiri yakni diatur dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri No 2 Tahun 2016 ketentuan Bab III Pasal 3 sampai dengan Pasal 14 dengan pembagaaian ketentuan setiap anak yang berumur dibawah 17 tahun wajib memiliki KIA baik Anak Warga Negara Indonesia dan Anak Warga Negara Asing.
- KIA dibagi menjadi 2 jenis kartu yakni untuk umur 0-5 tahun dan untuk umur 5-17 tahun adapun perbedaan keduanya ialah untuk umur 0-5 tahun tidak menggunakan foto dan umur 5-17 tahun menggunakan foto. Untuk anak warga negara indonesia sendiri syaratnya hanya membawa fotocopy akta kelahiran anak tersebut, kartu keluarga dan KTP kedua orang tua untuk anak usia 5-17 tahun membawa foto ukuran 2x3. Sedangkan untuk anak warga negara asing persyaratannya sama dengan anak warga negara indonesia. Dalam pelaksanaan kebijakan pembuatan KIA di kota Bandar Lampung, Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil sudah melayani dengan baik dan tidak dipungut biaya atau dengan kata lain gratis bagi warga masyarakat.

- Adapun faktor penghambat dari penerapan KIA ini adalah kurangnya sosialisasi dari pemerintah, kurangnya minat masyarakat terhadap KIA dikarenakan sudah mempunyai akta dan tidak adanya sanksi tegas dari pemerintah maupun sanksi tertulis didalam kebijakan walaupun KIA sudah diwajibkan.

Setelah melakukan pengamatan tentang judul dan tema iklan layanan masyarakat khususnya di Program Studi D4 terdapat sejumlah judul dan tema yang hampir sama. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari perbedaan dari perancangan yang dilakukan sekarang dan perancangan terdahulu. Cara tersebut dapat dilakukan dengan mencari beberapa hasil penelitian terdahulu.

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan pada saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari tugas akhir lain.

Tabel 2.1 Perbandingan Metode

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-KTP oleh Rudianto Dosen dari Universitas AMIK BSI Jakarta Barat	• Teknik pendekatan yang dilakukan sama-sama menggunakan infografis. • Teknik pembuatan yang dilakukan sama-sama menggunakan teknik <i>motion graphic</i>. • Perangkat lunak yang digunakan sama-sama	• Tema yang diangkat peneliti yang sekarang tentang pembuatan Kartu Identitas Anak, sedangkan peneliti yang terdahulu bertemakan tentang informasi sebuah pembuatan E-KTP. • Pengujian Akhir Video animasi melalui sosialisasi secara <i>online</i> dan <i>offline</i>.

	menggunakan <i>Adobe After Effects</i> .	• Perangkat lunak yang digunakan peneliti yang sekarang menggunakan <i>Adobe Illustrator CC 2018</i>, <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>, dan <i>Microsoft Office Power Point 2013</i>, sedangkan peneliti yang terdahulu tidak menggunakan ketiga perangkat lunak tersebut.
Yesty Desca Refita Putri yang berjudul “Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas”	• Teknik pembuatan yang dilakukan sama-sama menggunakan teknik <i>motion graphic</i>. • Metode penelitian menggunakan kuisioner <i>online</i> serta pengembangan metode Villamil-Molina (1997). • Jenis Iklan Layanan Masyarakat	• Menggunakan <i>Semiotika Peirce</i> dalam metode analisis. • Hanya menggunakan kuisioner <i>online</i>. • Tema yang diangkat menganalisi dan implementasi berkaitan dengan mengerjakan proyek <i>motion graphics</i> aplikasi trading online MOST Mobile.
Chandy Afrizal yang berjudul “Pelaksanaan	• Tema pembahasan berkaitan denga	• Hanya menganalisa proses pembuatan Kartu Identitas Anak

Kebijakan Pembuatan Kartu Identitas Anak Di Kota Bandar Lampung”	Kartu Identitas Anak. • Membahas proses pembuatan Kartu Identitas Anak. • Procedur pengambilan data menggunakan studi pustaka dan wawancara.	• Tidak membuat video animasi. • Pelaksanaan Kebijakan • Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kota Bandar Lampung
---	--	--