

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Animasi

Menurut (Suheri, 2006), animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut (Rudianto, 2018).

Pada Gambar 2.1 merupakan cuplikan film animasi yang berjudul *The Book Of Life*, merupakan salah satu animasi yang terkenal di dunia.



**Gambar 2.1** Cuplikan Film Animasi

Definisi animasi sendiri berasal dari kata “*to animate*” yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Seperti sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan yang hidup. Dapat disebut juga bahwa animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu dan juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda-benda mati dapat hidup

dan animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana objek-objek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan (Albardon, 2010).

Dalam buku *Panduan Workshop Animasi* dari Robi Angler, kata *Animation* datang dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa dan nafas yang sangat vital. *Animation* kemudian diartikan sebagai mengkreasikan “kehidupan” atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati. Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak dan terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Dengan animasi 2 dimensi benda terlihat menjadi seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Berbeda dengan animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, *clay*, boneka dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam *frame* demi *frame*. Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin, *clay* maupun boneka tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3 dimensi dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer dengan bantuan *software* pembuat animasi 3 dimensi (Prakosa, 2010).

Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata (Rudianto, 2018).

## **2.2. E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik)**

Kartu Tanda Penduduk Elektronik (E-KTP) adalah identitas resmi penduduk sebagai bukti diri yang diterbitkan oleh Instansi Pelaksana yang berlaku di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kartu ini wajib dimiliki bagi Warga Negara Indonesia (WNI) dan Warga Negara Asing (WNA) yang memiliki Izin Tinggal Tetap (ITAP) yang sudah berumur 17 (tujuh belas) tahun atau sudah pernah kawin atau telah kawin. Anak dari orang tua Warga Negara Asing (WNA) yang memiliki Izin Tinggal Tetap (ITAP) dan sudah berumur 17 (tujuh belas) tahun juga wajib memiliki E-KTP. Bagi WNI, E-KTP berlaku selama lima tahun dan tanggal berakhirnya disesuaikan dengan tanggal dan bulan kelahiran yang

bersangkutan. KTP bagi WNA berlaku sesuai dengan masa izin tinggal tetap. Khusus warga yang telah berusia 60 (enam puluh) tahun dan ke atas, mendapat KTP seumur hidup yang tidak perlu diperpanjang setiap lima tahun sekali (Junaidi, 2013).

Penduduk Warga Negara Negara Indonesia dan Orang Asing yang memiliki Izin Tinggal Tetap yang telah berumur 17 (tujuh belas) tahun atau telah kawin atau pernah kawin wajib memiliki KTP-el. Setiap penduduk hanya diperbolehkan memiliki 1 (satu) KTP-el yang tercantum Nomor Induk Kependudukan (NIK). NIK menjadi nomor identitas tunggal untuk semua urusan pelayanan publik dan berlaku seumur hidup untuk warga negara Indonesia dan untuk warga asing disesuaikan dengan masa berlaku izin tinggal tetap (UU Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan) (Rudianto, 2018).

Gambar 2.2 merupakan kumpulan E-KTP yang diterbitkan oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil.



**Gambar 2.2** Kumpulan E-KTP

Menurut Direktorat Jendral Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia mengatakan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang ada di E-KTP dijadikan dasar penerbitan paspor, NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak), polis asuransi, sertifikat hak atas tanah dan penerbitan dokumen identitas lainnya. Jadi yang dimaksud dengan E-KTP ialah Kartu Tanda Penduduk berbasis NIK (Nomor Induk Kependudukan) secara nasional yang

dibuat secara elektronik dan berfungsi secara komputerisasi serta memiliki spesifikasi dan format KTP Nasional yang dilindungi dengan sistem pengamanan khusus sebagai identitas resmi penduduk yang diterbitkan oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten/Kota (Rudianto,2018).

Menurut Permendagri Nomor 9 Tahun 2011 tentang pedoman penerbitan kartu tanda penduduk berbasis Nomor Induk Kependudukan secara Nasional dalam pasal 2 ayat (1) menjelaskan tujuan pemerintahan menerbitkan E-KTP untuk mewujudkan kepemilikan satu KTP untuk satu penduduk yang memiliki kode keamanan dan rekaman elektronik data kependudukan yang berbasis NIK secara Nasional (Haq, 2014).

### **2.3. Motion Graphic**

*Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Perbedaan *motion graphic* dengan desain grafis adalah pada media aplikasinya, apabila pada desain grafis elemen-elemennya statis (diam) dan terdapat pada media cetak, sementara elemen pada *motion graphic* memiliki gerakan sehingga terlihat dinamis dan ditampilkan melalui media audio visual (Umam, 2016).

Grafis pada *motion graphic* yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi. Desain grafis kini telah berkembang dari *static publishing* menjadi memanfaatkan teknologi seperti: film, animasi, media interaktif, dan lingkungan. Dalam pembuatan *motion graphic* diperlukan beberapa pertimbangan untuk menghasilkan gerak yang efektif, yaitu:

#### **1. Spartial**

Pertimbangan yang terdiri dari arah, ukuran, arah gerakan, perubahan ketika sebuah gerakan dipengaruhi oleh gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*. Faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi temporal.

#### **2. Temporal**

Sebuah pertimbangan yang berhubungan dengan *time* (waktu) dan *velocity*

(kecepatan), serta memiliki peranan dalam sebuah pergerakan. Di dalam video ataupun *motion graphic*, waktu digambarkan secara *frame per second*.

### **3. Live Action**

Sebuah faktor yang mempengaruhi sebuah perubahan gerak, warna, posisi, dan sebagainya secara *live* (langsung), seperti: *camera focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.

### **4. Typographic**

Salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam desain grafis yang berupa teks. Penggunaan tipografi dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan, seperti: perbedaan tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

#### **2.3.1 Sejarah Motion Graphic**

Bentuk awal bidang *motion* masih diperdebatkan karena tidak ada definisi *motion graphic* yang diterima secara universal (Sukarno, 2014). Selain itu, ada sebuah presentasi yang dapat diklasifikasikan sebagai *motion graphic* pada awal 1800-an. Michael Betancourt adalah orang yang pertama kali menulis survey terkait sejarah *motion graphic* yang menyatakan bahwa akar *motion graphic* adalah *visual music* dan film abstrak tahun 1920-an yang di sutradarai oleh Walter Rutthman, Hans Richter, Viking Eggeling, dan Oskar Fischinger. Dan menurut Sukarno & Setiawan, salah satu pengguna pertama dari istilah “*motion graphic*” adalah animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphics Inc*, serta Saul Bass adalah pelopor utama dalam pengembangan sebuah judul film yang karyanya termasuk ke dalam urutan judul-judul film populer seperti *The Man With The Golden Arm* (1955), *Vertigo* (1958) *Anatomy of a Murder* (1959), *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960), dan *Advise & Consent* (1962).

#### **2.3.2 Penggunaan Motion Graphic**

Penggunaan *motion graphic* umumnya adalah sebagai *title sequence* atau adegan pembuka pada film ataupun serial televisi, logo-logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo yang berputar di sebuah siaran televisi, dll (Humairah, 2015).

## 2.4 Metode Pengembangan Multimedia

Metodologi pengembangan sistem mengacu pada metode pengembangan Multimedia Luther (Sutopo, 2003).

Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

### 1. *Concept*

Tahap *concept* (pengkonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis iklan, tujuan iklan, isi iklan dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti durasi iklan, target, dan lain-lain. Hasil dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.

### 2. *Design*

Tahap *design* (perancangan) ini menerjemahkan tujuan ke dalam sebuah desain yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan iklan layanan masyarakat ini. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter dan *storyboard*.

### 3. *Material Collecting*

*Material collecting* (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto *digital*, video, dan *image-image* pendukung lain. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah *graphic design*, *modelling 3D*, pembuatan *bumper opening*, *closing*, *credit title*. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

### 4. *Assembly*

Setelah dibuat *storyboard*, maka tahap selanjutnya adalah tahap *assembly* (pembuatan). Iklan layanan masyarakat ini berbasis animasi 2 dimensi dan 3 dimensi, maka dari itu tahapan-tahapan tersebut adalah *compositing* dan animasi yang menggunakan *Adobe After Effects CS6*, *Blender*, *sound effect* dan musik yang menggunakan *Audacity*, serta *editing* dan *rendering* yang menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6*.

### 5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau

tidak. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan teknik kuesioner kepada beberapa target *audiens*.

## **6. Distribution**

Pada tahap distribusi, hasil video yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial *Facebook*, *Google Form* dan *Youtube*. Selain itu, peneliti menampilkan langsung iklan layanan masyarakat ini pada sekelompok masyarakat yang menjadi sasaran. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

### **2.5 Skala Likert**

Rensis Likert di tahun 1932 telah mengembangkan sebuah skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang dapat diukur. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Yusi, 2016).

### **2.6 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan**

Dalam menyelesaikan permasalahan, diperlukan beberapa jurnal yang menjadi acuan untuk mengembangkan video animasi yang akan penulis buat. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti animasi dan metode penelitian. Dengan melakukan perbandingan metode, akan ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis pada saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari tugas akhir yang lain.

#### **2.6.1 Referensi Jurnal Penelitian**

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

### **1. Jurnal Pembuatan *Motion Graphic* sebagai Media Promosi untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap**

Menurut (Saputra, 2018), yang merupakan Mahasiswa Jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Jakarta, Datsun SIGAP adalah sebuah layanan purna jual yang diselenggarakan oleh Datsun Indonesia. Datsun SIGAP bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan terhadap para pelanggan Datsun Indonesia khususnya di bidang layanan purna jual atau layanan servis. Untuk memaksimalkan fungsi layanan Datsun SIGAP ke depannya, maka dibutuhkan media promosi yang menarik dan informatif mengenai penjelasan layanan beserta keuntungannya. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menghasilkan sebuah media promosi yang menarik dan informatif agar dapat menyampaikan informasi mengenai Datsun SIGAP secara lengkap dan menarik.

### **2. Jurnal Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigen terhadap Hasil Belajar Siswa**

Menurut (Johari, 2014), penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video dan animasi pada mata pelajaran sistem refrigerasi dengan materi memvakum dan mengisi refrigeran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel kelas X TP A dan X TP B. Kedua sampel diberi *pre test* kemudian diberi *treatment* berupa pembelajaran menggunakan media animasi pada kelas X TP A dan media video pada kelas X TP B. Setelah pemberian *treatment*, selanjutnya kedua sampel diberi *post test* menggunakan soal yang memiliki indikator serupa dengan *pre test* namun telah dimodifikasi. Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video maupun animasi pada aspek kognitif. Sementara itu, pada aspek psikomotor dan afektif terdapat perbedaan hasil belajar siswa dimana siswa yang menggunakan media video lebih baik daripada siswa yang menggunakan media animasi. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran video lebih baik daripada animasi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa pada materi memvakum dan mengisi refrigeran.

### **3. Jurnal Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-KTP**

Menurut (Rudianto, 2018), 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 di dalamnya tercantum Nomor Induk Kependudukan (NIK). NIK menjadi nomor identitas tunggal untuk urusan pelayanan publik (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 di berbagai 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*.

### **4. Jurnal Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja**

Menurut (Pamungkas, 2015), pola hidup remaja saat ini cenderung tidak sehat dikarenakan tingkat konsumsi rokok yang tinggi, minuman bersoda dan kurang olahraga serta aktivitas. Padahal, pola hidup seperti itu di masa remaja dapat memicu resiko osteoporosis dalam jangka waktu yang lebih cepat daripada seharusnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kecenderungan pola hidup tersebut yang terdapat pada masyarakat khususnya Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan menggunakan pendekatan fenomenologi dengan analisis tekstural dan

struktural untuk mengambil inti dari data-data yang sudah didapat dari wawancara, pustaka dan observasi. Dari hasil analisis tersebut menghasilkan deskripsi pola hidup remaja yang berdampak pada laju pertumbuhan osteoporosis. Karena itu animasi pembelajaran diperlukan untuk memberikan wawasan kepada para remaja melalui jejaring sosial dimana pada saat ini, remaja cenderung menggunakannya dalam aktivitas sehari-harinya.

#### **5. Jurnal Optimalisasi Fungsi Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-EL) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan (Studi Pada Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Singkawang)**

Menurut (Junaidi, 2013), optimalisasi Fungsi Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-EL) berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan (Studi Pada Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Singkawang). Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian hukum normatif melalui studi kepustakaan dan dilengkapi dengan studi lapangan optimalisasi fungsi Kartu Tanda Penduduk Elektronik di Kota Singkawang berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan. Kemudahan fasilitas publik yang didapat dari adanya fungsi *KTP-el* berbasis *chip* yang dapat terbaca pada *e-reader* sangat beragam, misal seperti penggunaan *KTP-el* sebagai kartu suara pada Komisi Pemilihan Umum (KPU) pada Pemilihan Umum (Pemilu) yang dilaksanakan secara online atau *e-voting*, perbankan sebagai alat transfer uang dan menjamin tidak adanya rekening ganda, masyarakat sebagai identitas tunggal yang mempermudah pemilik tanpa perlu fotokopi identitas langsung dapat didata secara otomatis dengan *e-reader*, hal ini dapat berlaku diantaranya terkait pendaftaran dan peminjaman buku pada perpustakaan dan pelayanan sebelum memasuki stasiun kereta api tanpa perlu mengantri untuk didata manual, Polri sebagai alat mempermudah mengungkap identitas pelaku kriminalitas, tenaga Kerja dan Transmigrasi sebagai alat meminimalisir pekerja illegal. Fungsi *KTP-el*

tanpa *e-reader* pada bidang kesehatan sebagai syarat pengurusan Asuransi Kesehatan (Askes), dan pengurusan syarat mendaftar sebagai peserta Badan Penyelenggaraan Jaminan Sosial (BPJS) yang mewajibkan *KTP-el* sebagai syarat utama dalam mendaftar BPJS.

### 2.6.2 Metode Penelitian yang Digunakan

Pada penelitian ini, penulis membuat video animasi panduan tata cara mengurus E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik) yang hilang berbasis *motion graphic*. Data-data yang diperlukan diperoleh dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil.

Dalam tahap perancangan video animasi ini, penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 4 tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, dan pembuatan. Pada setiap tahapan, memiliki bagian-bagian tersendiri, seperti membuat skrip, *storyboard*, *modelling asset*, *animating*, *rendering* dan *compositing*.

Pada tahap analisis, penulis akan mempublikasikan langsung hasil animasi yang telah dibuat kepada masyarakat. Selanjutnya, penulis akan meminta tanggapan dari penonton dengan cara memberikan kuesioner yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan konatif. Tabel 2.1 membahas perbandingan metode yang ada dalam penyelesaian masalah.

**Tabel 2.1** Perbandingan metode yang ada dalam penyelesaian permasalahan

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Pembuatan <i>motion graphic</i> sebagai media promosi untuk proyek purna jual Datsun Sigap.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan teknik pengembangan multimedia dengan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).</li> <li>Menggunakan</li> </ul>	Penulis sekarang menggunakan media <i>Motion Graphic</i> sebagai panduan cara mengurus E-KTP yang hilang sedangkan penulis terdahulu menggunakan <i>motion graphic</i> sebagai media promosi untuk proyek purna jual Datsun

		<p><i>Motion Graphic</i> sebagai media penyampaian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan uji coba keberhasilan kepada masyarakat dengan metode analisis kuantitatif melalui survey.</li> </ul>	Sigap.
2.	Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigen terhadap hasil belajar siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media animasi sebagai media penyampaian.</li> <li>• Menganalisis data yang berasal dari sumber yang terkait dalam materi.</li> <li>• Membuat skenario dan <i>storyboard</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil dari penelitian sekarang akan digunakan sebagai media panduan/prosedur sedangkan hasil dalam penelitian terdahulu digunakan sebagai media pembelajaran.</li> <li>• Aspek yang dinilai penulis sekarang yaitu kesesuaian materi dengan sumber data, kejelasan materi, urutan materi, komunikatif, kesesuaian materi tujuan pembuatan animasi. Sedangkan pada penulis terdahulu terdapat 2 aspek</li> </ul>

			penilaian yaitu dari ahli media dan ahli materi.
3.	Perancangan animasi multimedia iklan layanan masyarakat tentang proses pembuatan E-KTP.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media Animasi sebagai media penyampaian.</li> <li>• Menggunakan E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik) sebagai objek penelitian.</li> </ul>	Penulis sekarang mengambil tema panduan-tata cara mengurus E-KTP yang hilang. Sedangkan penulis yang dulu mengambil tema tentang cara pembuatan E-KTP yang hilang.
4	Perancangan animasi sebagai media pembelajaran tentang pencegahan osteoporosis sejak usia remaja.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan media animasi sebagai media penyampaian.</li> <li>• Membuat skenario dan <i>storyboard</i>.</li> </ul>	Penulis sekarang menjadikan animasi sebagai panduan informasi. Sedangkan penulis yang dulu menjadikan animasi sebagai media pembelajaran.
5	Optimalisasi fungsi Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-EL) berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sama-sama menggunakan E-KTP sebagai objek penelitian.</li> </ul>	Penulis sekarang membahas penerapan animasi sebagai panduan cara mengurus kehilangan E-KTP. Sedangkan penulis yang dulu membahas optimalisasi Kartu Tanda Penduduk Elektronik (E-KTP).

	Administrasi Kependudukan (Studi pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Singkawang).		
--	--	--	--