

BAB II

TIJAUAN PUSTAKA

2.1. Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat

2.1.1. Layanan

Menurut Munir, layanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan alasan faktor material melalui sistem, prosedur dan metode untuk memenuhi kepentingan orang banyak sesuai dengan hak. Pelaksanaan pelayanan dapat diukur, sehingga suatu pelayanan dapat menentukan hasil yang memenuhi standar baik dalam waktu yang disesuaikan. (Munir, 2006)

Dalam Kamus Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pelayanan adalah sebagai usaha melayani kebutuhan orang lain, sedangkan melayani yaitu membantu menyiapkan (membantu apa yang diperlukan seseorang). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990).

Pada hakekatnya pelayanan adalah serangkaian kegiatan yang merupakan proses. Sebagai proses pelayanan berlangsung secara rutin dan berkesinambungan meliputi seluruh kehidupan orang dalam masyarakat, proses pemenuhan kebutuhan melalui aktivitas orang lain. (Kasmir, 2010)

2.1.2. Aspirasi

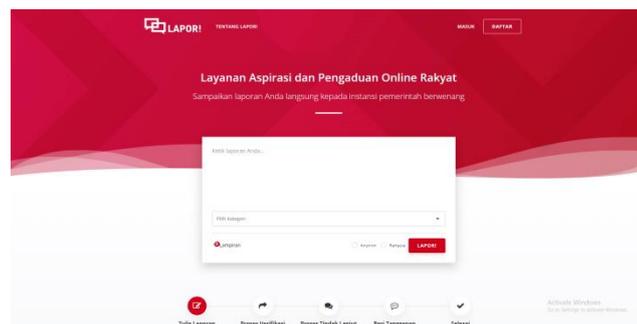
Aspirasi adalah harapan dan tujuan keberhasilan pada masa yang akan datang, beraspirasi dan bercita-cita, berkeinginan yang kuat untuk mencapai keberhasilan dalam tujuan keinginan tersebut.

Menurut Poerwadarminta (1976) aspirasi adalah gairah (keinginan atau harapan yang keras). Menurut kamus umum Bahasa Indonesia, yang disebut cita-cita adalah keinginan, harapan, tujuan yang selalu ada dalam pikiran. Disadari atau tidak semua orang tentu mempunyai rencana hidup. Sehubungan dengan rencana hidup.

2.1.3. Pengaduan

Pengaduan adalah pernyataan secara lisan atau tertulis atas ketidakpuasan pelanggan terhadap pelayanan yang diberikan oleh suatu system pelayanan (Anwar, 2000). Pengaduan masyarakat merupakan akibat dari penyimpangan dalam penyelenggaraan pelayanan publik. Ketidakpuasan masyarakat dalam menerima pelayanan menyebabkan masyarakat melakukan pengaduan atas keluhan yang mereka alami. Pada dasarnya pengaduan merupakan masukan positif yang bersifat konstruktif. Meskipun banyak organisasi yang telah menanggapi pengaduan sebagai hal positif, namun tidak dapat dipungkiri jika masih terdapat organisasi yang menanggapi hal tersebut sebagai ancaman bagi keberlangsungan organisasi mereka. (Widharetno,2018)

2.1.4 Pengertian LAPOR! SP4N



Gambar 2.1. Beranda LAPOR! SP4N

(sumber: <https://www.lapor.go.id/>)

Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) adalah aplikasi media sosial pertama di Indonesia yang melibatkan partisipasi publik dan bersifat dua arah, sehingga dalam aplikasi ini masyarakat dapat berinteraksi dengan pemerintah secara interaktif dengan prinsip mudah dan terpadu untuk pengawasan pembangunan dan pelayanan publik.

Pemerintah Republik Indonesia membentuk Sistem Pengelolaan Pengaduan Pelayanan Publik Nasional (SP4N) - Layanan Aspirasi dan Pengaduan Online Rakyat (LAPOR!) adalah layanan penyampaian semua aspirasi dan pengaduan

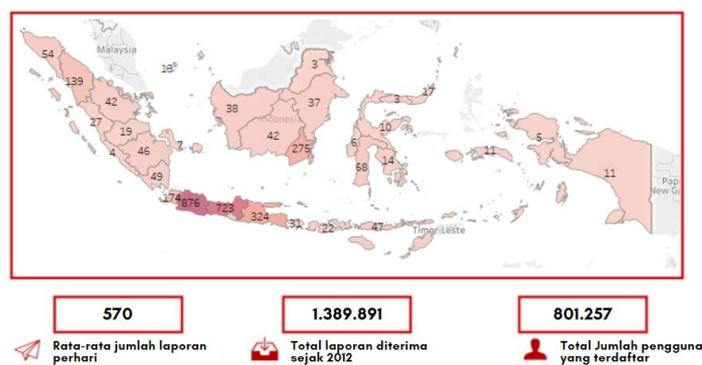
masyarakat Indonesia melalui beberapa kanal pengaduan yaitu website www.lapor.go.id, SMS 1708, twitter @lapor1708 dan aplikasi Android.

Lembaga pengelola SP4N-LAPOR! adalah Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Kementerian PANRB) sebagai Pembina Pelayanan Publik, Kantor Staf Presiden (KSP) sebagai Pengawas Program Prioritas Nasional dan Ombudsman Republik Indonesia sebagai Pengawas Pelayanan Publik. LAPOR! telah ditetapkan sebagai Sistem Pengelolaan Pengaduan Pelayanan Publik Nasional (SP4N) berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 76 Tahun 2013 dan Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 3 Tahun 2015. (<https://www.lapor.go.id/tentang>)

LAPOR! SP4N dibentuk untuk merealisasikan kebijakan “*no wrong door policy*” yang menjamin hak masyarakat agar pengaduan dari manapun dan jenis apapun akan disalurkan kepada penyelenggara pelayanan publik yang berwenang menanganinya. SP4N bertujuan agar:

- Penyelenggara dapat mengelola pengaduan dari masyarakat secara sederhana, cepat, tepat, tuntas, dan terkoordinasi dengan baik;
- Penyelenggara memberikan akses untuk partisipasi masyarakat dalam menyampaikan pengaduan; dan
- Meningkatkan kualitas pelayanan publik.

LAPOR! SP4N telah terhubung dengan 34 Kementerian, 96 Lembaga, dan 493 Pemerintah daerah di Indonesia



Gambar 2.2. Jumlah Laporan LAPOR! SP4N

(sumber: <https://www.lapor.go.id/>)

Jumlah pelapor per Januari 2019 adalah sebanyak 801.257 pengguna. Total laporan yang telah masuk sebanyak 1.389.891. Sumber laporan terbanyak melalui website diikuti oleh SMS, twitter dan aplikasi mobile
Fitur-fitur yang ada dalam SP4N-LAPOR!

2.2. Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah jenis iklan yang bertujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada masyarakat, tanpa mengharapkan keuntungan finansial. (Supriyono,2010)

Iklan layanan masyarakat biasanya menyajikan informasi berupa pesan sosial, bertujuan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap masalah yang sedang dihadapi baik kehidupan umum maupun ancaman sosial. Di era yang serba digital, iklan layanan masyarakat tidak hanya dalam bentuk film pendek namun juga disajikan dalam bentuk video animasi.

Iklan Layanan Masyarakat bertujuan untuk melayani kepentingan sosial tanpa menuntut imbalan. Untuk tujuan tersebut Iklan Layanan Masyarakat harus memenuhi beberapa kriteria. Menurut Kasali (2007) kriteria yang dapat dipakai tercantum dalam Ad Council (Dewan Periklanan Amerika Serikat) adalah:

1. Tidak komersial
2. Tidak bersifat keagamaan
3. Tidak bersifat politik
4. Berwawasan nasional
5. Diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat
6. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui atau diterima
7. Dapat diiklankan
8. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

2.3 Animasi

2.3.1. Pengertian Animasi

Dalam Jurnal Evaliata 2015, menurut Putranto Animasi dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “Animation”. Animation berasal dari bahasa Yunani anima, yang semantiknya berarti “napas”. Kata napas identik dengan “hidup”, hingga animasi secara sederhana adalah “memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya”

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi. (Binanto, 2010).

Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati agar terlihat hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (expression) mereka.

2.3.2. Jenis-jenis Animasi

Ada beberapa istilah yang bertujuan untuk membedakan jenis teknis pembuatan animasi, jenis-jenis animasi adalah sebagai berikut:

Karakter animasi sekarang telah berkembang dimana awal mula mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah terbagi menjadi beberapa jenis animasi diantaranya:

1. Animasi 2D

Animasi 2D bisa juga disebut dengan film kartun. Dimana kartun telah memiliki karakter yang memiliki sifat lucu dan menghibur.

2. Animasi 3D

Dampak dari adanya perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang, dimana animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Adanya animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

3. *Stop Motion Animation*

Animasi ini juga dikenali sebagai claymation kerana animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi filem-filem era tahun 50-an dan 60-an.

4. Animasi jepang (Anime)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. Dalam hal pembuatan animasi Jepang tidak kalah dibandingkan buatan Eropa. Dimana Anime memiliki karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan eropa. Salah satu film yang terkenal adalah Final Fantasy Advent Children dan Jepang sudah banyak memproduksi anime. Berbeda dengan animasi Amerika, anime Jepang tidak semua diperuntukkan untuk anak-anak, bahkan ada yang khusus dewasa.

2.3.3. Animasi 2D

Menurut Muhammad Iqbal Hanafri, 2018. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “frame”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Model animasi 2D dibuat dan/atau diedit dikomputer menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat dan diedit menggunakan gambar vektor 2D. Animasi ini termasuk versi teknik animasi tradisional yang terotomatisasi pada komputer, misalnya tweening, morphing, onion skinning, dan interpolated rotoscoping. (Binanto, 2010)

1. *Tweening* atau *inbetweening*

Tweening atau *inbetweening* merupakan proses pembuatan frame secara otomatis antara dua gambar yang berbeda untuk memberikan tampilan bahwa gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua. Perubahan ini dapat berupa perubahan bentuk atau perubahan koordinat. Penggunaan tweening sangat berguna bagi animator terutama dalam hal kecepatan membuat animasi.

2. *Morphing*

Morphing merupakan efek khusus dalam animasi yang berguna untuk mengubah (*morph*) satu gambar menjadi gambar lain dengan perubahan yang halus. Efek ini sering digunakan untuk menggambarkan perubahan wajah seseorang menjadi wajah orang yang sama sekali lain.

3. *Onion Skinning*

Onion skinning merupakan teknik yang digunakan untuk membuat animasi kartun dan pengeditan video untuk melihat beberapa *frame* pada satu waktu. Dengan cara ini animator atau editor dapat membuat keputusan mengenai bagaimana membuat atau mengubah gambar berdasarkan gambar sebelumnya.

4. *Rotoscoping*

Rotoscoping adalah teknik animasi dengan animator yang menjiplak gerakan film manusia (bukan animasi) secara *frame by frame* untuk digunakan pada film animasi. Pada mulanya, gambar film manusia diproyeksikan ke panel kaca dan digambar ulang oleh animator. Peralatan proyeksi ini disebut dengan *Rotoscope*. Saat ini, perangkat proyeksi tersebut sudah digantikan dengan komputer.

5. *Straight ahead Action* dan *Pose to Pose Straight-ahead action*

Straight-ahead Action dan *Pose-to-Pose Straight-ahead action* dimulai dari satu titik dan berakhir di titik lain dalam satu gerakan yang berulang, misalnya berlari, sedangkan *pose to pose* merupakan variasi gerakan dalam satu scene yang membutuhkan kejelasan penggambaran keyframe untuk menandai titik gerakan yang ekstrem. Penggunaan *in-between* dapat mengubah ritme gerakan secara menyeluruh. Prinsip *Straight ahead* mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik *frame by frame*, digambar satu per satu.

2.3.4. Prinsip Animasi

Menurut Dua orang animator profesional bernama Thomas dan Johnson menerapkan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Walt Disney. Ke 12 prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Solid Drawing* (Kemampuan Menggambar)

Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan proses maupun hasil sebuah animasi. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip “menggambar” akan menghasilkan animasi yang lebih “hidup”. Sebuah objek/gambar dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah objek (volume, pencahayaan dan konsistensi kualitas gambar/bentuk/karakter).

2. *Timing And Spacing*

Grim Natwick, seorang animator Disney pernah berkata “Animasi adalah tentang timing dan spacing”. Timing dan spacing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

3. *Squash and Stretch*

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut, sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang) akan memberikan efek gerak dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat benda-benda mati tersebut tampak seperti benda hidup.

4. *Anticipation* (Antisipasi)

Anticipation dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancap-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan berlari, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan ancap-ancang terlebih dahulu sebelum melesat.

5. *Slow In and Slow Out*

Slow in and slow out menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6. *Arcs (Pola Pergerakan)*

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/alur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara *smooth* dan lebih realistik. Karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, slips atau parabola).

7. *Secondary Action (Gerakan Tambahan)*

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksud untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak ditujukan menjadi pusat perhatian sehingga mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

8. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling silang. Maksudnya adalah seraingkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

9. *Straight Ahead Action And Pose to Pose*

Dari sisi resource dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu persatu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai. Teknik ini memiliki kelebihan yaitu kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama. Yang kedua adalah *Pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya

in-between atau interval antar keyframe digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain. Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan yang lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.

10. *Staging* (Kesan)

Staging dalam animasi meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat lebih besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung, sedangkan posisi kamera samping membuat karakter lebih nampak dinamis dan menarik.

11. *Appeal* (Ciri Khas Visual)

Appeal berkaitan dengan keseluruhan penampilan atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa sangat mudah mengidentifikasikan gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bias melihat *style* animasi buatan Disney atau Dreamworks cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

12. *Exaggeration* (Melebihkan)

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedi. Seringkali ditemui pada film-film animasi anak-anak (segala usia) seperti Tom and Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse dan lain-lain.

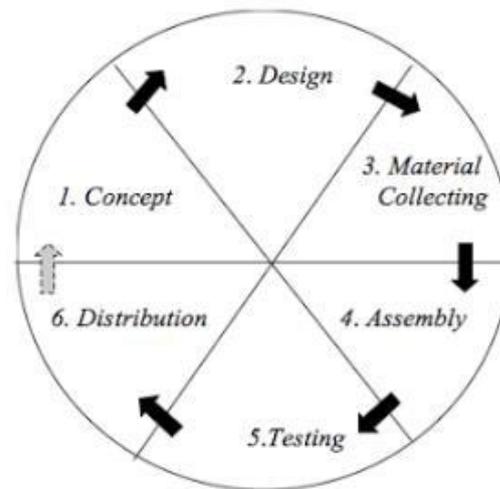
2.4. Metode Pengembangan Multimedia

Tahapan pengembangan multimedia adalah suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan piranti lunak aplikasi baru/sistem berbasis multimedia. Ada

beberapa cara yang menjadi tahapan ini, yang dikenal sebagai metode/langkah pengembangan multimedia. (Widya, 2019)

2.4.1. Metode Pengembangan Multimedia Menurut Luther

Peneliti menggunakan metode aplikasi multimedia yang dikembangkan oleh Luther (1994). Menurut Luther, metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. (Sutopo, 2003:32)



Gambar 2.3. Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audience*). Selain itu menentukan 28 macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan

tahap *assembly*. Pada beberap kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan pada tahap *design*.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpa (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

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.

2.5. Skala Pengukuran Likert

Peneliti menggunakan metode skala likert dalam pembuatan kuesioner, dengan cara membuat beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan suatu isu atau objek, lalu subjek atau responden diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan.

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. (Rini, 2017)

Berikut ini adalah contoh Skala Likert bentuk *checklist* pada **Tabel 2.1** yaitu :

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS

1	Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?		√			
---	---	--	---	--	--	--

Tabel 2.1. Bentuk *Checklist*.

Jawaban setiap item instrument yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negative dengan diberi nilai seperti pada **Tabel 2.2** yaitu :

Tabel 2.2. Skor Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju.	1

Tabel 2.3. Persentase Skala Likert

Jawaban	Persentase
Sangat Setuju	81% - 100%
Setuju	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Tidak Setuju	21% - 40%
Sangat Tidak Setuju.	0% - 20%

Rumus untuk menghitung jumlah skor dari setiap jawaban yang telah diisi oleh koresponden adalah: Jumlah yang menjawab x Bobot Jawaban. Kemudian seluruh skor tiap jawaban dijumlahkan dan digunakan untuk menghitung hasil interpretasi. Sebelum menghitung hasil interpretasi perlu diketahui skor tertinggi (x) dan terendah (y)

$$X = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$Y = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

Menghitung Interpretasi hasil dalam persentase : Total skor / skor tertinggi x 100. Setelah mendapatkan persentase hasil barulah dapat diketahui hasil dari sebuah penelitian tergolong kepada kategori sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, ataupun sangat tidak setuju.

2.6. Perangkat Lunak yang Digunakan

2.6.1. Adobe Flash CS6



Gambar 2.4. Logo Adobe Flash CS6.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

Adobe Flash CS6 adalah *software* grafis vektor standar industri yang digunakan di seluruh dunia oleh desainer dari semua jenis yang ingin membuat grafis digital, ilustrasi, dan tipografi untuk semua jenis media (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan tugas akhir ini Adobe Flash CS6 digunakan untuk membuat desain segala keperluan desain yang berbentuk vektor seperti gambar-gambar objek yang nantinya akan digunakan dalam *compositing* pembuatan animasi 2 dimensi aplikasi LAPOR! SP4N.

2.6.2. Adobe After Effects CS6



Gambar 2.5. Logo Adobe After Effect.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

Adobe After Effects CS6 adalah animasi industri terkemuka dan perangkat lunak *compositing* kreatif yang digunakan oleh berbagai *motion graphic* dan seniman efek visual. Menawarkan kontrol yang unggul, banyak pilihan kreatif, dan integrasi dengan aplikasi pasca-produksi lainnya. (Adobe Systems Incorporated, 2013). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe After Effects CS6 digunakan dalam melakukan proses *compositing* untuk menggerakkan karakter beserta *icon* lainnya yang terdapat pada iklan layanan masyarakat, dengan Adobe After Effect CS6 juga dapat dibuat pergerakan menggunakan *tools* yang terdapat pada *software* itu sendiri untuk menciptakan efek gerak.

2.6.3. Adobe Premiere Pro CC 2018



Gambar 2.6. Logo Adobe Premiere Pro CC 2018.

Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

Adobe Premiere Pro CS6 adalah *software* yang menggabungkan kinerja yang luar biasa dengan rapi, antarmuka yang diubah dan sejumlah fitur kreatif baru yang fantastis, termasuk terdapat *Warp Stabilizer* untuk menstabilkan *footage*, *timeline timing* yang dinamis, *multicam editing* yang diperluas, *adjustment layers*, dan banyak lagi (Adobe Systems Incorporated, 2013). Pada tugas akhir ini Adobe

Premiere Pro CS6 digunakan untuk menyusun video animasi 2 dimensi yang telah dibuat di Adobe After Effect CS6 dan serta digunakan untuk menambahkan efek suara hingga akhirnya di lakukan proses *rendering* menjadi produk video animasi 2D yang siap ditonton oleh masyarakat.

2.7. Penelitian sebelumnya

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian. Penelitian tentang video animasi 2D sudah banyak dilakukan, baik sebagai media informasi, komunikasi, bahkan promosi.

Berikut pada **Tabel 2.4.** merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis :

Tabel 2.4. Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya.

Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Data	Hasil
Muhammad Iqbal Hanafri, Leo Fajar Gustomi, Heni Susanti, (Tahun 2018)	Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan	JURNAL SISFOTEK GLOBAL ISSN : 2088 – 1762 Vol. 8 No. 1, Maret 2018, (STMIK Bina Sarana Global)	Video iklan layanan masyarakat BPJS Ketenagakerjaan yang berbasis animasi 2D, dengan menggunakan teknik pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.
Evaliata Br. Sembiring	Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus dalam Bentuk Animasi 2d	Jurnal TEKNOMATIKA Vol. 7, No. 2, JANUARI 2015 ISSN: 1979-7656	Video Animasi 2D sebagai media menyampaikan pesan atau informasi kepada mahasiswa terkait peraturan-peraturan di lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam

Widya Meli Angraini, Dadang Priyanto (Tahun 2019)	Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi	Tugas Akhir, STMIK Bumigora; Jurnal SASAK e-ISSN.2685-4120 Vol.1 No.1 (Mei) 2019,	Pembuatan video animasi dua dimensi sebagai media promosi untuk menarik minat dan mudah dipahami calon siswa dan wali murid dalam melakukan publikasi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Tiga (SMKN 3) Sumbawa Besar. Pembuatan Video animasi 2D ini menggunakan metode pengembangan multimedia Luther Sutopo.
Taqwa Hariguna, Adi Wijiono (Tahun 2017)	Dongeng ayam dan kelinci bersaudara berbasis animasi 2 dimensi	Jurnal Telematika Vol.10 No.1 Februari 2017 ISSN:1979 – 925X e-ISSN:2442-4528	Animasi berupa dongeng ayam dan kelinci bersaudara berbasis animasi 2 dimensi yang dikemas secara menarik sehingga memiliki fungsi sebagai penyampai pesan moral.
Siti Widharetno Mursalim (Tahun 2018)	Analisis Manajemen Pengaduan Sistem Layanan Aspirasi Pengaduan Online Rakyat (LAPOR) di Kota Bandung	Jurnal Ilmu Administrasi (JIA) Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi <i>JIA Vol. XV No.1, pp (1-17) © 2018. ISSN 1829 - 8974 e-ISSN 2614-2597</i>	Hasil penelitian ini adalah sistem LAPOR! ini menjadi jembatan untuk menghubungkan keluhan dan aspirasi masyarakat dengan instansi terkait, sehingga permasalahan yang diutarakan dapat disampaikan dan mendapatkan penanganan yang cepat dan tepat.

Setelah melihat dari **Table 2.4.** tentang penelitian terdahulu maka terdapat perbedaan pada penelitian tema yang akan penulis angkat, yaitu berisikan mengenai informasi mengenai aplikasi LAPOR, dan juga sebagai media promosi berupa video animasi berbasis 2 dimensi.