

ANIMASI 2D SEBAGAI INFORMASI PELAYANAN E-KTP KEPADA MASYARAKAT DI KANTOR KECAMATAN MEDAN DENAI

Dicky Iskandar¹, Herlina Harahap², Sumi Khairani³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan
e-mail: ¹Leskykikiya@gmail.com, ²herlinaharahap66@gmail.com, ³summibintisyaiyallah@gmail.com

ABSTRAK

Rancangan animasi ini adalah sebuah informasi mengenai proses pembuatan KTP di Kantor Kecamatan Medan Denai. Banyak warga tidak mengetahui proses pembuatan KTP. Untuk itu diperlukan suatu cara penyampaian sebuah informasi KTP. Solusinya yaitu membuat animasi 2D menggunakan software adobe animation CC 2018. Proses pembuatan animasi sendiri dibutuhkan sebuah ide cerita, skenario, dialog cerita dan storyboard. Animasi ini memberikan informasi tentang sebuah informasi proses pembuatan KTP dan menjelaskan syarat-syarat pembuatan KTP. Dan adanya kebijakan baru dari pemerintahan mengenai proses Kartu Identitas anak (KIA). Dengan adanya animasi 2D ini mempermudah masyarakat untuk mengetahui proses pembuatan KTP sehingga tidak adanya kesalah pahaman kepada petugas, sehingga petugas bisa memberi pelayanan yang terbaik untuk masyarakat.

Kata kunci: Animasi 2D, Adobe Animation CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2017, Kantor Kecamatan Medan Denai.

ABSTRACT

This animation design is an information about the process of making KTP in Medan Denai District Office. Many residents do not know the process of making a KTP. For this reason, a method of delivering a KTP information is needed. The solution is to make 2D animation using adobe animation CC 2018. The process of making animation itself requires a story idea, scenario, story dialogue and storyboard. This animation provides information about an information process for making a KTP and explains the requirements for making a KTP. And there is a new policy from the government regarding the child identity card process. With this 2D animation, it is easier for the public to know the process of making a KTP so that there are no misunderstandings for officers, so that officers can provide the best service for the community..

Keywords: 2D Animation, Adobe Animation CC 2018, Adobe Premiere Pro CC 2017, Medan Denai District Office

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini kebutuhan informasi semakin banyak dan berguna untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak, di imbangi dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Kartu Tanda Penduduk (KTP) sebagai identitas resmi Penduduk sebagai bukti diri yang diterbitkan oleh Instansi Pelaksana yang berlaku di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. kartu ini wajib dimiliki Warga Negara Indonesia (WNI) dan Warga Negara Asing (WNA) yang memiliki Izin Tinggal Tetap (ITAP) yang sudah berumur 17 tahun atau sudah pernah kawin atau telah kawin. Anak dari orang tua WNA yang memiliki ITAP dan sudah berumur 17 tahun juga wajib memiliki ktp. Ktp bagi

WNI berlaku selama lima tahun dan tanggal berakhirnya disesuaikan dengan tanggal dan bulan kelahiran yang bersangkutan. Namun dalam melayani dan mengayomi masyarakat masih banyak keluhan yang didapat dari masyarakat, disebabkan kurangnya dalam penyampaian informasi yang didapat dari pihak yang berwenang di lingkungan Kantor Kecamatan Medan Denai.

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri[1], Animasi dapat dijadikan inspirasi untuk merevitalisasi atau melestarikan suatu budaya yang kian terpinggirkan maupun budaya yang masih eksis[2] Film animasi mampu menggambarkan sesuatu yang tidak dapat terlihat oleh mata dan animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata. Sehingga dengan menggunakan animasi dapat menjelaskan bahaya polusi udara secara visual didukung pula dengan durasi yang pendek memudahkan penonton untuk mencerna isi pesan dari sebuah film[3] Dengan kecepatan yang cukup, dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video [4].

2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan Analisis masalah yang didapat melalui observasi langsung kepada masyarakat yang mengurus pembuatan ktp maka penulis ingin membantu masyarakat untuk mengetahui dan mempermudah proses pembuatan E-Ktp. Dengan membuat sebuah informasi berbentuk animasi yang lebih efektif dan kreatif dimana masyarakat bisa mengetahui cara langkah-langkah untuk membuat ktp.

1. Mengumpulkan data sebuah informasi mengenai E-ktp di Kantor Kecamatan Medan Denai
2. Selanjutnya akan menganalisis masalah di Kantor Kecamatan Medan Denai apa yang dipermasalahkan.
3. Ketika semua data sudah dikumpulkan dan mengetahui analisis masalahnya, penulis akan membuat suatu perancangan dengan membuat animasi 2D untuk mempermudah masyarakat mengetahui proses pembuatan E-Ktp. Masyarakat harus datang 3 bulan sekali untuk mengecek KTP sudah siap atau belum di Kantor Kecamatan Medan Denai.

Media Informasi Berbasis 2D ini merupakan salah satu animasi yang dapat memberikan informasi secara singkat mengenai Media informasi pelayanan E-ktp kepada masyarakat di Kantor Kecamatan Medan Denai. Dalam media informasi Berbasis 2D ini merupakan sebuah informasi dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat.

Animasi begitu berkembang misalkan di Amerika atau Jepang, namun tidak begitu berkembang di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari banyaknya tayangan animasi di televisi yang didatangkan dari luar dan karena minimnya kajian tentang animasi di Indonesia. Mengutip dari (animationbinus.ac.id, 2017) dalam buku “*The World History of Animation*” karya Cavalier, dalam sejarah animasi di dunia tidak terdapat nama animator yang berasal dari Indonesia”[5].

Secara umum, animasi dibagi menjadi dua yaitu animasi 2D(dua dimensi) dan animasi 3D (tiga dimensi). Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y[6].

Jenis-jenis animasi terbagi menjadi 5 yaitu :

1. Animasi Tradisional

Animasi tradisional seringkali disebut juga sebagai animasi di gambar tangan (hand-drawn animation) atau cel animation [7]

2. Animasi 2D

Animasi 2D berupa jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun yang pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital [8]

3. Animasi 3D

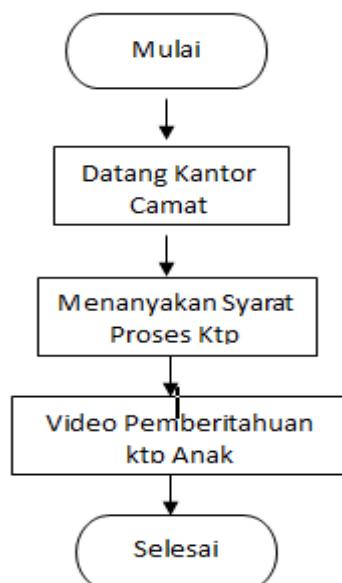
Animasi 3D merupakan animasi yang dibuat menggunakan model dari lilin boneka dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam frame demi *frame*[9].

4. *Motion Graphic/capture*

Motion graphic merupakan metode untuk menjadikan animasi 2D atau 3D menjadi hidup, bergerak. Namun lebih daripada itu, motion graphic seringkali digunakan juga untuk menggerakkan kata (typographic) dan logo untuk tujuan pengiklanan[7].

Perkembangan animasi bukan hanya sebatas membuat animasi yang bergerak ataupun sebatas membuat objek, tetapi juga mencakup tekstur, karakterisasi, pemberian cahaya *camera*, dan memberi efek-efek pada suatu objek tersebut menyerupai aslinya suatu gambar.

Sebelum masuk ke tahapan selanjut nya terlebih dahulu merancang sebuah flowchart sebagai alat bantu untuk mengetahui masalah yang akan dibuat.



Gambar 1 Flowchart sistem

Langkah awal dalam perancangan animasi informasi pelayanan ktp adalah membuat animasi menggunakan software animate CC 2018. Berikut gambar 1 tampilan awal animasi.








Gambar 2 Tampilan awal animasi


Dalam tahap pra-produksi ini adalah bagian yang paling awal dilakukan dalam proses animasi, dalam tahap pra-produksi terdapat bagian-bagian antara lain yaitu ide cerita, penuangan ide dalam bentuk naskah (*script*), pembuatan *storyboard* dan dialog cerita.

Untuk merancang sebuah animasi ini di perlukan ide cerita sehingga dapam membentuk sebuah alur cerita yang bisa dibuatkan. Ide cerita dalam pembuatan animasi pelayan E-KTP berbasis animasi 2D, di Kantor Kecamatan Medan Denai, dengan ini penulis ingin membuat suatu informasi dalam bentuk animasi 2D untuk menyampaikan sebuah informasi langkah-langkah pembuatan ktp.

Srot storyboard adalah sebuah gambar atau sketsa yang dibuat untuk mengetahui dan menjelaskan yang dimaksud dengan isi ide tentang sebuah animasi yang akan di buat, sehingga dapat menyampaikan gambaran atau pesan dalam sebuah animasi. Berikut Storyboard dari animasi Pelayan ktp.

Tabel 1 Storyboard

No	Sketsa	Keterangan
1		Pada bagian ini menampilkan pembukaan sebuah animasi dengan menampilkan logo nama Universitas
2		Pada bagian ini menampilkan sebuah Nama dan NPM Mahasiswa
3		Pada bagian ini menampilkan pembukaan animasi untuk memberi sebuah informasi KTP
4		Pada bagian ini menampilkan sebuah animasi yang dimana menceritakan lokasi di kantor Kecamatan Medan Denai untuk memberi sebuah informasi
5		Pada bagian ini sebuah animasi yang

		dimana berdialog kepada petugas dimana berdialog kepada petugas untuk bertanya mengenai proses e-KTP
6		Pada bagian ini yang dimana petugas memberi informasi mengenai pengurusan pembuatan eKTP
7	Menampilkan Sebuah Video penjelasan KTP anak	Pada bagian ini ada penjelasan berupa video mengenai KTP anak



Gambar 3 Tampilan awal pembuatan

pada gambar 3 diatas merupakan tampilan membuat sketsa animasi pelayanan E-Ktp selanjutnya kita harus membuat slide pada animasi yang akan dibuat seperti Photo, Sketsa, Mata dan Mulut. Berikut adalah proses pembuatan animasi pelayanan E-Ktp.



Gambar 4 Tampilan pembuatan sketsa

Pada bagian gambar 4 Selanjutnya di slide awal (photo) terlebih dahulu klik kanan pada slide photo kemudian klik *properties* lalu diarahkan ke transparan selanjutnya kita sesuaikan transparan pada objek di slide photo dengan transparan 70 agar mempermudah penggambaran *sketsa* dengan menggunakan *tools Brush tools* atau *klik (B)* agar membuat sketsa gambar.



Gambar 5 Tampilan warna pada sketsa



Gambar 6 Tampilan background dan sound

Selanjutnya memberi *background* dan *sound* rekaman animasi nya. Terlebih dahulu kita membuat slide baru untuk meletakkan *background* gambar dan *sound* rekaman animasinya. Sebelum memasuki sketsa kedua, terlebih dahulu klik diujung frame slide pertama di frame 238 seleksi setiap *new layer* terkecuali pada *sound* rekaman nya untuk *sound* rekaman klik *insert frame* (f5) dan untuk frame yang diseleksi untuk memperpanjang *frame* Kemudian klik *Insert Blank kyframe* (f7) untuk memotong atau membuat gambar baru dan pada *frame* 255 klik *insert keyframe* (f6) untuk membuat gambar baru.



Gambar 7 Tampilan slide dua pada animasi

Selanjutnya kita letak background Kantor Kecamatan Medan Denai pada slide ke dua. Selanjut nya membuat sketsa animasinya. Buat sketsa animasi sesuai dengan slide *new layer* itu sendiri berikut contoh gambar selanjutnya untuk pembuatan gambar pada slide sketsa.

Pada tahap akhir seluruh adegan animasi yang sudah dirancang di *software adobe animate cc 2018* lalu diolah dengan melakukan video editing dan pemberian sound pada animasi.

Editing video

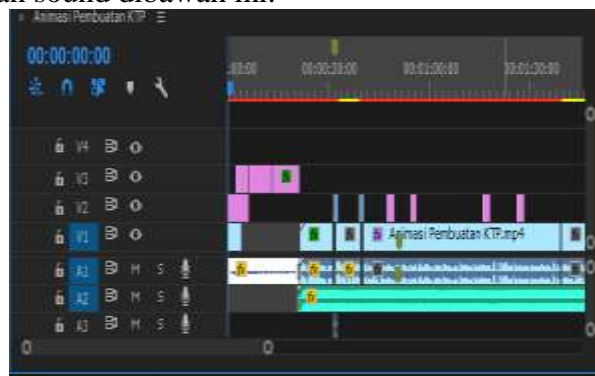
Dalam tahap ini penulis meng-*inport* seluruh animasi yang sudah melewati tahap perancangan di *software adobe animate cc 2018*. Untuk seluruh animasi yang sudah di *inport* kemudian letak di *timeline adobe premiere cc 2017*. Animasi yang sudah di *inport* akan diedit agar bisa menjadi sebuah video animasi yang menarik untuk dilihat oleh masyarakat. Berikut proses *Editing* video yang terletak pada gambar dibawah ini.



Gambar 8 Tampilan gambar proses editing video animasi

Pemberian sound

Dalam tahap ini pemberian sound akan membuat video animasi yang dibuat menjadi lebih menarik lagi untuk dilihat. Untuk proses pemberian sound ini. Terlebih dahulu harus meng- *inport* aransemen music kedalam timeline serta mengatur durasi video dan masuk agar sinkron aransemen music dan video animasi. Berikut contoh gambar proses pemberian sound dibawah ini.



Gambar 9 Tampilan gambar pemberian sound di time line

Setelah sudah diberi sound animasi nya, kemudian harus meng-eksport animasi dalam bentuk video. Video animasi kantor Kecamatan Medan Denai ini FULL HD dengan *Encoder H.264*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjalankan animasi 2D ini cukup membuka *file* animasi yang tersimpan diperangkat *laptop* dan *handphone*. Media informasi ini sangat membantu masyarakat untuk mengetahui proses pembuatan E-Ktp. Maka dari itu penulis membuat media informasi berbentuk animasi 2D sebagai media informasi pelayan E-Ktp. Pada tampilan gambar 10 ini adalah pembukaan animasi pelayanan ktp. Dengan menampilkan logo Universitas Harapan Medan. Dengan berdurasi 6 detik.



Gambar 10 Tampilan video Awal Menampilkan Logo Universitas Harapan Medan

Pada tampilan gambar 11 ini adalah menampilkan nama dan Npm penulis di animasi pelayanan ktp. Sebagai pengenalan awal. Dengan berdurasi 5 detik.



Gambar 11 Tampilan Video Menampilkan Nama Mahasiswa dan NPM

Pada tampilan gambar 12 ini adalah tampilan judul animasi yang berjudul penerapan teknologi animasi 2D sebagai media informasi pelayanan e-ktp kepada masyarakat di kantor kecamatan medan denai. Berdurasi 5 detik.



Gambar 12 Tampilan Video Judul Animasi

Pada tampilan gambar 13 ini adalah menampilkan suasana di Kantor Kecamatan Medan Denai yang selanjutnya akan diberi arahan untuk proses pembuatan ktp. Berdurasi 4 detik.



Gambar 13 Tampilan Animasi di Kantor Kecamatan Medan denai

Pengujian Dengan *Blackbox Texting*

Pada tahapan ini memasukkan video animasi yang sudah diproduksi ke dalam sebuah metode pengujian dengan memanfaatkan metode *blackbox testing* agar diperoleh rincian dari prosedur yang sudah ada dan diketahui dengan prosedur yang sebenarnya.

Tabel 2 Pengujian Sistem Proses Pembuatan E-ktip di Kantor Kecamatan Medan Denai.

No	Skenario Pemeriksaan	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memutar video hasil produksi dan mencocokkannya dengan prosedur yang sebenarnya	Mendatangi Kantor Kecamatan Medan Denai	Permohonan untuk pembuatan KTP	Sesuai	Valid
2	Memutar video hasil produksi dan mencocokkannya dengan prosedur yang sebenarnya	Registrasi	Permohonan registrasi pada Staff pegawai	Sesuai prosedur yang ditentukan	Valid
3	Memutar video hasil produksi dan mencocokkannya dengan prosedur yang sebenarnya	Melakukan perekaman KTP	Menunggu proses hasil KTP	Sesuai prosedur yang ditentukan	Valid
4	Memutar video hasil produksi dan mencocokkannya dengan prosedur yang sebenarnya	Penentuan Jadwal untuk pengambilan KTP	Pengambilan KTP di Kantor Kecamatan Medan Denai	KTP sesuai dengan Identitas diri	Valid

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan implementasi yang telah dilakukan dalam rancangan animasi penerapan teknologi animasi 2D sebagai media informasi pelayanan E-KTP kepada masyarakat di Kantor Kecamatan Medan Denai, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan software Adobe animate CC 2018 dapat implementasikan untuk merancang animasi berbentuk 2D sebagai media informasi pelayan KTP.

2. Media informasi berbasis 2D ini, dapat diimplentasikan sebagai media informasi proses pembuatan ktp agar masyarakat bisa memahami cara atau syarat membuat KTP.
3. Dengan adanya animasi 2D mempermudah petugas dalam melayani proses pembuatan KTP terhadap masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Widiatmika, I. G. M. Darmawiguna, and I. M. Putrama, "PENGEMBANGAN FILM SERI ANIMASI 3D ' CERITA MADE ' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIPA," vol. 8, 2019.
- [2] G. P. P. A. Yasa, "ANIMASI SI UMA : Representasi Lokalitas dan Budaya Bali," *Pros. Semin. Nas. Desain dan Arsit. Vol.2, Februari 2019*, vol. 2, pp. 333–339, 2019.
- [3] L. Seribu and C. Prambanan, "Pembuatan Film Pendek Animasi 3D," no. 5, pp. 1–6, 2008.
- [4] R. Indriani, T. M. Johan, and M. It, "Animasi Seharah Pembentukan Yayasan Almuslim Berbasis 3 Dimensi," *J. TIKA Fak. Ilmu Komput. Univ. Almuslim Bireuen - Aceh*, vol. 3, no. 3, pp. 36–45, 2018.
- [5] M. Tohirin, P. Studi, I. Komunikasi, U. Tribhuwana, and T. Malang, "NILAI BUDAYA MADURA PADA PROGRAM," *NILAI BUDAYA MADURA PADA Progr. Telev. J-t. NET TV*, vol. 8, no. 1, pp. 1–14, 2019.
- [6] G. P. P. A. Yasa, K. A. S. Narpaduhita, and D. G. Purwita, "Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–152, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.368.
- [7] A. Anggraeny and D. Iriani, "PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT (ILM) BERUPA ANIMASI MOTION GRAPHIC TENTANG LARANGAN MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DI JALAN MAHAR MARTANEGARA KOTA CIMAH," *J. Karya Tulis, Rupa, Eksp. dan Inov.*, vol. 01, no. 01, pp. 1–10, 2019.
- [8] I. H. Purwanto, L. Qodarsih, F. H. Majid, and K. A. Syamrahmarini, "Implementasi Pose To Pose Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan Dengan Teknik Frame By Frame," *J. Explor. STMIK Mataram – Vol. 9 No 1 Tahun 2019*, vol. 9, no. 1, pp. 43–46, 2019.
- [9] A. H. Fariansyah and L. Septiana, "ANIMASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS IV BERBASIS ANDROID," *ANIMASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG UNTUK Sekol. DASAR KELAS IV Berbas. ANDROID*, vol. 4, no. 2, pp. 74–82, 2019, doi: .1037//0033-2909.I26.1.78.