

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

Oleh:

Kirana Widda Aulia¹

Yusni Nyura²

Subhan Hartanto³

Politeknik Negeri Samarinda

Alamat: JL. Cipto Mangunkusumo, Sungai Keledang, Kec. Samarinda Seberang, Kota
Samarinda, Kalimantan Timur (75242).

Korespondensi Penulis: kiranwiddaaulia1@gmail.com

Abstract. *This study aims to create a 2D animated video containing the requirements and flow for making a new ID card, which is used to educate people who do not yet have an ID card. This video contains information about the required documents and the stages of making them. In making this 2-dimensional animated video, the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) design method is used, which includes several stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. After going through these stages, the resulting video can be used as an educational medium for high school students who do not yet have an ID card. This study uses Celtx to create scripts and storyboards, and Canva to combine assets in the video and add sound effects and narration. This study produces a short 2-dimensional animated video with a duration of one minute and fourty seconds containing the requirements and flow for making a new ID card.*

Keywords: *2D Animation, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Resident Identity Card, Short Video.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi 2D yang memuat syarat dan alur pembuatan KTP baru, yang digunakan untuk mengedukasi masyarakat yang

Received August 15, 2024; Revised August 25, 2024; September 10, 2024

*Corresponding author: kiranwiddaaulia1@gmail.com

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

belum memiliki KTP. Video ini berisi informasi mengenai dokumen yang diperlukan serta tahapan pembuatannya. Dalam pembuatan video animasi 2 dimensi ini, digunakan metode perancangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi beberapa tahapan yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Setelah melalui tahapan tersebut, video yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media edukasi bagi siswa SMA yang belum memiliki KTP. Penelitian ini menggunakan *Celtx* untuk membuat naskah dan *storyboard*, serta *Canva* untuk menyatukan aset dalam video serta menambahkan efek suara dan narasi. Penelitian ini menghasilkan video animasi pendek 2 dimensi berdurasi satu menit empat puluh detik yang berisi syarat dan alur pembuatan KTP baru.

Kata Kunci: Animasi 2D, Kartu Tanda Penduduk, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Video Pendek.

LATAR BELAKANG

Animasi telah menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan informasi secara visual dan menarik. Dalam era digital saat ini, video animasi semakin populer karena kemampuannya untuk menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi berbagai kelompok usia. Animasi 2 dimensi (2D) adalah salah satu jenis animasi yang banyak digunakan karena proses produksinya yang relatif lebih sederhana dibandingkan dengan animasi 3 dimensi (3D), namun tetap dapat memberikan hasil yang memuaskan.

Di Indonesia, pembuatan Kartu Tanda Penduduk (KTP) adalah proses administratif yang penting dan wajib bagi setiap warga negara yang telah mencapai usia 17 tahun. KTP berfungsi sebagai identitas resmi yang diakui oleh negara dan digunakan dalam berbagai keperluan, seperti pemilihan umum, membuka rekening bank, dan lain-lain. Namun, proses pembuatan KTP baru sering kali dianggap rumit dan membingungkan oleh sebagian masyarakat. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman masyarakat mengenai prosedur dan persyaratan yang harus dipenuhi. Oleh karena itu diperlukan media berupa video animasi sebagai sarana informasi yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai syarat dan alur pembuatan Kartu Tanda Penduduk (KTP).

Penggunaan video animasi sebagai alat edukasi dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Gakhar & Thompson, 2020). Dengan mengombinasikan elemen visual dan audio, video animasi mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah diingat dibandingkan dengan media teks atau gambar statis. Selain itu, video animasi juga dapat menjangkau audiens yang lebih luas melalui berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok dan Facebook.

Dalam konteks pembuatan KTP baru, video animasi 2D dapat menjadi solusi yang efektif untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai tahapan-tahapan yang harus dilalui. Video animasi dapat menjelaskan prosedur pendaftaran, persyaratan yang perlu dipenuhi, serta tips dan trik untuk menghindari kesalahan umum yang sering terjadi. Dengan demikian, diharapkan masyarakat dapat lebih siap dan terinformasi saat mengurus pembuatan KTP baru, sehingga proses administrasi dapat berjalan lebih lancar dan efisien. Penelitian ini menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat aset-aset yang akan disatukan menjadi animasi yang bergerak serta menambahkan musik latar. Selain itu, penulis juga menggunakan *Celtx* untuk menulis naskah video animasi 2D ini.

KAJIAN TEORITIS

Menurut Soenyoto (2017:v), video animasi dapat berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, iptek, edukasi sosial keagamaan, serta hal-hal lain yang tidak dapat diuraikan dengan kata maupun gelaran audio visual non animasi. Salah satu informasi penting yang perlu disosialisasikan adalah prosedur pembuatan Kartu Tanda Penduduk (KTP) baru. Mengingat pentingnya KTP sebagai identitas resmi setiap warga negara Indonesia, pemahaman yang benar mengenai alur pembuatannya sangat diperlukan. Oleh karena itu, pembuatan video animasi pendek 2 dimensi (2D) untuk membantu masyarakat, khususnya siswa SMA sangat penting untuk dilakukan.

Penelitian tentang video animasi telah dilakukan sebelumnya. Nugraha (2022) telah membuat media pembelajaran interaktif berupa game edukasi animasi 2D tentang pengenalan tata surya. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menjadi tertarik dalam belajar dan mudah dalam mengingat pembelajaran karena aplikasi game tersebut disertai gambar yang menarik dan audio yang membantu meningkatkan semangat belajar dalam materi pengenalan tata surya sehingga kegiatan belajar lebih efisien.

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

Selanjutnya, Setiawan dan Pratama (2023) berhasil merancang dan mengembangkan proyek video animasi 2 dimensi tentang bahaya judi online berhasil diimplementasikan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Saputri, dkk (2020) telah mengadaptasi cerita pahlawan nasional "Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja" ke dalam bentuk film animasi 2D agar terlihat lebih nyata dan lebih menarik sehingga akan mudah diingat oleh penonton. Hasil penelitian menunjukkan respon masyarakat Kabupaten Buleleng sangat positif sebesar 94% dan positif sebesar 6% terhadap video animasi tersebut.

Apriadi, dkk (2023) menerapkan metode MDLC untuk mempermudah masyarakat dalam mengetahui cerita rakyat Pak Saloi secara menarik dan efektif. Hasil dari penelitian tersebut adalah film animasi 2D berdurasi 09 menit 42 detik berformat MP4 dengan judul film “Pak Saloi “Berburu Kijang” yang telah diuji oleh ahli materi dan ahli media sehingga sangat layak unyuk digunakan atau dipublikasikan kepada masyarakat.

Wahyuni, dkk (2021) telah mengembangkan media untuk menunjang proses pembelajaran fisika dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Hasil penelitian tersebut adalah media pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran fisika kelas X yang telah diuji oleh ahli media dan responden yang merupakan siswa kelas X bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran fisika.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk merancang dan mengembangkan animasi 2 dimensi. Sedangkan untuk perbedaannya adalah objek yang diteliti, objek penelitian ini yaitu syarat dan alur pembuatan Kartu Tanda Penduduk (KTP) baru.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka fokus penelitian ini adalah untuk menghasilkan video animasi pendek 2 dimensi “Membuat Kartu Tanda Penduduk Baru” untuk membantu masyarakat, khususnya siswa SMA, agar dapat memahami langkah-langkah pembuatan KTP baru dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai Juni 2024, di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Samarinda yang beralamatkan di Jalan Basuki Rahmat Nomor 78, Kelurahan Pelabuhan, Kecamatan Samarinda Kota, Kota Samarinda,

Kalimantan Timur 75112 Kota Samarinda. Objek dari penelitian ini adalah video animasi 2D membuat KTP baru yang berisi informasi dan petunjuk tentang pembuatan KTP baru, sehingga menjadi sebuah video edukasi kepada masyarakat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk membuat kartu tanda penduduk baru.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan video pendek “Membuat KTP Baru” menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), sedangkan pergerakan objek diatur dengan prinsip staging. MDLC melibatkan enam tahap utama dalam pengembangannya.

1. *Concept*

Tahap *Concept* memuat beberapa kegiatan pengonsepan seperti menentukan gambaran ide, membuat *storyline* dan yang terakhir menulis naskah.

a. *Storyline*

Perancangan *storyline* dilakukan untuk menentukan alur cerita pada video animasi iklan layanan masyarakat sehingga dapat terlihat jelas dan terarah.

b. Naskah

Untuk pembuatan naskah memuat cerita yang diuraikan dengan urutan adegan demi adegan untuk menjadi sebuah acuan pada video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru.

2. *Design*

Dilakukannya tahap *design* untuk menentukan gambaran visual alur cerita seperti karakter, teks, dan beberapa objek lainnya. Tahap ini memuat *storyboard* pada video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru.

Pembuatan *storyboard* memuat gambaran rancangan visual yang menjelaskan alur cerita pada video animasi 2 dimensi embuat KTP baru.

3. *Material Collecting*

Material collecting dilakukan untuk melengkapi bahan seperti gambar dan audio yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru.

4. *Assembly*

Tahap *Assembly* memuat penyusunan dan mengkomposisikan keseluruhan gambar yang telah dikumpulkan seperti pergerakan karakter dan objek dalam proses

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

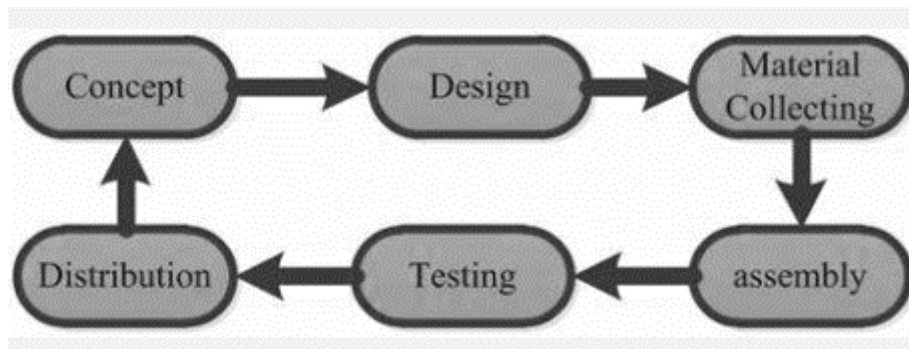
pembuatan animating dan penggabungan video *animating* dengan *backsound* untuk pembuatan video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru.

5. *Testing*

Di saat semua tahap sebelumnya telah selesai, *testing* dilakukan untuk mencocokkan hasil rancangan yang telah direncanakan dengan hasil video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru dan mendeteksi perbandingan antara hasil rancangan dengan hasil video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru telah menyesuaikan konsep, desain, dan pengkomposisian data yang dibuat sebelumnya.

6. *Distribution*

Ini adalah tahapan paling terakhir, dimana hasil video akan disalurkan dan dipublikasikan ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Platform yang digunakan sebagai tempat publikasi hasil video tersebut adalah Youtube Multimedia Polnes.



Gambar 3.1 Diagram Alir Proses Pembuatan Video Membuat KTP Baru

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi dilakukan secara langsung dengan cara mengamati keadaan dan perkembangan objek penelitian. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui sumber artikel mengenai data yang diperlukan dan sesuai dengan penelitian. Kuesioner disusun secara sistematis dan diberikan kepada responden untuk dijawab. Responden penelitian ini adalah sampling random siswa-siwi SMA di Samarinda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Video Animasi 2D

a. Tahap *Concept*

Tahap *Concept* memuat beberapa kegiatan pengonsepan seperti menentukan gambaran ide, membuat storyline dan yang terakhir adalah menulis naskah. Berikut adalah pembahasan lengkap langkah-langkah tersebut.

Perancangan *storyline* dilakukan untuk menentukan alur cerita pada video animasi berupa pembuatan kartu tanda penduduk baru sehingga dapat terlihat jelas dan terarah. *Storyline* dibuat untuk memudahkan penulis dalam menentukan adegan alur cerita sehingga alur cerita menjadi terlihat rapi dan terarah serta menarik untuk memudahkan penonton dalam memahami isi video ini. Berikut adalah hasil *storyline* video animasi membuat KTP baru.

1. Menampilkan judul “Membuat Kartu Tanda Penduduk Baru”.
2. Menampilkan isi video yang terdiri dari: pendahuluan batas usia pembuatan KTP, tata cara mengajukan KTP mulai dari awal sampai KTP selesai dan siap diambil.
3. Bumper out dengan logo Politeknik Negeri Samarinda.

Untuk pembuatan naskah memuat cerita yang diuraikan dengan urutan adegan demi adegan untuk menjadi sebuah acuan pada video animasi iklan layanan masyarakat. Setelah *storyline* selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu tahap pembuatan naskah sebagai narasi penyampaian informasi pembuatan kartu tanda penduduk baru dalam video yang akan dibuat.



Gambar 1. Penyusunan naskah

Naskah video animasi ini berisi penjelasan tentang persyaratan dan petunjuk pembuatan kartu tanda penduduk mulai awal sampai selesai.

Berikut adalah naskah yang telah disusun.

1. Judul: Membuat Kartu Tanda Penduduk Baru.

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

2. Persyaratan pembuatan KTP: Pastikan umurmu 17 tahun atau 17 tahun kurang 1 bulan untuk rekam e-KTP.
3. Ajakan menyimak tata cara pembuatan e-KTP: Mari simak caranya!
4. Petunjuk pembuatan e-KTP:
 - a. Memastikan kecamatan tempat anda tinggal mendukung layanan e-KTP.
 - b. Datang ke kantor kecamatan dengan membawa fotokopi KK, surat pengantar dari RT.
 - c. Ambil nomor antrian di loket.
 - d. Tunggu hingga dipanggil petugas yang berwenang.
 - e. Petugas akan memasukkan data dan foto anda secara digital.
 - f. Bubuhkan tanda tangan anda di alat perekam tanda tangan.
 - g. Pastikan tanda tangan anda tidak berubah karena akan menyulitkan jika tidak sama dengan dokumen lain seperti paspor, SIM, dan lain-lain.
 - h. Lakukan pemindaian retina pada alat yang telah disediakan.
 - i. Pastikan surat panggilan anda akan ditandatangani dan distempel oleh petugas yang berwenang.
 - j. Tunggu proses pencetakan sekitar 1 minggu.
 - k. Bila e-KTP selesai dicetak, anda akan diberitahu dan dapat diambil di kantor kecamatan.
 - l. Terima kasih.

b. Tahap *Design*

Dilakukannya tahap *design* untuk menentukan gambaran visual alur cerita seperti karakter, teks, dan beberapa objek lainnya. Tahap ini memuat storyboard pada video pembuatan kartu tanda penduduk baru.

Pembuatan *storyboard* memuat gambaran rancangan visual yang menjelaskan alur cerita pada video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru. *Storyboard* selain untuk memudahkan proses pembuatan video animasi, juga dapat mempermudah peneliti dalam memahami alur cerita yang akan disusun dan disampaikan.

c. Tahap *Material collecting*

Material collecting dilakukan untuk melengkapi bahan seperti gambar dan audio yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru. Berikut ini adalah gambar yang akan dimasukkan dalam video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru sesuai dengan alur *storyline* dan *storyboard* yang telah dibuat.

Untuk audio yang digunakan sebagai *background* dan *sound effect* pada pembuatan video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru adalah suara asli dari peneliti.

d. Tahap *Assembly*

Tahap *Assembly* memuat penyusunan dan mengkomposisikan keseluruhan gambar yang telah dikumpulkan seperti pergerakan karakter dan objek dalam proses pembuatan animating dan penggabungan video *animating* dengan *background* untuk pembuatan video membuat kartu tanda penduduk baru.

e. Tahap *Testing*

Di saat semua tahap sebelumnya telah selesai, testing dilakukan untuk pencocokan hasil rancangan yang telah direncanakan dengan hasil video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru dan mendeteksi perbandingan antara hasil rancangan dengan hasil video animasi iklan layanan masyarakat telah menyesuaikan konsep, desain, dan pengkomposisian data yang dibuat sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Tahap Testing Video Animasi Membuat KTP Baru

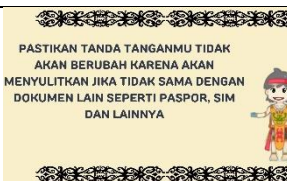
Scene	Audio		Visual		Waktu
	Narasi	Suara	Tampilan	Hasil	
1	Opening	Musik pengiring	Judul: Membuat Kartu Tanda Penduduk Baru		4,1 detik
2	Opening	Suara musik <i>background effect</i> dan	Persyaratan pembuatan KTP: Sudah 17 tahun? atau		7,8 detik

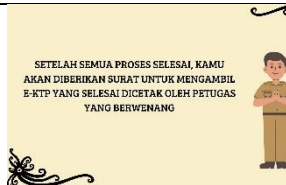
PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

Scene	Audio		Visual		Waktu
	Narasi	Suara	Tampilan	Hasil	
		suara kalimat Persyaratan pembuatan KTP	berusia 17 tahun kurang 1 bulan? Inilah waktunya kamu membuat KTP		
3	Opening	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara ajakan menyimak video	Ajakan menyimak tata cara pembuatan e-KTP: Ayo simak caranya!		2,1 detik
4	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Siapkan dokumennya terlebih dahulu		3,2 detik
5	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat	Dokumen yang dipersiapkan: membawa fotokopi KK		8 detik

Scene	Audio		Visual		Waktu
	Narasi	Suara	Tampilan	Hasil	
		Petunjuk pembuatan e-KTP			
6	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Dokumen yang dipersiapkan: Tidak perlu surat pengantar dari RT		4,6 detik
7	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Dokumen yang dipersiapkan: Surat pindah		7,9 detik
8	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Ambil nomor antrian dan antre menunggu giliran		7,6 detik

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

Scene	Audio		Visual		Waktu
	Narasi	Suara	Tampilan	Hasil	
		pembuatan e-KTP			
9	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Difoto di ruang foto dengan latar merah atau biru		10,3 detik
10	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Bubuhkan tanda tangan di alat yang tersedia		5,6 detik
11	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Pastikan tanda tanganmu tidak akan berubah karena akan menyulitkan		10,3 detik

Scene	Audio		Visual		Waktu
	Narasi	Suara	Tampilan	Hasil	
			jika tidak sama dengan dokumen lain seperti paspor, SIM, dan lainnya		
12	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Lakukan pemindaian retina		8,2 detik
13	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Setelah semua proses selesai, kamu akan diberikan surat untuk mengambil e-ktp yang selesai dicetak oleh petugas yang berwenang		6,1 detik

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

Scene	Audio		Visual		Waktu
	Narasi	Suara	Tampilan	Hasil	
14	Isi	Suara musik <i>backsound effect</i> dan suara kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Petunjuk pembuatan e-KTP: Tunggu proses pencetakan sekitar 15 menit		6,3 detik
15	Isi	Suara musik dan <i>backsound effect</i>	Bila e-KTP selesai dicetak, kamu akan dipanggil dan dapat mengambil e-KTP		5 detik
16		kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	e-KTP sudah selesai		6,3 detik
17		kalimat Petunjuk pembuatan e-KTP	Terima kasih dan logo Polnes		3,2 detik

f. Tahap *Distribution*

Tahap *distribution* adalah tahapan paling terakhir, dimana hasil video akan disalurkan dan dipublikasikan ke internet untuk dapat ditonton oleh masyarakat. Platform yang digunakan sebagai tempat dipublikasikannya hasil video adalah dengan *Youtube Multimedia Polnes*.

Kualitas Video Animasi 2D Membuat Kartu Tanda Penduduk Baru

Setelah video animasi 2D pembuatan KTP baru telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah memperkenalkan video tersebut kepada para responden yang merupakan teman sejawat penulis di jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Samarinda. Responden berjumlah 54 orang yang terdiri dari 12 orang pria (22,2%) dan 42 orang wanita (77,8%) dengan rentang usia 14 sampai 17 tahun. Kemudian responden mengisi kuesioner (terdapat di lampiran) yang telah penulis siapkan untuk menilai video animasi 2 dimensi pembuatan kartu tanda penduduk baru.

Kuesioner yang terkumpul dihitung berdasarkan skor yang terkumpul dan menjadi nilai. Skor dibulatkan tanpa desimal dengan rincian jika di belakang koma kurang dari 0,49 maka dibulatkan ke bawah dan jika desimal di atas 0,50 maka dibulatkan ke atas. Jumlah skor rerata masing-masing kolom dijumlah lalu dibagi skor tertinggi dikalikan 100 untuk mendapatkan persentase. Persentase ini untuk menentukan kualitas visual, narasi dan suara, serta konten dan alur cerita.

Setelah menonton video dan mengisi kuesioner yang telah dibuat kepada para responden, berikut adalah hasil penilaian terhadap video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru. Berdasarkan hasil validasi, desain karakter dan latar menunjukkan karakter yang bagus, animasi halus telah memenuhi kualitas lulus, dan video telah diproduksi dalam resolusi tinggi (HD 1080p atau lebih tinggi) sehingga gambar di berbagai perangkat dapat dilihat dengan kejernihan yang bagus.

Setelah menonton video dan mengisi kuesioner yang telah dibuat kepada para responden teman sejawat. Berikut adalah hasil penilaian terhadap video animasi pembuatan kartu tanda penduduk baru. Berdasarkan hasil angket, kualitas narasi dan suara telah sangat sesuai. Pengisi Suara telah jelas dan terdengar ramah. Suara juga telah memiliki artikulasi jelas dan nada yang ramah untuk membimbing penonto. Selanjutnya, Kualitas Rekaman Audio cukup bagus, tidak ada suara latar yang mengganggu narasi yang dibacakan Pengisi Suara. Terakhir, efek Suara dan Musik Latar juga sudah sesuai.

Aspek berikutnya yang dinilai adalah konten dan alur cerita. Berikut adalah hasil penilaian responden sejawat. Berdasarkan hasil kuesioner, konten informasi yang disajikan sangat informatif, yakni telah disampaikan dengan jelas dan runtut, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Selanjutnya, penyampaian alur logis yakni alur cerita mengalir dengan baik dari pengenalan hingga penutupan

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

sehingga penonton dapat mengikuti setiap langkah tanpa kebingungan. Terakhir, terkait visual aids: video telah menggunakan teks, ikon, dan grafik tambahan untuk memperjelas poin-poin penting dan membantu pemahaman penonton.

Dengan memperhatikan aspek-aspek di atas, video animasi 2D pembuatan KTP baru telah memiliki kualitas yang tinggi, informatif, dan menarik bagi penonton.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembuatan video animasi 2D “Pembuatan Kartu Tanda Penduduk Baru” sebagai media edukasi bagi masyarakat khususnya para remaja yang akan maupun sedang mengajukan pembuatan kartu tanda penduduk baru dirancang melalui 6 tahapan, yaitu tahap *concept*, tahap *design*, tahap *material collecting*, tahap *assembly*, tahap *testing*, dan tahap *distribution*. Berdasarkan kualitasnya, video animasi 2D pembuatan KTP baru telah memiliki kualitas yang tinggi, informatif, dan menarik bagi penonton. Dengan adanya video ini, masyarakat khususnya kaum remaja yang akan membuat kartu tanda penduduk merasa terbantu dan termotivasi untuk mengurus dan mengajukan kartu tanda penduduk. Dengan adanya petunjuk persyaratan serta tata cara pengajuannya, masyarakat khususnya kaum remaja menjadi terbantu.

Saran

Proses pengerjaan dan penulisan tugas akhir ini terdapat saran dan masukan yang dapat diberikan untuk beberapa pihak, di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi penulis dan peneliti selanjutnya, pembuatan video animasi yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) disarankan untuk memperhatikan kesiapan perancangan desain dan penghitungan durasi video dengan baik.
2. Pembuatan video animasi yang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) disarankan dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan tema lain yang tentu sangat bermanfaat bagi penonton, khususnya bagi masyarakat umum.

3. Bagi masyarakat, khususnya bagi kaum remaja yang memasuki usia untuk pengajuan kartu tanda penduduk baru, disarankan untuk memanfaatkan video animasi 2 dimensi ini agar informasi yang disampaikan dapat membantu mempermudah pengajuan kartu tanda penduduk yang baru.

DAFTAR REFERENSI

- Apriadi, A., Mitha, M., Sitompul, N., & Salahuddin, S. (2023). Animasi 2D Cerita Rakyat Pak Saloi “Berburu Kijang” Dengan Menerapkan Metode MDLC. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 49-57.
- Brown, A. R., & Collins, T. (2020). *The Art of Digital Video*. CRC Press.
- Brown, M. (2022). How to Use *Canva* for Digital Marketing. Marketing Insights.
- Gakhar, Thompson. (2020). Exploring the Effectiveness of Video Animations in Online Education.
- Goldberg, M. (2019). *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*. CRC Press.
- Field, S. (2022). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta.
- Istikomah, I., Kushendar, D. H., Saepudin, A., & Miftahuddin, A. (2021). Pelayanan Prima Pembuatan Kartu Tanda Penduduk Elektronik (KTP-El) di Kecamatan Regol Kota Bandung. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(3), 63-72.
- Katz, S. (2022). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Michael Wiese Productions.
- Masruroh, F. (2019). Ingin jadi Animator? Kenali dulu Jenis Animasinya. <https://bpptik.kominfo.go.id/2019/12/26/7562/ingin-jadi-animator-kenali-dulu-jenis-animasinya/>
- Murray, J. (2019). *Video Production and Digital Filmmaking*. Focal Press.
- Nugraha, N. B. (2022). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol.15, No.1, JULI 2022, pp. 113 - 120.
- Rainal, A.S. dan Pratama, J. (2023). Bahaya Perjudian Online Menggunakan Animasi 2D Dan Penerimaannya Menggunakan UTAUT. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)* Volume 6 Nomor 2 Desember 2023.
- Saputri, T., Sindu, I. G. P., & Kesiman, I. M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2 DIMENSI BERTEMA “MEMBUAT KARTU TANDA PENDUDUK BARU”

- 2D Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3), 185-192.
- Setiawan, R. A., & Pratama, J. (2023). Bahaya Perjudian Online Menggunakan Animasi 2D Dan Penerimaannya Menggunakan UTAUT. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(2), 1109-1121.
- Soenyoto, Partono. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Stark, J. (2021). The Ultimate Guide to *Canva*. Digital Marketing Journal.
- Vaughan, T. (2021). Multimedia: Making it Work. McGraw-Hill Education.
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi 2D pada mata pelajaran fisika kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(2), 111-122.