

**3****PERANCANGAN ANIMASI MULTIMEDIA IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT TENTANG PROSES PEMBUATAN E-KTP**

**Rudianto<sup>1</sup>, Budi Bayu Aji<sup>2</sup>, Rahmi Aulia Nurdini<sup>3</sup> dan Fadilah<sup>4</sup>**  
**Dosen UNIVERSITAS AMIK BSI, STMIK NUSA MANDIRI,**  
**ABA BSI JAKARTA BARAT.**

**(Naskah diterima: 22 Januari 2018, disetujui: 25 Januari 2018)**

**Abstract**

*E-KTP (KTP-el) is a state document that must be owned by every citizen who has been aged 17 years or has married or been married. every citizen has only 1 E-KTP card in which there is a Population Identity Number (NIK). NIK became the sole identity number for public service affairs (Law Number 24 of 2013 About Amendment To Law Number 23 of 2006 About Population Administration). However, the implementation of E-KTP is still not maximized, one of the problems is the lack of socialization and information on E-KTP to citizens. As the result of a poll conducted by e-ktp.com up to the beginning of 2016, it was found that 58.0% of people complained about the lack of socialization and information on E-KTP, and only 3.0% -9.0% expressed satisfaction with the socialization and information which exists. In fact, until the middle of 2016 there are about 22 million inhabitants scattered in various areas that have not done recording E-KTP. Therefore the authors try to make multimedia animation in the form of public service ads to provide education and explain how the process of making and the E-KTP for the community. The design of multimedia animation using Luther-Sutopo version of multimedia development method with 6 stages is concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution.*

**Keywords:** *E-KTP, NIK, Design of Multimedia Animation.*

**Abstrak**

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 didalamnya tercantum Nomor Induk Kependudukan (NIK). NIK menjadi nomor identitas tunggal untuk urusan pelayanan public (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 diberbagai 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.

**Kata kunci:** KTP-el, NIK, Perancangan Animasi Multimedia.

## **I. PENDAHULUAN**

**P**enduduk Warga 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). Nomor NIK yang ada di KTP-el nantinya akan dijadikan dasar dalam penerbitan Paspor, Surat Izin Mengemudi (SIM), Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), Polis Asuransi, Sertifikat atas Hak Tanah dan penerbitan dokumen identitas lainnya. Namun pelaksanaannya 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 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 [5]. Kemudian disampaikan Mendagri pula proses perekaman Kartu Tanda Penduduk (KTP) elektronik (E-KTP) sampai pertengahan tahun 2016 masih sekitar 22 juta penduduk yang tersebar diberbagai daerah yang belum melakukan perekaman KTP-el [6]. Dengan permasalahan yang terjadi tersebut penulis bermaksud untuk membuat animasi multimedia dalam bentuk iklan layanan masyarakat untuk memberikan edukasi dan menjelaskan bagaimana proses pembuatan KTP-el dan pentingnya KTP-el bagi masyarakat.

## **II. KAJIAN TEORI**

### **2.1. Animasi**

Animasi menurut Suheri (2006:2) “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 [1].

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.

## **2.2. Iklan Layanan Masyarakat**

Menurut Mustafa (1996) iklan adalah segala bentuk penyajian dan promosi secara nonpribadi dari ide barang dan pelayanan yang dibayar oleh sponsor tertentu. Dengan adanya iklan, penjual menyampaikan berita kepada konsumen melalui media surat kabar, majalah, surat langsung atau melalui media lainnya [8].

Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia (Nuradi, 1996), Iklan Layanan Masyarakat adalah jenis periklanan yang dilakukan oleh pemerintah, suatu organisasi komersial atau pun nonkomersial untuk mencapai tujuan sosial atau sosio-ekonomis

terutama untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat [7].

## **2.3. Multimedia**

Menurut Turban dkk, dalam buku Suyanto (2005:21) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, dengan kata lain multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional [2].

Multimedia juga dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan dan tool yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berekreasi dan berkomunikasi [2].

## **III. TUJUAN DAN MANFAAT**

### **3.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tata cara dan prosedur pembuatan KTP-el dalam bentuk animasi multimedia iklan layanan masyarakat.
2. Merancang animasi 2 dimensi untuk menghasilkan animasi multimedia dalam bentuk iklan layanan masyarakat.

### **3.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Mempermudah penduduk untuk mengetahui

tata acara atau prosedur pembuatan KTP-el dalam bentuk animasi multimedia.

2. Menjadi sarana pembelajaran yang dapat mempermudah penduduk dalam pembuatan KTP-el.

#### **IV. METODE PENELITIAN**

##### **4.1. Metode Pengumpulan data**

1. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pihak yang mengetahui tata acara atau prosedur pembuatan KTP-el.

2. Observasi (Pengamatan Langsung)

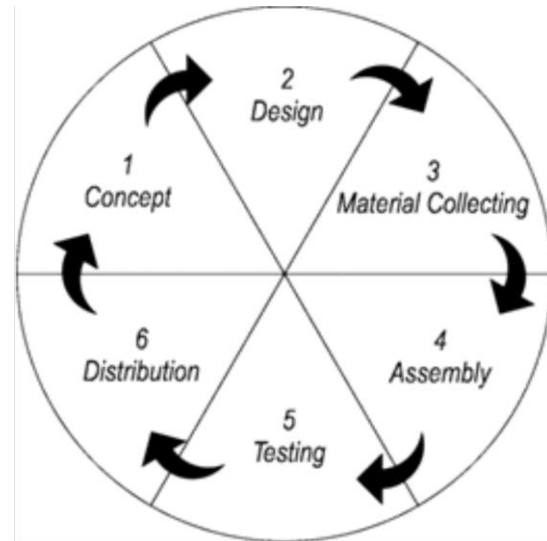
Penulis melihat dan mengalami secara langsung dalam proses pembuatan KTP-el

3. Studi Pustaka

Mencari literature, jurnal ilmiah dan buku-buku yang terkait dalam penelitian dan landasan hukum pembuatan KTP-el.

##### **4.2. Metode Pengembangan Multimedia**

Metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang digunakan adalah metode yang dikemukakan oleh Luther dalam Sutopo yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian) [3].



**Gambar 1. Metode Pengembangan Multimedia (Luther dalam Sutopo)**

##### **1. Concept (Konsep)**

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

##### **2. Design (Perancangan)**

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

##### **3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)**

*Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa 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 didasarkan pada tahap design.

#### **5. Testing**

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (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.

### **V. HASIL DAN LUARAN DICAPAI**

#### **5.1. Concept**

Animasi multimedia iklan layanan masyarakat ini sasarannya adalah penduduk yang mulai berusia 17 tahun dan belum mengetahui tata acara atau prosedur pembuatan KTP-el yang disajikan dalam bentuk animasi dengan karakter-karakter actor penduduk dan petugas mulai dari petugas RT, RW, kelurahan dan kecamatan. Tujuan animasi ini diharapkan penduduk terbantu dalam mengetahui pembuatan KTP-el.

#### **5.2. Design**

##### **1. Perangkat Yang Digunakan**

Pada pembuatan iklan animasi ini perangkat yang digunakan untuk pengembangan adalah perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

**Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Keras**

<b>Kebutuhan</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Processor</b>	Intel® Core™ i5 4300M CPU @2.6GHz
<b>Memori</b>	4 GB
<b>Hardisk</b>	500 GB
<b>Monitor</b>	Standart 14 inch
<b>Keyboard</b>	Standart 104 Key
<b>Mouse</b>	Optical
<b>Speaker</b>	Stereo Speaker

Sedangkan untuk perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat animasi iklan layanan masyarakat sebagai berikut:

**Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak**

<b>Kebutuhan</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Sistem Operasi</b>	Windows 7 atau di atasnya
<b>Aplikasi Pengolah Gambar</b>	Adobe Photoshop CS6
<b>Aplikasi Pengolah Suara</b>	Audacity 2.1
<b>Aplikasi Pembuat Animasi</b>	Adobe After Effects

##### **2. Perancangan Storyboard**

Berikut adalah perancangan storyboard pembuatan animasi multimedia iklan layanan

masyarakat yang berisi alur cerita dari aplikasi yang akan digunakan tulisan dan gambar.

a. Storyboard menu opening

**Tabel 3. Menu Opening**

Visual	Sketsa	Audio
Ketika animasi mulai di mainkan akan tampil gambar E-KTP dan terdapat suara yang narrator menjelaskan tentang E-KTP		Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav

b. Storyboard Proses Pembuatan KTP-el

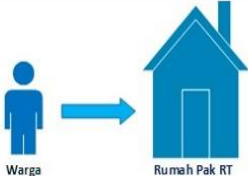
1) Storyboard *Scene 1*

**Tabel 4. Scene 1**

Visual	Sketsa	Audio
Scene mempersiapkan dokumen untuk pembuatan E-KTP	 Persiapan Dokumen Untuk Membuat e-KTP	Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav


2) Storyboard *Scene 2*

**Tabel 5. Scene 2**

Visual	Sketsa	Audio
Pembuat E-KTP berjalan menuju rumah RT setempat	 Warga      Rumah Pak RT	Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav

3) Storyboard *Scene 3*

**Tabel 6. Scene 3**

Visual	Sketsa	Audio
Pada scene ini, si pembuat E-KTP sedang meminta surat pengantar dari RT setempat	 Warga      Petugas RT	Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav

4) Storyboard *Scene 4*

**Tabel 7. Scene 4**

Visual	Sketsa	Audio
Warga meminta surat pengantar dari kelurahan untuk dibawa ke kecamatan	 Warga      Petugas Kelurahan	Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav

5) Storyboard *Scene 5*

**Tabel 8. Scene 5**

Visual	Sketsa	Audio
Pendaftaran dengan cara menjelaskan informasi diri, yang di input oleh petugas di kecamatan	 Warga      Petugas Kecamatan	Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav

6) Storyboard *Scene 6*

**Tabel 9. Scene 6**

Visual	Sketsa	Audio
Scene saat proses perekaman foto terjadi	 Warga      Petugas Kecamatan	Theodore Shapiro-Love and Work.mp3 Dan suara narator.wav

Mengumpulkan materi atau bahan yang diperlukan untuk perancangan animasi dari beberapa sumber seperti teks, file suara, gambar, tombol, animasi, dan lain-lain. Kemudian diolah dengan menggunakan adobe photoshop dan audacity 2.1.

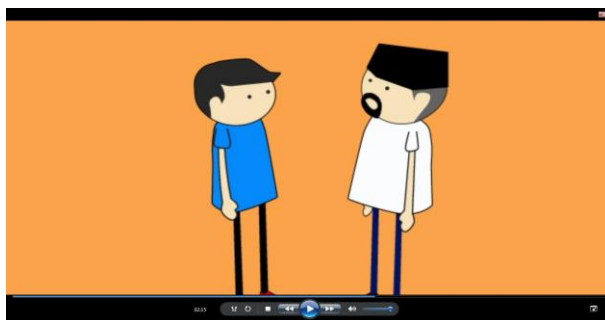
#### **5.4. Assembly**

Dalam tahap ini proses pembuatan animasi dan efek-efeknya seperti latar belakang, gambar tokoh, property lainnya dipadukan dari beberapa scene atau frame menjadi satu dalam durasi waktu tertentu sehingga akan terbentuk suatu animasi yang hidup.

Berikut scene atau interface yang sudah diimplementasikan dan dimainkan.



**Gambar 2. Opening Scene**



**Gambar 3. Scene Pak RT**



**Gambar 4. Scene di Kelurahan**



**Gambar 5. Scene Perekaman Informasi dan Foto**

#### **5.5. Testing**

Pada tahapan ini animasi multimedia iklan layanan masyarakat yang sudah jadi perlu dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa pembuatan animasi yang dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada tahap perancangan. Pengujian yang dilakukan oleh pengembang itu sendiri dinamakan pengujian alpha sedangkan pengujian yang dilakukan oleh pihak pemakai atau pengguna aplikasi ini dinamakan pengujian betha untuk mengetahui kelemahan dari animasi yang dibuat.

#### **5.6. Distribution**

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir setelah aplikasi animasi sudah melalui

pengujian baik pengujian alpha dan betha, maka pada tahapan ini aplikasi animasi multimedia iklan layanan masyarakat ini di didistribusikan dalam format .exe (executable file) yang dapat di jalankan di pc maupun tablet dan handphone berbasis android.

## **V. SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Animasi multimedia iklan layanan masyarakat yang telah dibuat memiliki karakter orang yang unik dan warna yang menarik. Hal tersebut membuat animasi ini mampu membantu warga penduduk untuk memahami dan mengetahui tata acara pembuatan KTP-el melalui media animasi.
2. Dengan adanya media animasi multimedia iklan layanan masyarakat tentang tata acara pembuatan KTP-el menjadi menyenangkan sehingga penduduk yang menggunakannya tidak mudah merasa jenuh.
3. Materi animasi multimedia iklan layanan masyarakat tentang tata acara pembuatan KTP-el ini sesuai dengan program pemerintah yang sedang menganjurkan kepada seluruh warga penduduk Indonesia memiliki KTP-el.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- M. Suyanto.2005. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Suheri, Agus.2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sutopo, A. H.2003. Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Luther, A. C.1994. Authoring Interactive Multimedia. Academic Press Inc: Massachusettes.
- <http://www.e-ktp.com/> (diakses 17 Oktober 2017)
- <https://nasional.tempo.co/read/803625/batas-akhir-perekaman-data-e-ktp-diundur-pertengahan-2017> (Diakses 20 Januari 2018)
- Nuradi.1996. Kamus Istilah Periklanan Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Mustafa, Badollahi.1996. Promosi Jasa Perpustakaan. Jakarta: Universitas Terbuka