

Pembuatan Video Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi Dua Dimensi Anime Style Pada Kantor KPU Kabupaten Karanganyar

Muhammad Rizqi Pradhana, rizqydana26@gmail.com, Universitas Surakarta
Sukoco, sukoco@unsu.ac.id, Universitas Surakarta
Ramadhian Agus Triono Sudalyo, ramadhian_at@unsu.ac.id, Universitas Surakarta

ABSTRAKSI

Komisi Pemilihan Umum atau KPU, merupakan lembaga negara yang menyelenggarakan pemilihan umum yang permanen dan bawaslu sebagai lembaga pengawas pemilu di Indonesia. Memiliki tugas yang diatur dalam Pasal 12 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2017. Dengan diundangkannya Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2007 tentang penyelenggara pemilu, jumlah anggota KPU menjadi 7 orang yang sebelumnya 11 orang.

Dalam perkembangan teknologi di bidang informasi saat ini, KPU Kabupaten Karanganyar memiliki akun media sosial sebagai sarana sosialisasi dan edukasi agar masyarakat lebih cepat mendapatkan informasi mengenai kegiatan yang terdapat di KPU cabang Karanganyar dan informasi tentang pemilu.

Media yang digunakan KPU Karanganyar untuk edukasi masyarakat yang digunakan saat ini berupa gambar vektor dan video sinematografi. Melalui diproduksinya konten berupa animasi 2D dapat menjadi pilihan yang menarik bagi masyarakat dalam menyimak konten informasi dan sosialisasi yang disampaikan KPU Kabupaten Karanganyar.

Penelitian ini menggunakan beberapa metodologi, diantaranya adalah metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, studi kepustakaan, metode pengembangan, yaitu perancangan, ilustrasi, *compositing, editing, rendering*, uji coba, dan implementasi.

Hasil video iklan animasi 2D layanan masyarakat sebagai sarana edukasi kepada masyarakat umum mengenai pentingnya untuk menggunakan hak pilih menentukan figur dan arah kepemimpinan negara atau daerah dalam periode tertentu, dengan rata-rata dari hasil survei kepada responden dengan persentase 93%, yang menunjukkan representasi kelayakan dari iklan layanan animasi 2D memberi dampak daya tarik bagi masyarakat yang menyimak.

Kata Kunci: Anime, Iklan Layanan Masyarakat, Pemilu

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan persentase pada *website* KPU Kabupaten Karanganyar jumlah pemilih yang menggunakan hak pilihnya dari total pemilih terdaftar pada pemilu 2019 sangatlah tinggi. Secara nasional, angka partisipasi pemilih pemilu 2019 itu ialah 81 persen. Yakni, ada 158.012.506 pemilih yang menggunakan hak pilihnya, dari keseluruhan jumlah pemilih terdaftar dalam daftar pemilih tetap sebanyak 199.987.870 orang.

Salah satu faktor keantusiasan masyarakat untuk memilih capres/cawapres itu dipicu kuatnya setiap pasangan calon beserta tim dalam mengkampanyekan personal dan programnya.

Dengan perkembangan teknologi digital ini, banyak aspek kehidupan masyarakat yang dipengaruhi dengan adanya perkembangan teknologi informasi, antara lain adalah aspek pendidikan, politik, perekonomian, sosial dan budaya. Selain itu perkembangan informasi juga

merubah gaya hidup masyarakat. Masyarakat menginginkan sesuatu yang cepat, menarik, praktis, dan efisien terkait dengan informasi.

Dalam aspek politik, perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan dalam upaya mengkampanyekan tim partai politiknya masing-masing. Hal tersebut dilakukan dengan memanfaatkan media sosial sebagai media informasi. Menggunakan media sosial dapat meningkatkan akses masyarakat terhadap informasi politik, serta mempromosikan perubahan positif, sehingga melengkapi media kampanye yang selama ini masih konvensional.

Studi meta-analisis oleh Ke, Ching, dan Dwyer (2006:2) pada animasi pembelajaran, yang membandingkan hasil-hasil penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata, kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62%, sementara kelompok yang menggunakan ilustrasi statis

mengalami peningkatan sebesar 50% saja. Dari penjelasan tersebut maka mendorong penulis untuk menggunakan media penyampaian pesan berupa animasi dua dimensi *anime style* untuk mengenalkan kepada masyarakat umum betapa pentingnya hak memilih pada saat pemilihan umum berlangsung.

2. RUMUSAN MASALAH

KPU Kabupaten Karanganyar belum memiliki media edukasi berupa animasi dua dimensi *anime style*. Diharapkan dengan video edukasi berbasis animasi dua dimensi yang menarik dapat meningkatkan kesadaran berkontribusi dalam pemilu pada masyarakat luas.

3. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian sebagai bentuk bukti kebenaran suatu konsep dan teori yang dilakukan sebagai berikut :

a) Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian, untuk diidentifikasi dan dipecahkan permasalahan pada media iklan yang ada, untuk perencanaan Pembuatan Video Iklan Animasi dua dimensi *animestyle*.

2) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab dengan kepala KPU Kabupaten Karanganyar sebagai narasumber.

3) Kepustakaan

Metode kepustakaan yang digunakan oleh penulis dibagi menjadi dua, yaitu: paper merupakan penelitian yang terdapat pada jurnal, baik jurnal ilmiah cetakan dan internet, mengambil data dan informasi jurnal ilmiah di dunia maya.

b) Metode Pengembangan

1) Analisis

2) Menganalisis bagaimana membuat konsep video animasi dua dimensi *anime style* sebagai pemecah permasalahan dengan berdasarkan data yang ada dari metode observasi dan wawancara.

3) Perancangan

Mempersiapkan alat yang akan digunakan, *script* sebagai alur cerita video iklan layanan

masyarakat animasi dua dimensi *anime style* dan *storyboard*.

4) Ilustrasi

Proses menggambar *storyboard* secara gambar tangan lalu *designing* karakter, objek, dan *background* menggunakan Adobe Illustrator CC 2020, yang nantinya setiap vektor akan disatukan di Adobe After Effect CC 2020, secara *frame by frame* untuk karakter animasi dua dimensi *anime style*.

5) Composting

Menggabungkan video, vektor, teks pada setiap ruang kerja di Adobe After Effect CC 2020.

6) Editing

Melakukan proses penyatuan secara *frame by frame* hasil gambar, vector, teks, audio, dan video menjadi sebuah *scene* yang utuh serta memberi efek LUT sebagai penyatu warna.

7) Rendering

Proses mengubah file *project* Adobe After Effect menjadi sebuah video mp4

8) Uji coba

Pengujian dilakukan setelah *rendering*, bertujuan untuk mengetahui kualitas video dan audio apakah telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum dan dapat diperbaiki jika terdapat kesalahan atau kekurangan di dalamnya.

9) Implementasi

Hasil dari uji coba yang telah dilakukan kemudian di implementasikan pada *media player* maupun media sosial Instagram.

4. TINJAUAN PUSTAKA

Jaya dkk, (2020) "Pengembangan Film Animasi Dua Dimensi Sejarah Perang Jagaraga". Bahwa pengembangan media berbasis animasi dua dimensi pada film sejarah perang jagaraga dapat dimanfaatkan sebagai sumber edukasi sejarah yang berada di Kabupaten Buleleng.

Anas dkk (2019), "Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng". Disimpulkan dari hasil perancangan ilustrasi animasi sejarah terbentuknya addatuang kerajaan soppeng dapat menanamkan pemahaman sejarah kepada generasi muda soppeng.

Edyati, dan Ramadhani (2021), "Perancangan Animasi Dua Dimensi Pangeran Lembu Peteng dengan Teknik Manual Drawing". Dihasilkan media animasi yang dapat mengatasi masalah kurangnya

pengenalan cerita rakyat berkarakter dan memiliki nilai-nilai moral yang dapat diajarkan pada remaja Indonesia.

Nugraha, dan Yuliati (2021), "Animasi Dua Dimensi Corona Virus *Desease 19 (Covid 19)* Sebagai Media Edukasi Anak-Anak". Dihasilkan video animasi dua dimensi virus Corona-19 yang mampu membantu mengenalkan tentang bahaya corona dan bagaimana pencegahannya kepada anak anak.

Afif (2022), "Animasi Dua Dimensi *Motion Graphic* Zeta dan Dimas Sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini". Dihasilkan media animasi dua dimensi *motion graphic* sebagai edukasi berlalu lintas.

Berdasarkan tinjauan dari penelitian sebelumnya, bahwa animasi dua dimensi merupakan salah satu unsur multimedia yang memberikan daya tarik sebagai konten penyampaian informasi yang dapat menjangkau semua kalangan dan mengedukasi sehingga dalam penelitian ini diharapkan mampu menambah keefektifan informasi pemilu.

5. IMPLEMENTASI

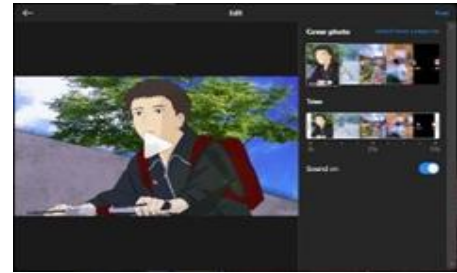
a) Unggah Instagram

Hasil video animasi dua dimensi *anime style* iklan layanan masyarakat diunggah ke akun Instagram Pemilu Karanganyar pada alamat url www.instagram.com di mesin pencarian Google dengan tahapan proses pengunggahan



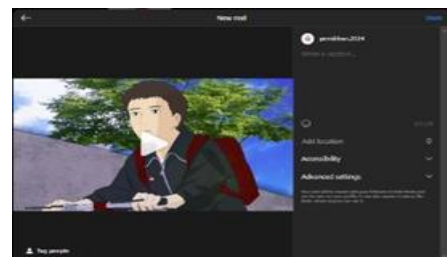
Gambar 1. Tampilan potong *layer* postingan Instagram

Pada proses ini menunjukkan tampilan *crop*, memilih rasio 9:16 agar video animasi dua dimensi *anime style* menjadi *potrait*



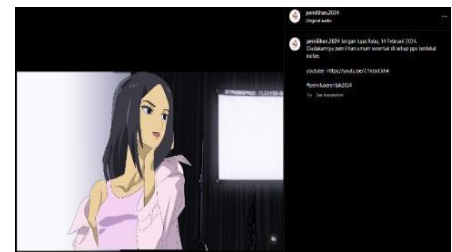
Gambar 2. Tampilan untuk memilih kover postingan Instagram.

Pada tahapan ini melakukan pemilihan kover gambar unggahan, lalu ditambahkan deskripsi, lokasi, dan *hashtag*.



Gambar 3. Tampilan pengisian deskripsi Instagram

Tahapan untuk mencantumkan deskripsi pada kolom deskripsi. Kemudian ikon *share* dipilih pada kolom deskripsi



Gambar 4. Video diunggah pada akun Instagram Pemilihan 2024

Video Iklan Layanan Masyarakat (ILM) KPU Kabupaten Karanganyar, dapat diunggah dan diakses oleh masyarakat pada akun Instagram Pemilihan 2024.

6. KESIMPULAN

Hasil produksi Video Iklan Layanan Masyarakat animasi dua dimensi Pada Kantor KPU Kabupaten Karanganyar sebagai salah satu media penyampai pesan yang informatif berupa animasi dua dimensi *anime style*. Representasi daya tarik responden diperoleh dari penyampaian kuesioner kepada 33 responden. Diperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 87,9%. Hasil ini dapat dikategorikan bahwa

video iklan layanan masyarakat animasi dua dimensi *anime style* berdampak yaitu memberikan informasi kepada responden mengenai pentingnya berpartisipasi dalam pemilihan umum yang akan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Riky Taufik.(2022). *Animasi Dua Dimensi Motion Graphic Zeta dan Dimas Sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini*.Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana Januari 2021, 21(1), 29-37. Petra Christian University Surabaya. Diambil dari <https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/24392>
- Anas Afdal, Husain, Muh. Saleh, dan Wijaya, Indra Baso. *Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng 2019*, 1-103. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar. Diambil dari [Http://Eprints.Unm.Ac.Id/17313/1/PERANCANGAN%20ILUSTRASI%20ANIMASI%20SEJARAH%20TERBENTUKNYA%20ADDATUANG%20KERAJAAN%20SOPPENG.pdf](http://Eprints.Unm.Ac.Id/17313/1/PERANCANGAN%20ILUSTRASI%20ANIMASI%20SEJARAH%20TERBENTUKNYA%20ADDATUANG%20KERAJAAN%20SOPPENG.pdf)
- Bittner, John R. (1986). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Prentice Hall
- Ke, F., Lin, H., Ching, Y., Dwyer, F.(2006). "Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta- Analytic Assessment and Interpretation". *Journal of Visual Literacy*, Spring 2006 volume 26, number 1, pp.15-40
- Edyati, Halida Dwi dan Ramadhani, Nugrahardi. *Perancangan Animasi Dua Dimensi Pangeran Lembu Peteng dengan Teknik Manual Drawing* Jurnal Sains dan Seni ITS. Agustus 2020, 9(1), 271-276. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Diambil dari https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58249
- Hidayatullah dkk. (2011). *Animasi Sebagai Media Yang Interaktif dan Banyak Diminati Masyarakat di Era Milenial Saat Ini*.Universitas Pendidikan Ganesha Bali Diambil dari https://repo.undiksha.ac.id/9948/10/18020710_17_BAB%201_PENDAHULUAN.pdf
- Jaya, I Made Restu Arta, Darmawiguna, I Gede Mahendra, dan Kesiman, Made Windu Antara. *Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga*. Karmapati November 2020, 9(1), 222-231. Universitas Pendidikan Ganesha Bali. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/29621>
- Munir. (2013:327). *Realisasi Nyata Dari Perkembangan Animasi 2Dimensi yang Cukup Revolusioner Berupa Dibuatnya film-film Kartun*. Universitas Pendidikan Ganesha Bali.
- Nugraha, Nur Budi dan Yulianti, Tri. *Animasi Dua Dimensi Corona Virus Desease 19 (Covid 19) Sebagai Media Edukasi Anak-Anak*. Jurnal Ilmiah Komputer Grafis, Desember 2021, 14(2), 182-188. Universitas Sains dan Teknologi Semarang. Diambil dari <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/546>