

PEMBUATAN VIDEO PELAYANAN KANTOR DESA SEKURA BERBASIS ANIMASI 2D

Ruri Rantika Sari¹, Milda Surgani Firdania², Noferianto Sitompul³

¹Program Studi D-4 Teknik Multimedia, Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas

Jalan Raya Sejangkung, Sambas, Kalimantan Barat, 79462, Indonesia

Email: (1) ruri.rantika95@gmail.com, (2) mildasurganif@gmail.com, (3) noferiantositompul@gmail.com

Abstrak

Sekura Village Office does not yet have the media to deliver the services at Sekura Village Office. The services at Sekura Village Office are in the form of population administration such as ID cards, family cards, birth certificates, marriages, deaths, and business permits. Information about services at Sekura Village Office has not been visualized properly. Currently, the information can be obtained by coming directly to the village office. Therefore, a 2D animated video was made entitled Keluarga Pak Wawan di Kantor Desa Sekura, which can provide information for the community about services at Sekura Village Office. This study aims to provide information about the services of Sekura Village Office so that it is better known to the public, especially the Sekura Village area in the form of 2D animation. The development method that will be used in making 2D animation is the Villamil-Molina method. This development method consists of 3 stages, namely Pre Production, Production, and Post Production. The results of this study are 2D animation in MP4 format.

Keywords: *Sekura Village Office, animation, information, office, services*

1. PENDAHULUAN

Desa Sekura termasuk dalam wilayah Kecamatan Teluk Keramat, Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat. Desa Sekura merupakan daerah dataran rendah yang perairannya dilalui oleh dua sungai yang terdiri dari Sungai Sambas Besar dan Sungai Serabek (Tim Pemetaan Sosial Desa Sekura, 2018).

Kantor Desa Sekura adalah kantor pelayanan yang menjadi pusat di Desa Sekura. Kantor Desa Sekura memiliki pelayanan di bidang pemerintahan, pemberdayaan, pembangunan, dan pembinaan. Kantor Desa Sekura berlokasi di Jl. Jembatan Besi, Desa Sekura, Kec. Teluk Keramat, Kab. Sambas, Kalimantan Barat, Indonesia, 79465.

Sekitar 40% penduduk yang akan menguruskan keperluan berkas-berkas administrasi kependudukan harus datang ke Kantor Desa Sekura terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi tentang persyaratan. Mereka harus pulang ke rumah untuk mengambil berkas persyaratan yang benar dan kembali lagi ke kantor desa untuk kembali menguruskan administrasi kependudukan.

Kantor Desa Sekura belum mempunyai media yang membahas tentang pelayanan di Kantor Desa Sekura yang dapat membantu masyarakat Desa Sekura. Maka, dalam penelitian ini, dibuatlah pelayanan di Kantor Desa

Sekura dalam bentuk visualisasi animasi. Pelayanan yang ada di Kantor Desa Sekura berupa administrasi kependudukan (KTP, KK, Akte kelahiran, Perkawinan, Kematian dan Perizinan Usaha).

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul *Pembuatan Video Pelayanan Kantor Desa Sekura Berbasis Animasi 2D*. Dari penjelasan tersebut rumusan permasalahannya adalah bagaimana membuat video pelayanan Kantor Desa Sekura berbasis animasi 2D. Penelitian ini bertujuan sebagai media informasi kepada masyarakat tentang pelayanan Kantor Desa Sekura agar lebih dikenal di kalangan masyarakat luas, khususnya daerah Desa Sekura.

Manfaat dari *Pembuatan Video Pelayanan Kantor Desa Sekura Berbasis Animasi 2D* ini adalah mempermudah masyarakat Desa Sekura untuk mengetahui informasi seputar Kantor Desa Sekura sebagai tempat pelayanan dokumen untuk persyaratan dan tempat pengurusan administrasi kependudukan sehingga masyarakat tidak perlu pulang ke rumah untuk mengambil berkas persyaratan yang benar dan kembali lagi ke Kantor Desa Sekura.

Secara etimologi, animasi berasal dari *animate* yang berarti *bergerak*. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah teknik *keyframe*. Sebuah titik penghubung antara titik awal dan akhir untuk mengatur perpindahan dan pergerakan suatu objek serta transisi objek disebut *keyframe* (Novianty Inna, Nurul Ulfa Ashilah, 2021).

Adobe After Effects ialah perangkat lunak yang dirancang oleh *Adobe Systems Incorporated* asal Amerika dan *Adobe After Effects* digunakan untuk menghasilkan film dan dalam *post-production* pada video (Husanty, 2020).

Menurut Villamil-Molina, metode pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan perencanaan yang teliti, dominasi teknologi multimedia yang baik, serta dominasi manajemen produksi yang baik pula (Fujiyanto & Antoni, 2020).

Skala Likert adalah alat penilaian yang memungkinkan orang untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka dengan pernyataan (Noor, Dr. Juliansyah., SE., 2013).

2. METODE

a. Konsep Dasar Animasi

Video animasi 2D yang berjudul *Keluarge Pak Wawan di Kantor Desa Sekura* dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D dengan memanfaatkan *software Adobe After Effect CC 2018*, sedangkan untuk pembuatan karakter yang akan ditampilkan pada setiap *scene* menggunakan *CorelDraw X7*.

b. Tahap Pembuatan Animasi

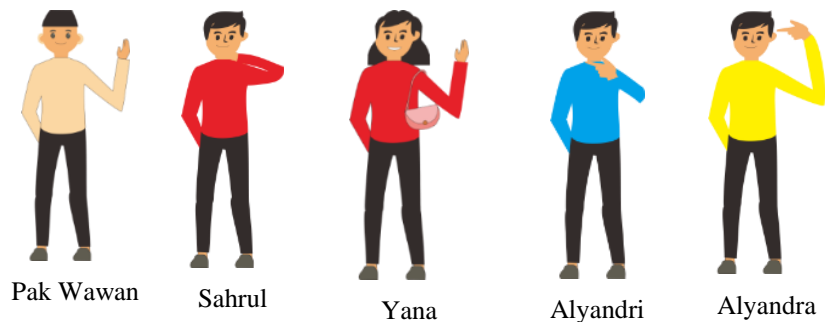
Pembuatan Video Pelayanan Kantor Desa Sekura Berbasis Animasi 2D dirancang berdasarkan metode yang dibuat oleh Villamil-Molina yang terdiri dari 3 tahap yaitu *Pre production*, *Production*, serta *Pasca Production*. Tahapan dalam pengembangan video animasi 2D akan dijelaskan sebagai berikut :

1. pre-production

Proses persiapan ini menyederhanakan proses produksi dan memungkinkan menghasilkan video yang sesuai dengan konsep. Tahapan dalam *pre-production* meliputi pembuatan karakter dan *storyboard*.

a. pembuatan karakter

Dalam video animasi 2D penulis menggunakan seluruh bahan yang ditampilkan dalam *scene*, kemudian dibuat dengan memanfaatkan *software CorelDraw X7*.




Gambar 2 Karakter

b. pembuatan storyboard

Storyboard dibuat setelah merumuskan konsep video animasi 2D yang akan dibuat. Adapun *storyboard* yang sudah dibuat adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Storyboard Opening

| no | Scene | Naskah/ <i>dubbing</i> |
|----|-------|---|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | <i>Assalamualaikum, kenalkan name saye Pak Wawan. Disitok saye nak cerite kegiatan keluarga saye di Kantor Desa Sekurak. kegiatannya terkait dengan pelayanan di Kantor Desa Sekura.. Untuk labeh lengkapnye silekan menikmati kisah keluarga saye.</i> |
| 4 | | <i>Halo guys, nama saye Yana. Saye adalah istrinya Sahrul</i> |
| 5 | | <i>Halo guys, name saye Alyandri. Saye adalah anak ke 2 dari Pak Wawan</i> |

| | | |
|---|---|---|
| 6 |  | <p><i>Halo guys, name saya Alyandra. Saya adalah anak ke 3 dari Pak Wawan</i></p> |
|---|---|---|

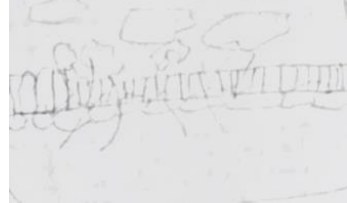

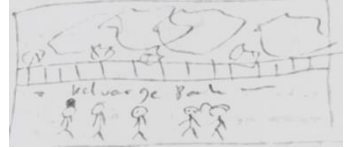

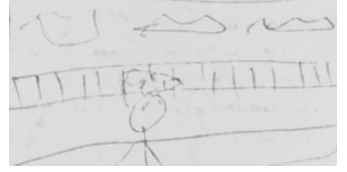

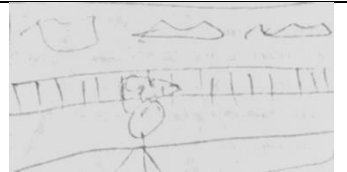

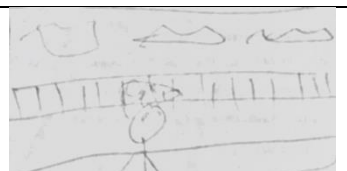

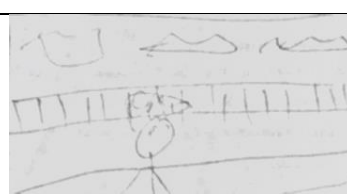
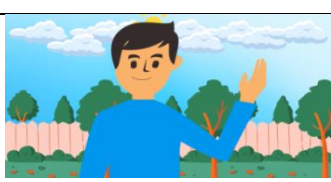
2. production

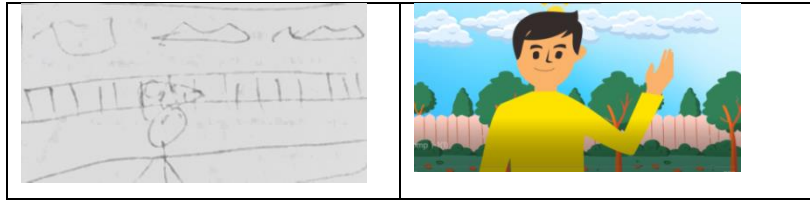
Tahap ini merupakan tahap pembuatan video animasi 2D menggunakan *software CorelDraw X7* dan *Adobe After Effects CC 2018*. Tahapan yang akan dilakukan adalah digitalisasi gambar dan *compositing and animating*.

a. digitalisasi gambar

Pada tahap ini penulis menggunakan gambar *vector* yang dibuat pada *software CorelDraw X7*.

Tabel 2 Opening

| Sketsa | Digitalisasi gambar |
|---|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

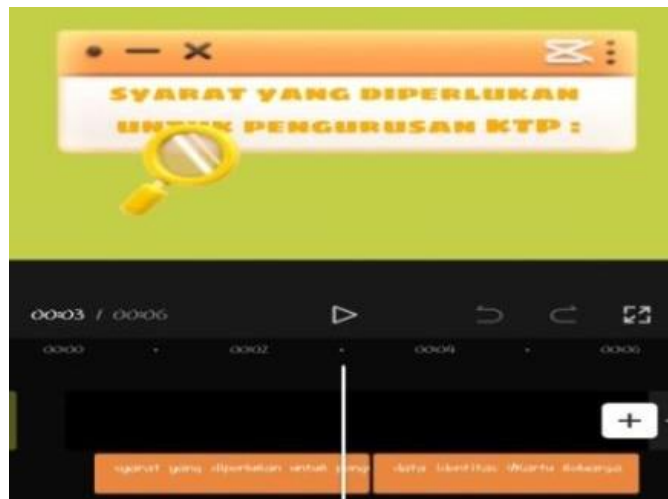


3. post-production

Tahapan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah penganimasian *text*, *compositing and Animating*, dan *rendering*.

a. penganimasian text

Tahapan ini merupakan tahap penganimasian *text*. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi *capcut*.

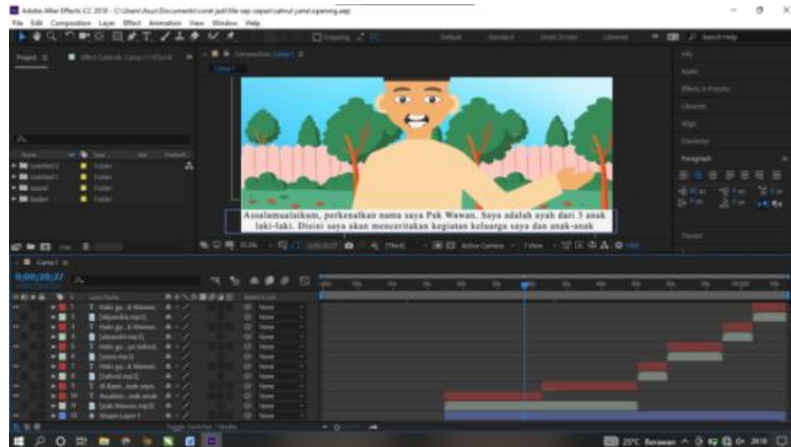


Gambar 3 Penganimasian *Text*

b. compositing and animating

Dalam pembuatan sebuah animasi diperlukan gerakan-gerakan dengan menggunakan *keyframe*. Objek gambar yang telah di-*import* ke dalam *project bar* kemudian dimasukan ke dalam *timeline* dan disesuaikan penempatannya. Pemberian pergerakan pada karakter dan gambar pendukung lainnya menggunakan *keyframe*.

Compositing adalah proses menggabungkan satu adegan dengan yang lain untuk membuat satu unit video yang lengkap. Proses ini dilakukan dengan menggabungkan semua *scene* menjadi satu dalam satu *composition* pada *Adobe After Effects CC 2018*.



Gambar 4 Perkenalan Karakter

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Tahap ini merupakan tahap pembuatan poster dan katalog pameran skripsi video animasi 2D menggunakan *software CorelDraw X7*.

a. poster pameran skripsi

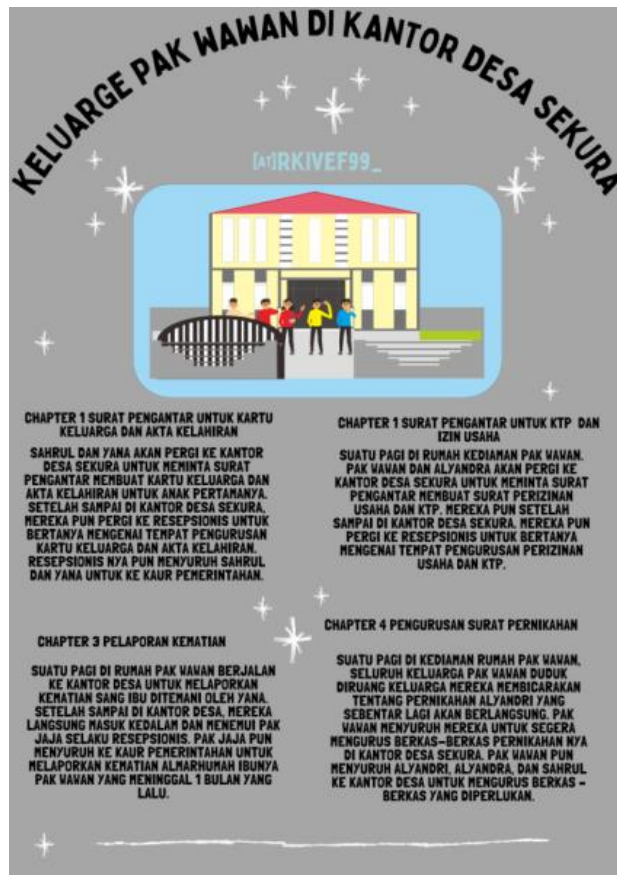
Poster pameran skripsi video animasi 2D yang berjudul *Keluarga Pak Wawan di Kantor Desa Sekura* bisa dilihat sebagai berikut:



Gambar 5 *mock up* poster

b. katalog pameran skripsi

Katalog pameran skripsi video animasi 2D yang berjudul *Keluarge Pak Wawan di Kantor Desa Sekura* bisa dilihat sebagai berikut:



Gambar 6 mock up Katalog Poster

c. DVD

Cover DVD untuk video animasi 2D yang berjudul *Keluarga Pak Wawan di Kantor Desa Sekura* bisa dilihat sebagai berikut:



Gambar 7 Cover Depan DVD



Gambar 8 Cover Belakang DVD

2. Pengujian

Pada tahap ini penulis menggunakan skala likert untuk melakukan perhitungan dari hasil pengujian yang dilakukan oleh responden setelah menonton video animasi 2D. Pengujian ini dilakukan kepada 14 orang pegawai kantor desa sekura, 18 orang masyarakat dengan rentang usia 17-35 tahun, dan 2 orang ahli media.

Pengujian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari pengolahan data adalah untuk mengetahui apakah video animasi 2D tentang *Pembuatan Video Pelayanan Kantor Desa Sekura Berbasis Animasi 2D* yang dihasilkan layak.

Pernyataan yang diajukan berkaitan dengan efektivitas perancangan, yaitu penyampaian informasi, tingkat pemahaman, dan tampilan visual dalam video animasi 2D.

a. pengujian ahli animasi

Pada pengujian ahli media penulis memilih dua orang ahli. Ahli pertama bernama Salahuddin S.T M.Cs dan Desti Mawarni yang merupakan dosen di Politeknik Negeri Sambas.

Tabel 3 Kuesioner Ahli Animasi 1

| No | KRITERIA | Ahli media 1 | | | Ahli media 2 | |
|----|--|--------------|---|---|--------------|---|
| | | SS | S | N | SS | S |
| 1 | Kesesuaian gambar dengan cerita | | √ | | √ | |
| 2 | Kejelasan tampilan gambar | √ | | | | √ |
| 3 | Kesesuaian teknik gerakan gambar dengan suara <i>dubbing</i> | | √ | | | √ |
| 4 | Kesesuaian musik dengan alur cerita | | | √ | | √ |
| 5 | Kejelasan jalan cerita | | √ | | √ | |
| 6 | Kejelasan informasi yang disampaikan | √ | | | | √ |
| 7 | Bahasa yang digunakan cukup dipahami | | √ | | √ | |
| 8 | Durasi pada video ini sudah sesuai | | | √ | | √ |

| | | | | | | |
|----|---|---|---|--|---|---|
| 9 | Penggunaan jenis huruf pada animasi sudah jelas | | √ | | | √ |
| 10 | Properti yang digunakan di dalam animasi ini tidak berlebihan | √ | | | √ | |

Berdasarkan hasil perhitungan di atas didapatkan hasil penilaian dari 2 penguji ahli sebesar 85% Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Video Animasi *Keluarga Pak Wawan di Kantor Desa Sekura* layak atau sangat setuju untuk dipublikasikan.

b. pengujian dengan karyawan Kantor Desa Sekura dan masyarakat Desa Sekura

Tabel 5 Kuesioner Responden Karyawan Dan Masyarakat

| No. | Pertanyaan | |
|---------------------------|--|-----|
| 1. | Apakah anda pernah menonton video animasi 2D? | |
| 2. | Apakah alur cerita dalam video animasi 2D ini bisa dimengerti? | |
| 3. | Apakah anda dapat menangkap pesan dari jalan cerita video animasi 2D ini? | |
| 4. | Apakah pesan pada video animasi 2D sudah tersampaikan dengan baik? | |
| 5. | Apakah video animasi 2D ini sudah memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat? | |
| 6. | Apakah visualisasi dan <i>background</i> video animasi 2D ini sudah jelas? | |
| 7. | Apakah informasi yang ada pada video animasi 2D ini sudah sesuai? | |
| 8. | Apakah durasi video animasi 2D ini sudah sesuai? | |
| 9. | Apakah <i>text subtitle</i> nya sudah jelas? | |
| 10. | Apakah suara <i>background</i> nya terlalu keras? | |
| JUMLAH | | |
| Sangat Setuju (SS) | | 36 |
| Setuju (S) | | 186 |
| Netral (N) | | 72 |
| Tidak Setuju (TS) | | 26 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | | 0 |

Berdasarkan hasil perhitungan di atas didapatkan hasil penilaian dari 32 responden sebesar 74,5% Setuju (S). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Video Animasi *Keluarga Pak Wawan di Kantor Desa Sekura* layak atau setuju untuk dipublikasikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap *Pembuatan Video Pelayanan Kantor Desa Sekura Berbasis Animasi 2D*, maka dapat disimpulkan:

1. Pembuatan media informasi berupa video pelayanan Kantor Desa Sekura berbasis animasi 2D telah selesai dibuat.
2. Berdasarkan hasil uji kuesioner yang dilakukan kepada responden, maka dapat disimpulkan bahwa:
 - a. Teknik-teknik yang digunakan pada pembuatan video animasi ini berhasil dilakukan.
 - b. Video ini dapat dipahami oleh masyarakat dengan baik dan informasi yang diberikan pada video ini sudah lengkap.
 - c. Video ini dapat memberikan informasi terhadap masyarakat di desa Sekura dalam hal pelayanan di Kantor Desa Sekura.
3. Hasil pengujian dilakukan dari 14 karyawan kantor Desa Sekura, 18 masyarakat desa Sekura dan 2 ahli media. Dari pengujian ahli animasi didapatkan hasil sebesar 85% yang berarti Sangat Setuju (SS) untuk dipublikasikan. Pengujian terhadap masyarakat Desa Sekura serta karyawan Kantor Desa sekura mendapatkan hasil sebesar 74,5%, yang berarti Setuju (S) untuk dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Y., Lusiana, R. M., & Karpen, W. A. (2022). Pelatihan After Effects untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 2(1), 39-45.
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi dan Efektivitas Motion Graphic sebagai Media Promosi Zetizen Batam Pos. *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts (Deca)*, 3(02), 104-123.
- Husanty, G. S. (2019). Pembuatan *Motion Graphic Our Story* pada Undangan Pernikahan Online Menica.co.id. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 19-26.
- Noor, J. (2012). *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novianty, I., Ashilah, N. U., & Fitri, A. D. (2021). Pembuatan Video *Company Profile* dan Produk Multimedia untuk Sosial Media Rumah Sakit Hewan Pendidikan (RSHP) IPB. *Jurnal Sains Terapan: Wahana Informasi dan Alih Teknologi Pertanian*, 11(1), 49-61.
- Tim Pemetaan Sosial Desa Sekura. (2018). *Desa Sekura*.