

ANIMASI 2 DIMENSI FRAME BY FRAME UNTUK EDUKASI TUTORIAL PENCOBLOSAN DALAM PEMILIHAN UMUM TAHUN 2024

Ardiansyah¹, Abdullah² Ilyas³

¹²³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Islam Indragiri

ardiansyahch22@gmail.com¹, abdullah@unisi.ac.id², daengilyas01@gmail.com³,

Received: 06-09- 2023

Revised: 11-09-2023

Approved: 23-09-2023

ABSTRAK

Sebentar lagi akan dilaksanakan kegiatan pemilihan umum yaitu pada tanggal 14 februari 2024. Oleh sebab itu, perlu adanya kegiatan sosialisasi dari pihak terkait sebagai pemerian informasi kepada masyarakat agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dalam pelaksanaannya. Apalagi setiap tahun akan ada anak muda yang baru mencapai usia persyaratan sebagai pemilih tetap yang belum tau bagaimana proses pencoblosan dilakukan dengan baik dan benar. Oleh karena itu kegiatan ini akan membuat animasi 2 dimensi tentang tutorial pencoblosan dalam pemilu 2024 menggunakan Teknik frame by frame. Kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu Pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi antara lain: Pembuatan konsep, script, storyboard, desain karakter. Produksi: Pembuatan layout atau sketsa, animating, penggabungan adegan. Pasca produksi: rendering, publishing. Kegiatan ini menghasilkan sebuah animasi 2 dimensi yang menggambarkan tentang bagaimana proses pencoblosan dalam pemilu 2024 yang dapat bermanfaat sebagai informasi, pengingat dan edukasi bagi masyarakat.

Kata kunci: Pemilihan Umum 2024, Animasi 2 Dimensi, Frame by frame

PENDAHULUAN

Penyediaan informasi dan komunikasi seperti yang berkembang saat ini adalah melalui media yang erat kaitannya dengan teknologi, menggunakan internet dan teknologi digital atau komputer. Hal ini terjadi karena pemanfaatan teknologi untuk kepentingan masyarakat sudah menjadi praktik yang perlu dan sering dipraktikkan. Menurut AECT (Asociation of Education and Communication Technology), semua bentuk yang digunakan dalam proses penyampaian informasi disebut media. Periklanan terkait erat dengan teknologi, menjadikannya media yang ideal untuk mengkomunikasikan informasi. Segala bentuk pesan yang berfungsi sebagai media untuk mempromosikan atau menawarkan informasi, barang atau jasa, outlet bisnis, dan lain-lain disebut periklanan (Handayani et al., 2022).

Informasi yang diberikan terkait dengan pelaksanaan pemilu 2024. Dalam masyarakat demokratis, warga negara memiliki hak memilih. Hak yang sangat berharga ini memberikan pemilih peran yang sangat penting, yaitu memilih siapa yang akan memerintah mereka (membuat dan menjalankan kebijakan publik untuk mereka). Hak memilih bahkan dipandang sebagai jenis hak asasi manusia

yang paling penting karena pelaksanaan berbagai jenis hak asasi manusia lainnya dapat dijamin melalui penggunaan hak pilih tersebut.

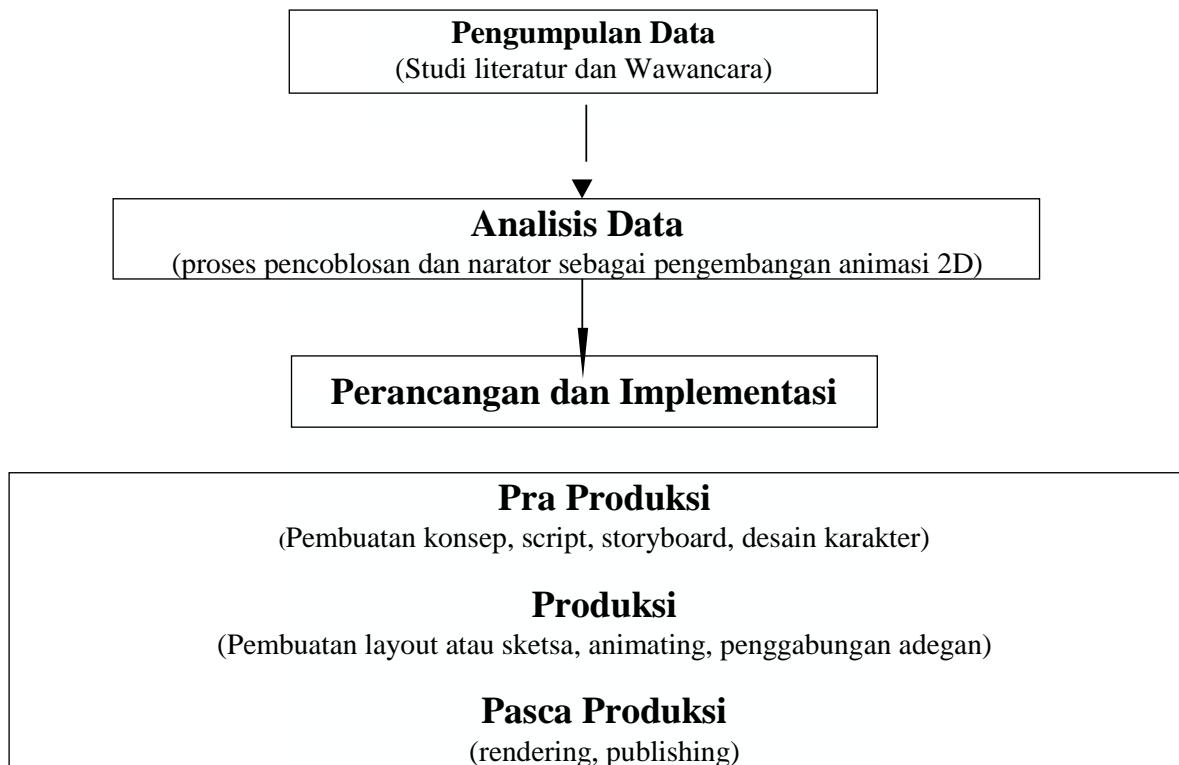
Salah satu Bab yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2012 tentang Pemilu Anggota DPR, DPD dan DPRD adalah Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pemilu (Bab XIX). Dengan demikian empat unsur penting proses penyelenggaraan Pemilu, yaitu Pemilih, Peserta Pemilu, Penyelenggara Pemilu, dan partisipasi Organisasi Masyarakat Sipil, telah dipenuhi. Bentuk partisipasi masyarakat yang disebutkan dalam Pasal 246 tersebut adalah sosialisasi Pemilu, pendidikan politik bagi Pemilih, survey atau jajak pendapat tentang Pemilu, dan penghitungan cepat (Quick Count) hasil Pemilu. Karena itu bentuk partisipasi dalam penyelenggaraan Pemilu dan unsur masyarakat yang dapat berpartisipasi dalam penyelenggaraan Pemilu perlu diperluas (Surbakti & Supriyanto, 2013).

Dalam hal ini, tidak semua masyarakat yang ada tau apa saja ketentuan maupun Langkah Langkah yang dilakukan dalam penyelenggaraan pemilu tersebut. Maka dari itu diperlukan sosialisasi dalam pelaksanaan pemilu guna menghindari hal hal yang tidak di inginkan. Mungkin bagi para pemilih yang sudah pernah menggunakan haknya sudah mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pemilu tersebut akan tetapi, bagi para pemuda yang baru memiliki Kartu Tanda Penduduk mereka belum mengetahui apa saja ketentuan dan bagaimana proses pelaksanaannya.

Oleh karena itu, pemberitahuan dan informasi tentang edukasi tata cara atau tutorial pelaksanaan pemilu 2024 harus dilakukan baik melalui media massa maupun komunikasi. Dengan penyampaian sosialisasi layanan masyarakat dilakukan melalui media digital seperti animasi dua dimensi, agar informasi yang di sampaikan bisa mencakup luas ke seluruh Indonesia terutama yang sudah tersentuh dunia digital. Animasi memberikan suara dan gambaran sebagai daya tarik yang indah dan informasi yang diberikan akan bisa lebih mudah dimengerti oleh penonton. Animasi bisa mempengaruhi jalan pikiran *audience*, jika jalan pikiran *audience* tidak terpengaruhi oleh informasi yang diberikan maka animasi tersebut bisa dinyatakan tidak berhasil (Krisbiantoro et al., 2021). Oleh karena itu animasi dua dimensi dibuat untuk memberikan informasi tentang tutorial pencoblosan dalam pemilu 2024 menggunakan Teknik *frame by frame*.

METODE KEGIATAN

Tahapan penelitian meliputi pengumpulan data, analisis data, serta perancangan dan implementasi. Pada tahapan perancangan dan implementasi ada 3 proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



Gambar 1. Tahapan produksi animasi

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan 2 metode, yaitu metode studi literatur dan Wawancara. Metode studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi dari penelitian terkait dengan topik yang akan diangkat dalam pembuatan penelitian ini (Haniva & Kurniawan, 2022). Sebagian besar studi literatur berasal dari penelitian dan jurnal yang memiliki topik yang berhubungan dengan film animasi 2D dan pemilu. Sedangkan metode wawancara dilakukan dengan mewawancarai langsung pihak terkait yaitu ketua KPU yang berlokasi di kantor KPU tembilahan.

2. Analisis Data

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah terkumpul melalui studi literatur dan Wawancara. Tahap pertama adalah mengamati semua tahapan pencoblosan, lalu hasil pengamatan ini akan menjadi sumber acuan untuk pengembangan animasi menggunakan Teknik *frame by frame*.

3. Perancangan dan Implementasi

Perancangan dan implementasi terdiri dari 3 tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan pra produksi dilakukan sebagai persiapan sebelum memulai pembuatan animasi film 2D. Proses awal produksi atau tahap perancangan dilakukan untuk menentukan tema dari animasi film 2D yang akan dibuat. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *script* atau naskah dalam animasi film 2D. Selanjutnya, pembuatan *storyboard* sebagai acuan pembuatan alur dari tiap adegan. Pembuatan desain karakter sebagai acuan pembuatan karakter yang akan digambar dan dianimasikan (Handayani et al., 2022). Proses produksi merupakan inti dari pembuatan animasi film 2D. Pembuatan layout berupa sketsa digunakan sebagai acuan dalam gerakan yang akan dihasilkan. Proses *animating*

dilakukan setelah layout dari *storyboard* dibuat mendetail. Bagian utama dalam frame tersebut dapat dianimasikan sesuai dengan arahan *script* dan *storyboard*. Pewarnaan dapat dilakukan bersamaan dengan proses animating. Kemudian, setelah proses animating selesai potongan video setiap adegan digabungkan. Selanjutnya, dilakukan penggabungan adegan sebagai tahap akhir produksi.

Pasca produksi merupakan tahap penyempurnaan dari produksi. Pada tahap ini dilakukan modifikasi serta penambahan sebagai penyempurnaan video. Dalam tahap ini dilakukan *editing* film terlihat lebih bagus dan senada, serta memasukan sound *effect* dan lagu. Selanjutnya, dilakukan *rendering* sebagai tahap akhir pra produksi. Setelah animasi selesai dibuat, hasil akan diberikan ke pihak KPU (Komisi Pemilihan Umum) sebagai tanda pem-publishan dan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini akan disajikan hasil kegiatan dimulai dari kegiatan pengumpulan data dan Analisa data, pra produksi, produksi dan pasca produksi yang telah dilakukan. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa menunjukkan langsung hasil animasi tentang Edukasi Tutorial Pencoblosan dalam Pemilihan Umum Tahun 2024.

1. Pengumpulan data dan analisis data

Telah diperoleh data pada tahap ini dan dilakukan analisa.

1) Pengaruh animasi sebagai media sosialisasi dan edukasi

Dapat dianalisis bahwa animasi memiliki pengaruh sebagai media sosialisasi dan edukasi untuk menyampaikan informasi tentang Edukasi Tutorial Pencoblosan dalam Pemilihan Umum Tahun 2024 karena animasi memberikan audio dan visual yang dapat dipahami penonton dengan mudah.

2) Pemilihan umum 2024

Pemilihan umum akan dilaksanakan pada tanggal 14 februari 2024 dimana seluruh masyarakat Indonesia yang sudah terdaftar di daftar pemilih tetap wajib menggunakan suaranya sebagai bentuk ikut berpartisipasi dalam proses demokrasi sebagai warga negara Indonesia.

3) Sosialisasi tata cara mencoblos dalam pemilu 2024

Dalam kegiatan penting seperti pemilu ini, perlu adanya sosialisasi dalam pelaksanaannya agar tidak terjadi kebingungan maupun hambatan lain saat di hari pelaksanaannya.

Berdasarkan penjelasan di atas sebelum pelaksanaan pemilu pada tanggal 14 februari 2024 pihak terkait seperti Komisi Pemilihan Umum (KPU) akan melaksanakan kegiatan sosialisasi tentang edukasi tata cara mengenai pelaksanaan pencoblosan kepada masyarakat diseluruh Indonesia guna menghindari kebingungan maupun hal hal lain yang tidak di inginkan.

2. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan film animasi. Pada tahap ini terbagi menjadi kegiatan (1) pembuatan konsep, *script* dan *storyboard*,

dan (2) desain karakter. Penjelasan untuk masing-masing kegiatan adalah sebagai berikut.

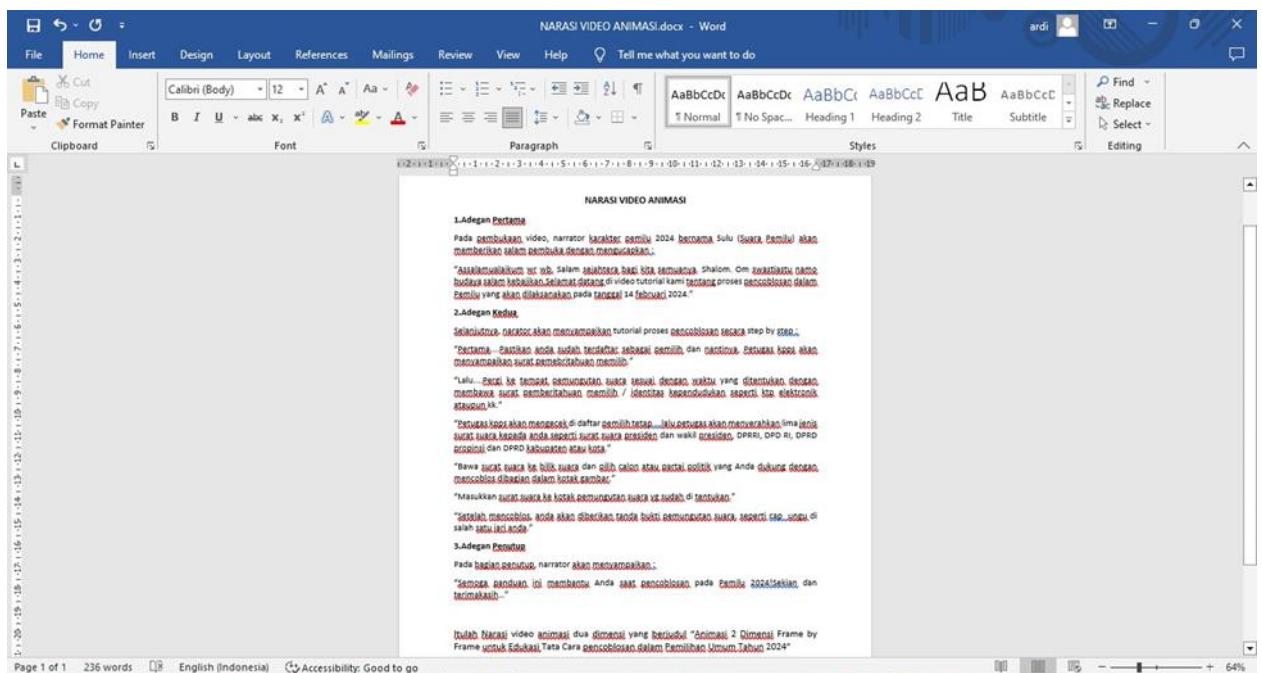
a. Pembuatan konsep, script dan storyboard

1) Konsep

Konsep cerita mengenai animasi 2 dimensi Edukasi Tata Cara Pencoblosan dalam Pemilihan Umum Tahun 2024 menggunakan teknik *frame by frame* memiliki 7 aktor yaitu terdapat 1 karakter Narator, dan 3 karakter pendukung sebagai pemilih dan petugas kpps dalam pemilu tersebut. Ide cerita tentang Tata Cara Pencoblosan dalam Pemilihan Umum Tahun 2024, premis: Narator memberitahukan tentang bagaimana proses pencoblosan dalam pemilu 2024 yang baik dan benar. Bertujuan untuk mengsosialisasikan dan mendukung tentang tutorial pencoblosan yang baik dan benar.

2) Script

Script cerita dibuat menggunakan aplikasi word dimana sumber informasinya langsung dari narasi ketua KPU tembilang kemudian di-screenshot untuk mengambil hasilnya.



Gambar 2. Script cerita animasi

3) Storyboard


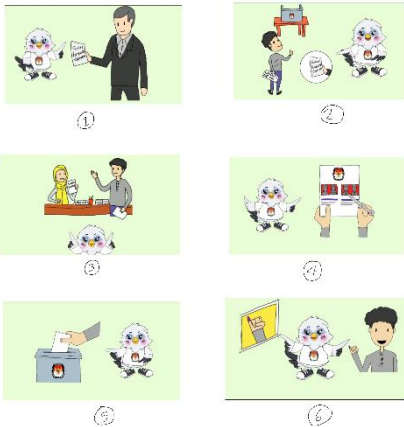

Untuk visualisasi pada *storyboard* ini dilakukan menggunakan aplikasi *Flipaclip* berbasis Android.

Product : Animasi Sosialisasi untuk Masyarakat

Judul : TUTORIAL PENCOBLOSAN DALAM PEMILU 2024

Durasi : 02:27 menit

Berikut akan dipaparkan *Storyboard* dari video animasi TUTORIAL PENCOBLOSAN DALAM PEMILU 2024 :

GAMBAR	DESKRIPSI ADEGAN
	<p>Scene : 1 Pada adegan pertama, Sulu sebagai Narator akan mengucapkan salam pembuka sebagai awalan dari video tutorial ini. Sudut pandang : Full shot Sound : Suara Narator</p>
	<p>Scene : 6 Pada bagian ini, Sulu akan menjelaskan tutorial pencoblosan dalam pemilu 2024 secara step by step mulai dari persyaratan mencoblos sampai tahap cap jari. Sudut pandang : Full shot Sound : Suara Narator</p>
	<p>Scene : 1 Dibagian penutup, Sulu sebagai narrator akan menyampaikan salam penutup sebagai tanda akhir video. Sudut Pandang : Full shot Sound : Suara Narator</p>

Tabel 1. *Storyboard* animasi

Pada Tabel 1 tersebut merupakan *storyboard* atau gambaran dari animasi yang akan dibuat, pada *storyboard* tersebut terdapat sketsa animasi yang terbagi dalam beberapa *scene* yang ada dalam animasi yang akan dibuat, yaitu terbagi menjadi 6 *scene*. Setiap *scene* dalam *storyboard* akan memuat durasi sehingga dapat diketahui berapa panjangnya durasi animasi yang akan dibuat. Adapun terdapat juga deskripsi adegan dari setiap *scene* sehingga dapat dengan jelas diketahui setiap adegan yang akan dibuat. Pada bagian sudut pandang juga dibuat dalam *storyboard* sehingga dapat diketahui arah kamera dalam pengambilan objek atau penggambaran dari objek animasi. Dan yang terakhir pada *Storyboard* yaitu terdapat sound yang akan mempermudah dalam perekaman suatu dialog dan pembuatan *sound effect* dari animasi yang sesuai dengan yang dibuat. *Storyboard*

ini dibutuhkan dalam pembuatan animasi karena dapat mempermudah pekerjaan seorang animator dalam membuat animasi.

b. Desain Karakter

Desain karakter dilakukan menggunakan aplikasi *IbisPaint x*, terdapat 1 karakter utama dan 3 karakter pendukung yang digunakan dalam pembuatan animasi ini.



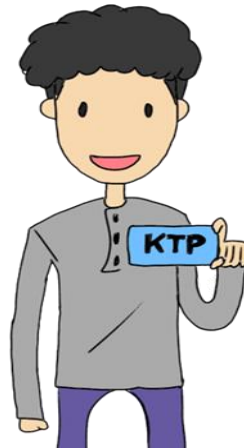
Gambar 3. Desain karakter Narator Tampak depan

Gambar 3 merupakan desain karakter Narator tampak depan yaitu, Bernama Sulu (Suara Pemilu) yang merupakan salah satu icon dari Pemilu 2024 bergender perempuan. Narator bertugas sebagai pembimbing dari awal sampai akhir video. Pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual Narator jika dilihat dari depan, sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.



Gambar 4. Desain karakter Petugas KPPS (laki-laki)

Gambar 4 merupakan desain karakter Petugas KPPS (laki-laki) yaitu, yang digunakan sebagai karakter pendukung dalam video animasi. Pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual Petugas KPPS (laki-laki), sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.



Gambar 5. Desain karakter pencoblos tampak depan

Gambar 5 merupakan desain karakter pencoblos tampak depan, yang digunakan sebagai karakter pendukung dalam video animasi. Pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual karakter pencoblos jika dilihat dari depan, sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.



Gambar 6. Desain karakter Petugas KPPS (perempuan)

Gambar 6 merupakan desain karakter Petugas KPPS (perempuan), yang digunakan sebagai karakter pendukung dalam video animasi. Pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual karakter Petugas KPPS (perempuan), sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.

3. Produksi

Setelah tahap pra produksi sebelumnya telah dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tahap produksi.

a. Layout

Tahap produksi dimulai dengan pembuatan *layout* atau mengatur tata letak sebuah animasi yang ingin dibuat.

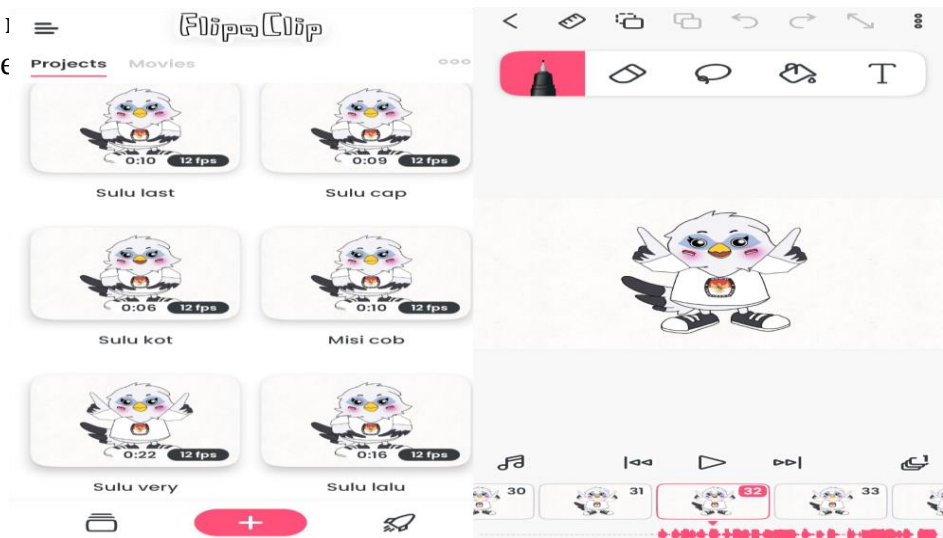


Gambar 7. Layout scene

Gambar 7 merupakan *layout scene* 1, pada *layout scene* 1 ini akan disesuaikan terhadap tata letaknya. Di mana posisi yang sesuai untuk *background* dan karakter yang telah ditentukan pada *storyboard* sebelumnya.

b. Animating

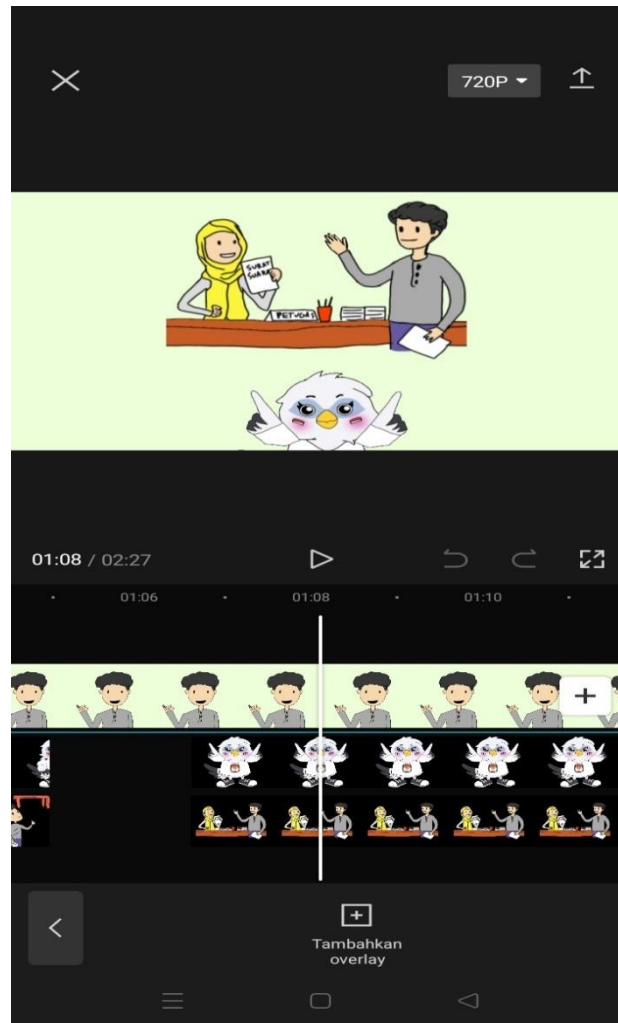
Proses *animating* dilakukan pada aplikasi *Flipaclip*, proses *animating* yaitu menggambar *frame by frame* setiap gerakan, pada proses *animating* menggunakan 12fps. Teknik yang digunakan dalam animasi yaitu teknik *frame by frame*, yaitu teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk se-buah objek diletakan pada *frame* secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk 1 se akan se



Gambar 8 merupakan proses animating yang dilakukan untuk proses penganimasian berupa gerakan model atau objek yang disesuaikan dengan panduan pada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

c. Penggabungan Adegan

Penggabungan adegan dilakukan pada aplikasi *Capcut* setelah proses *animating* telah selesai maka dilakukan proses penggabungan scene, dubbing, sound effect dan music. Dalam proses ini, semua bagian scene yang telah dibuat akan digabungkan menjadi satu video animasi.



4. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dari perancangan film animasi yang akan dibuat.

a. Rendering

merupakan proses mengompres hasil dari animasi yang telah dilakukan dari awal hingga akhir akan menjadi film animasi, format film animasi ini yaitu mp4.



Gambar 10. Proses *rendering*

b. Publishing

Proses *publishing* yaitu proses menampilkan hasil animasi yang dibuat. Dalam hal ini, Hasil animasi diberikan kepada pihak Komisi Pemilihan Umum (KPU) sebagai bukti publish. Mengapa, karena video ini sudah dilegalitaskan dan juga sudah menjadi hak cipta pembuat animasi dan pihak KPU. Video animasi ini akan di tayangkan atau digunakan pada saat kegiatan sosialisasi yang langsung diadakan oleh pihak KPU Tembilahan.



Gambar 11. Bukti Kerja sama dan legalitas projek animasi

KESIMPULAN

Secara umum, pembuatan animasi ini ditujukan sebagai media sosialisasi guna untuk memberikan informasi mengenai bagaimana cara ataupun tutorial pencoblosan dalam kegiatan pemilu yang akan dilaksanakan pada tanggal 14 februari 2024 mendatang agar tidak terjadi kebingungan atau hal lain yang tidak di inginkan . Animasi yang ditampilkan adalah animasi 2d yang terdiri dari 4 aktor yaitu, 1 aktor utama Bernama Sulu (Suara Pemilu) sebagai Narator dan 3 aktor pendukung dalam penyampaian tahapan dalam pencoblosan. Dengan menggunakan Teknik *frame by frame*, menghasilkan animasi berdurasi 2 menit 27 detik dengan resolusi 720p dan dalam animasi ini menggunakan unsur *dubbing* untuk merekam narasi dan penjelasannya. Setelah semua proses selesai, animasi diberikan kepada pihak Komisi Pemilihan Umum (KPU) Tembilahan dimana animasi akan ditayangkan dalam program sosialisasi yang di adakan langsung oleh pihak KPU kedepannya. Animasi ini juga sudah dilegalitaskan serta menjadi hak paten dari pembuat dan pihak KPU Tembilahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). *PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL " KANCIL DAN SIPUT "* *Pendahuluan Landasan Teori Analisis*. 14(04), 10–13.
- Handayani, M., Abdullah, & Prasetyo, D. Y. (2022). Animasi 2 Dimensi Frame by Frame untuk Edukasi Protokol Kesehatan Covid-19 kepada Masyarakat. *Pengabdian, Jurnal Informatika, Masyarakat*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v2i2.166>
- Haniva, N. N., & Kurniawan, H. (2022). *Pembuatan Animasi 2D " Ngreksa Budaya " Menggunakan Teknik Frame By Frame Dan Motion Graphic*. XVII(November), 13–21.
- Krisbiantoro, D., Handani, S. W., Falah, I. J., & Rupa, J. B. (2021). *VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC DAN TIPOGRAFI KINETIK SEBAGAI*. 04(02), 125–133.
- Surbakti, R., & Supriyanto, D. (2013). *Partisipasi warga masyarakat dalam proses penyelenggaraan pemilihan umum*.