

## Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan E-Toll pada PT. Marga Mandalasakti

Tb Rian Permadi<sup>1</sup>, Sulistiyono<sup>2</sup>, Harsiti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya

Jl. Raya Serang – Cilegon Km. 05 (Taman Drangong), Serang – Banten

E-mail: [tbrianpermadi911@gmail.com](mailto:tbrianpermadi911@gmail.com)<sup>1</sup>, [sulistiyonoputro@gmail.com](mailto:sulistiyonoputro@gmail.com)<sup>2</sup>, [harsiti@yahoo.com](mailto:harsiti@yahoo.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAKS

Di dalam dunia periklanan sekarang ini telah mengalami kemajuan seiring dengan berkembangnya teknologi. Iklan layanan masyarakat merupakan media yang tepat untuk menyampaikan pesan dalam suatu produk, serta ajakan atau imbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak suatu kepentingan umum. Dengan menggunakan teknologi komputer animasi yang dikemas berupa video, karena dengan adanya animasi iklan menjadi menarik dan mudah dipahami. Iklan layanan masyarakat ini dibuat sebagai sarana pengetahuan masyarakat dalam menggunakan e-Toll di sistem gerbang tol tertutup seperti PT. Marga MandalaSakti atau ruas tol lainnya. Langkah – langkah yang dilakukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini dengan survei ke salah satu gerbang tol dan melakukan wawancara langsung kepada pengguna jalan, serta merangkai konsep pembuatan animasi iklan layanan masyarakat ini menggunakan Metode Luther Sutopo (Development Life Cycle (MDLC)), untuk metode pengujian video menggunakan kuesioner dan hasil video berhasil di putar dengan berbagai aplikasi pemutar video. Serta dalam kuesioner lebih dari 80% responden memberikan respon positif terhadap video animasi ini, dapat dikategorikan sangat baik, sehingga video animasi dapat digunakan untuk Iklan Layanan Masyarakat pada PT. Marga MandalaSakti. Dengan aplikasi microsoft powerpoint 2016 serta levidio motion pro didalamnya, agar dapat memberi pengetahuan, masyarakat dalam menggunakan e-Toll pada sistem gerbang tol tertutup dengan baik dan benar dalam bentuk video animasi.

**Kata Kunci:** Iklan Layanan Masyarakat, Metode Luther Sutopo, e-Toll, Levidio Motion Pro, Microsoft PowerPoint 2016

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

PT. Marga Mandalasakti menggunakan sistem gerbang tol tertutup yang mekanismenya adalah pengguna jalan tol memasuki gerbang masuk (*entrance*) mengambil kartu tanda masuk (tiket) jika diberi oleh petugas, tetapi dikarenakan aturan yang sekarang diwajibkan memakai e-Toll cukup tempelkan e-Toll anda terlebih dahulu. Kemudian di gerbang keluar (*exit*) serahkan kartu tanda masuk (jika diberi tiket) ke petugas dan membayar tol sesuai golongan kendaraan dan gerbang asal masuk, namun jika memakai e-Toll saat di pintu keluar pengguna hanya tinggal serahkan e-Toll ke petugas atau tempelkan ke mesin e-Toll.

Dengan sistem gerbang tol tertutup ini, banyak pengguna ruas jalan tol PT. Marga MandalaSakti kebingungan dalam melakukan transaksi e-Toll, ditambah lagi kewajiban bagi pengguna jalan tol dalam bertransaksi non tunai yang digantikan

pemerintah dari oktober tahun 2017 lalu (<https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis>). Berdasarkan hasil yang di dapat dari observasi, dan wawancara kepada pengguna jalan di salah satu gerbang yang penulis lakukan. Terdapat puluhan kartu tanda masuk (tiket) di gardu GTO (gardu tol otomatis) yang seharusnya gardu tersebut tidak di haruskan untuk pengguna jalan yang membawa tiket tersebut. Hasil tersebut di ambil dari laporan akhir shift yang dilakukan oleh petugas di gardu GTO gerbang tol Cilegon Timur pada tanggal 02 Maret 2018. Dan sebagai penguat penulis melakukan kuisisioner yang dibagikan kepada beberapa pengguna jalan tol sebagai sampel, dimana hasil yang didapat dengan menggunakan kuisisioner skala Likert hasil rata- ratanya di atas 90% masih bingung dalam penggunaan e-Toll di PT. MandalaSakti dan setuju dibuatnya iklan layanan masyarakat ini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat dan mengimplementasikan iklan layanan masyarakat yang berbasis animasi sebagai media penyampaian tatacara penggunaan e-Toll di PT. Marga MandalaSakti.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Membuat pengguna jalan tol khususnya PT. Marga MandalaSakti memahami dan mengerti alur sistem gerbang tol tertutup
- Menerapkan iklan layanan masyarakat berbasis animasi

## 1.4 Landasan Teori

### Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat (bahasa inggris: *public service announcement* atau disingkat PSA) adalah iklan yang menyajikan pesan – pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. Iklan layanan masyarakat (ILM) merupakan proses penyampaian informasi yang bersifat persuasif atau mendidik khalayak melalui media periklanan agar bertambah pengetahuan, kesadaran sikap dan perubahan perilaku masyarakat terhadap masalah yang disampaikan (Pujiyanto, 2013:07). Dengan iklan layanan masyarakat ini diharap bisa membantu pengguna jalan tol PT. Marga MandalaSakti dalam penggunaan e-Toll tersebut.

### E-Toll Card

e-Toll *card* adalah kartu Prabayar, *contactless smartcard* yang diterbitkan oleh bank – bank yang ada di Indonesia dan bekerja sama dengan operator tol. E-Toll *card* digunakan untuk transaksi pembayaran tol dan selanjutnya dapat digunakan juga untuk transaksi di luar. Fitur e-Toll antara lain adalah sebagai pengganti uang tunai untuk transaksi diluar. E-Toll antara lain adalah sebagai bentuk pengganti uang tunai (<http://www.nontunai.com/mandiri-e-toll/>).

### Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak (Andi Sunyoto, 2010:47). Animasi memiliki daya tarik sendiri dengan tampilan yang menarik bagi

penglihatnya untuk menjelaskan sesuatu kepada *audience* baik animasi 2D atau 3D.

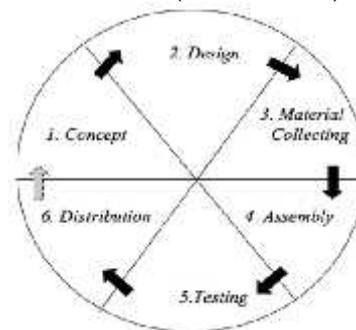
### PowerPoint 2016 dan Levidio Motion Pro

Menurut pendapat Hernita P (2011) PowerPoint 2016 adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Dalam powerpoint objek, teks, grafik, *video*, *audio*, dan objek – objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan *slide*. PowerPoint 2016 ini tidak hanya sebagai aplikasi presentasi juga tetapi membuat *video* animasi sederhana yang diinginkan serta profesional layaknya aplikasi pembuat animasi lainnya. Dengan menggunakan salah satu fitur powerpoint 2016 yaitu adalah template. Template merupakan pola atau cetak biru *slide* atau group *slide* yang disimpan sebagai .potx file. Template berisi warna, efek, *font*, tema, serta konten. Memanfaatkan hal tersebut penulis membuat animasi 2D yang sederhana namun secara profesional.

Penulis menjadikan perangkat levidio motion pro untuk pemilihan template yang telah tersedia. Levidio motion pro adalah konbten grafis dari powerpoint yang didalamnya terdapat puluhan template yang sudah diatur dan siap digunakan untuk memuat berbagai macam grafis dan *video*(<http://rootpixel.co.id/levidio/motionpro/>)

## 1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah video animasi penggunaan e-Toll di PT. Marga MandalaSakti dengan menggunakan microsoft Power Point 2016 dengan levidio motion pro. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*, dimana memiliki 6 (enam) tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* (Luther, 1994).



Gambar 1. Diagram Multimedia Development Life Cycle

a. *Concept*

Dalam proses penciptaan iklan layanan masyarakat penggunaan e-Toll pada PT. Marga MandalaSakti ini, ide dan konsep merupakan tahapan paling awal dan paling penting. Kualitas ide dan konsep yang disusun pada tahap ini mempengaruhi keseluruhan penelitian ini. Konsep yang diangkat adalah tentang tata cara penggunaan e-Toll untuk pengguna jalan tol PT. Marga MandalaSakti atau ruas jalan tol lain yang menggunakan sistem gerbang tol tertutup. Pada awal pertama menampilkan judul, kemudian narator menjelaskan mengenai penggunaan e-Toll di PT. Marga MandalaSakti. Alur ceritanya dapat dijabarkan dalam beberapa poin utamanya adalah, awal dari iklan ini menampilkan judul iklan, kemudian dilanjutkan dengan munculnya gerbang utama dengan animasi mobil berjalan serta narator memberi pertanyaan paham atau tidaknya menggunakan e-Toll di PT. Marga MandalaSakti. Selanjutnya muncul tulisan transaksi tol tertutup dan terbuka dengan narasi oleh narator. Kemudian pada bagian ini sampai akhir narator menjelaskan tata cara penggunaan e-Toll dengan berbagai animasi yang sudah dibuat. Dan pada bagian akhir memunculkan quote dari penulis.

b. *Design*

Pada tahap ini proses *Design* digabungkan supaya mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap, berikut proses *design* yang dibentuk dalam tahap pertamanya adalah proses perancangan animasi 2 dimensi yang dimulai dari storyboard dan narasi, selanjutnya setelah tahapan awal tadi, disini proses penggarapan animasi dibuat, dimulai dari pembuatan animasi, penambahan audio, dan pengeditan video animasi, dan setelah proses awal perancangan dan pembuatan selesai, proses terakhir adalah pembuatan iklan menjadi sebuah video animasi. Outputnya dipilih menjadi format mp4. Dimana pembuatan sebelumnya penggabungan audio dan visual pada microsoft powerpoint 2016 akan dirender menjadi mp4.

c. *Matterial Collecting*

Dalam tahap ini adalah pengumpulan bahan penelitian yang sesuai untuk dikerjakan. Diantaranya adalah, Studi pustaka, pengumpulan data yang dilakukan dengan cara studi pustaka peneliti mencari referensi yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Dengan dilakukan di perpustakaan, dan secara online. Kemudian wawancara, untuk mendapatkan data dengan cara wawancara dilakukan penulis secara kuisisioner kepada

pengguna jalan ataupun pihak2 yang bersangkutan.

d. *Assembly*

Tahapan ini adalah dimana seluruh objek multimedia akan dibuat. Pembuatan media ini berdasarkan storyboard dan narasi yang telah dibuat. *Software* yang digunakan untuk membuat animasi 2 dimensi ini adalah Microsoft PowerPoint 2016 dengan Levidio Motion Pro didalamnya.

e. *Testing*

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengujian terhadap suatu media yang sudah selesai dibuat. Salah satu hal yang tidak kurang penting adalah media dapat berjalan dengan baik dilingkungan *audience*. Dengan metode kuisisioner untuk mengetahui apakah media tersebut layak atau tidak untuk didistribusikan.

f. *Distribution*

Pada tahap ini, video akan disimpan dalam media social youtube karena bisa dilihat secara global. Tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia yang dilakukan. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dapat dikembangkan yang lebih baik dikemudian hari.

## 2. PEMBAHASAN

Berikut sedikit dari beberapa hasil dari produksi (iklan layanan masyarakat) yang telah dibuat:

a. Pada halaman ini menampilkan opening dari video dari *scene 1*



Gambar 2. Menampilkan opening video

b. Pada halaman ini menampilkan tulisan animasi 2 macam sistem gerbang tol dari *scene 3*



Gambar 3. Menampilkan Tampilan Tulisan Animasi

c. Pada halaman ini menampilkan penjelasan penggunaan e-Toll pada pintu masuk dengan animasi gambar dan tulisan.



Gambar 4. Menampilkan Tampilan Animasi tulisan dan gambar

## 2.1 Pembahasan Multimedia

Setelah mengidentifikasi komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat tentang Penggunaan e-Toll di PT. Marga MandalaSakti ini maka peneliti menggabungkan beberapa software yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat tersebut, software pertama adalah *Power Point 2016* dengan *Levidio Motion* adalah program utama dalam pembuatan animasi serta jalannya story board yang telah dibuat. Dan dalam rendernya sendiri dilakukan di *PowerPoint 2016* ini. Dan yang kedua adalah *Adobe Photoshop cc 2017* program yang dilakukan oleh penulis. Dalam program ini difokuskan untuk pembuatan animasi, terutama icon – icon yang berhubungan dengan tema penelitian. Dan yang terakhir adalah *Audacity* program penulis yang dipakai untuk melakukan rekaman untuk narasi dalam setiap scene video animasi ini.

## 2.2 Pengujian

Dalam pengujian ini penulis menggunakan hasil yang didapat dari observasi ke salah satu gerbang tol PT. Marga MandalaSakti tepatnya di Cilegon Timur, dengan mengambil sampel peneliti kepada 20 pengguna jalan untuk mengetahui apakah video animasi tersebut bisa diterima atau tidak dengan penghitungan kuisisioner skala Likert.

Tabel 1. Bobot Nilai

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
1	Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan e-Toll ini dapat saya mengerti dan saya pahami					
2	Iklan Layanan Masyarakat					

NO	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
	inisangat membantu saya					
3	Saya merasa peduli setelah menonton iklan ini					
4	Iklan Layanan Masyarakat ini dapat memotivasi agar lebih mengerti					

Tabel 2. Tabel Kuisisioner

Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk mendapat hasil interpretasi, harus diketahui skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$   
(angka tertinggi 5)

“perhitungan bobot nilai”

$X = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$   
(angka terendah 1)

“perhitungan bobot nilai”

Jumlah skor tertinggi untuk item sangat setuju ialah  $5 \times 30 = 150$ , sedangkan item sangat tidak setuju ialah  $1 \times 30 = 30$  jadi, jika total skor responden diperoleh angka, maka penilaian interpretasi responden terhadap Iklan Layanan Masyarakat tersebut adalah nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus index %.

$$\text{Rumus index} = \frac{X - Y}{Y} \times 100\%$$

$$= \frac{150 - 30}{30} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat dan telah dihitung dengan skala Likert hasilnya sebagai berikut:

Pertanyaan pertama mendapatkan score 97%  
Pertanyaan kedua mendapatkan score 87,3%  
Pertanyaan ketiga mendapatkan score 86%  
Pertanyaan keempat mendapatkan score 86,6%  
Dari perhitungan di atas dapat diambil kesimpulan pengujian bagi penelitian ini mendapatkan hasil Sangat (Setuju, baik, atau suka).

### 3. KESIMPULAN

- a. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, hasil olah data pada 30 kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 80% responden memberikan respon positif terhadap video animasi ini. Nilai rata – rata yang didapatkan dari perhitungan jawab kuesioner adalah 89,22 atau dapat disimpulkan dalam kategori sangat baik.
- b. Video animasi yang sudah dibuat berhasil dengan baik, dan dapat digunakan sebagai media informasi pada PT. Marga MandalaSakti atau ruas jalan tol lainnya yang menggunakan sistem gerbang tol tertutup. Sehingga meminimalisis kemacetan yang kerap terjadi dikarenakan keliru dalam penggunaan e-Toll tersebut.

### PUSTAKA

Hernita P, (2011). *Bikin Presentasi Bisnis Profesional dengan Microsoft PowerPoint2016*. Yogyakarta: C.V Andi Offset  
<http://www.nontunai.com/mandiri-e-toll/>, Diakses pada tanggal 16 Agustus 2018

<https://news.detik.com/berita/d-3668687/wajib-bayar-pakai-e-toll-meski-ada-petugas-ini-kata-jasa-marga>, Di akses pada tanggal 02 Maret 2018

Pujiyanto. (2013) *Iklan Layanan Masyarakat*. Yogyakarta: Andi Offset hlm07

Pengembangan Media Levidio Story Board dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film Drama Pada Siswa Kelas XI SMK. Diunduh 02 April 2018

[https://www.researchgate.net/publication/323966791\\_PENGEMBANGAN\\_MEDIA\\_LEVIDIO\\_STORYBOARD\\_DALAM\\_PEMBELAJARAN\\_MENULIS\\_TEKS\\_ULASAN\\_FILMDRAMA\\_PADA\\_SISWA\\_KELAS\\_XI\\_SMK](https://www.researchgate.net/publication/323966791_PENGEMBANGAN_MEDIA_LEVIDIO_STORYBOARD_DALAM_PEMBELAJARAN_MENULIS_TEKS_ULASAN_FILMDRAMA_PADA_SISWA_KELAS_XI_SMK)

<http://rootpixel.co.id/levidio/motionpro/>, Diakses pada tanggal 03 Maret 2018

Suhandang, kustandi. (2010). *Manajemen, Kiat dan Strategi*.Bandung: Nuansa

[http://www.airputih.or.id/file/file\\_ebook/wwwpw\\_audacity.pdf](http://www.airputih.or.id/file/file_ebook/wwwpw_audacity.pdf)Diakses pada tanggal 28 Maret 2018

Tutang, (2010). *Cara Mudah Mendesain Microsoft PowerPoint*. Jakarta: D@takomp Lintas Buana