

Pengembangan Media Simulasi Digital untuk Panduan Pendukung Program GISA (Gerakan Indonesia Sadar Adminduk)

¹ Ely Purnawati, ² Fajar Wijiantoro

^{1,2}Informatika/Universitas Amikom Purwokerto

^{1,2}Jl. Letjend Pol. Soemarto, Purwanegara, Purwokerto Timur, Banyumas, Jawa Tengah

email: ¹elypurnawati@amikompurwokerto.ac.id, ²wijiantorofajar92@gmail.com

ABSTRACT

The government has also launched GISA, an Indonesian Population Administration Awareness Movement program, as an effort to increase public awareness of the importance of population administration. Information related to GISA has been disseminated through several media such as reviews and supporting pictures / posters on the article or on the web. However, the lack of awareness and knowledge of citizens about the importance of managing population administration could be result in a lack of order in population administration. Further media development efforts need to be made to be able to support GISA. The purpose of this research is to develop digital simulation media for GISA (Gerakan Indonesia Sadar Adminduk) program guideline supports. The system development method uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). This research has succeeded in developing a digital simulation media in mp4 video format. This video media production technique uses motion graphics. This digital simulation media is informative and suitable for use as a supporting guide to help increase public knowledge in population administration.

Keywords - adminduk, digital simulation, gisa, population

ABSTRAK

Pemerintah telah mencanangkan program GISA (Gerakan Indonesia Sadar Adminduk) sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya administrasi kependudukan. Informasi terkait GISA telah disosialisasikan melalui beberapa media seperti berupa ulasan dan gambar/poster pendukung pada artikel atau web. Tetapi kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat akan pentingnya mengurus administrasi kependudukan dapat berakibat menjadi kurang tertibnya administrasi kependudukan. Upaya pengembangan media yang lebih lanjut perlu dilakukan untuk dapat mendukung GISA. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media simulasi digital untuk panduan pendukung program GISA (Gerakan Indonesia Sadar Adminduk). Metode pengembangan sistem menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah media simulasi digital dalam bentuk video. Teknik yang digunakan dalam pembuatan video adalah *motion graphic*. Media simulasi digital ini informatif dan layak digunakan sebagai panduan pendukung untuk membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam administrasi kependudukan.

Kata Kunci - adminduk, gisa, kependudukan, simulasi digital

1. Introduction

Pelayanan publik merupakan kegiatan untuk memenuhi kebutuhan pelayanan oleh pemerintah bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa atau pelayanan administratif sesuai peraturan perundang-undangan. Bentuk pelayanan administratif dapat berupa seperti pelayanan KK, KTP, perizinan atau sertifikasi tanah. Pelayanan ini untuk menjamin hak dan kebutuhan dasar warga negara dan harus diselenggarakan oleh negara [1].

Administrasi kependudukan diperlukan oleh setiap warga masyarakat untuk memudahkan menjalankan kegiatan dalam posisinya sebagai warga negara. Namun sayangnya perhatian tentang pentingnya administrasi kependudukan terkadang masih kurang diberikan oleh masyarakat. Padahal dokumen administrasi dapat berposisi sebagai syarat untuk dapat mengurus dokumen administrasi lain yang ingin diurus.

Kurangnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat akan pentingnya mengurus dapat berakibat menjadi kurang tertibnya administrasi kependudukan. Instruksi Menteri Dalam Negeri No 470/837/SJ tanggal 7 Februari 2018 tentang Gerakan Indonesia Sadar Administrasi Kependudukan dikeluarkan melalui Kementerian Dalam Negeri. Program ini dikenal dengan istilah GISA (Gerakan Indonesia Sadar Adminduk). GISA adalah sebuah gerakan nasional untuk meningkatkan kesadaran semua pihak (masyarakat, lembaga pengguna, dan pemerintah) akan pentingnya tertib Administrasi Kependudukan (Adminduk)[2]. GISA memiliki empat program yaitu program sadar kepemilikan dokumen kependudukan, pemutakhiran data penduduk, pemanfaatan data kependudukan dan melayani administrasi kependudukan.

GISA merupakan wujud upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya administrasi kependudukan. Upaya tertib administrasi kependudukan sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan [3].

Informasi terkait Gerakan Indonesia Sadar Adminduk telah disosialisasikan melalui beberapa media. Adapun bentuk media tersebut seperti berupa ulasan dan gambar/poster pendukung pada artikel atau web resmi pemerintah maupun swasta/mandiri. Sayangnya tidak semua masyarakat punya kesempatan untuk mengakses internet. Selain itu masyarakat punya kesibukan tersendiri sehingga terkadang tidak sempat untuk mencari informasi lebih jauh tentang perihal administrasi kependudukan. Mereka cenderung akan datang secara manual ke instansi pengelola administrasi kependudukan. Akibatnya terkadang masyarakat yang datang ke lokasi mengalami beberapa kendala. Misalnya tidak membawa berkas yang sesuai atau diperlukan sebagai syarat pembuatan dokumen lain. Upaya pengembangan media yang lebih lanjut perlu dilakukan untuk dapat mendukung program GISA. Bentuk dukungan ini seperti informasi pengetahuan terkait panduan jenis layanan kependudukan, syarat, tata cara pembuatan dan hal-hal lain terkait dokumen kependudukan.

Terdapat banyak pilihan pengembangan media yang dapat dibuat seperti dalam format audio, video, animasi dan lain sebagainya. Media yang memuat elemen penglihatan dan suara serta terdapat pula gerakan dapat disebut multimedia. Kesemuanya kategori elemen media tersebut dapat dipadukan dengan sebuah strategi yang kreatif untuk dapat menghasilkan daya tarik dan eksekusi media periklanan yang unik dan kuat [4].

Banyak penelitian yang menunjukkan manfaat positif dari bervariasinya media digital. Pada penelitian Aryani berhasil diterapkan teknik motion graphic pada media video yang membantu meningkatkan kesadaran masyarakat untuk melakukan imunisasi anak sesuai umur [5]. Pada penelitian lain dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi memiliki dampak perbedaan signifikan terkait pengetahuan penyimpanan obat dibandingkan dengan media leaflet [6]. Media digital lain seperti Aplikasi Tilawati berbasis web reponsive juga dapat diaplikasikan sebagai media yang menarik untuk belajar membaca Al-Qu'an dengan baik dan benar [7].

Pemanfaatan Media Visual (*Motion Graphics*) juga berhasil diterapkan untuk sosialisasi administrasi Perizinan Terpadu Satu Pintu (PTSP) [8]. Hasil positif yang signifikan didapat setelah media tersebut diterapkan pada para pengguna. Selain itu pembuatan motion graphic dapat dijadikan sebagai media sosialisasi yang menarik terkait pemanfaatan limbah sisa hasil pertanian [9]. Teknik media animasi *motion graphic* juga dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya *cyber crime* [10].

Kelebihan utama dari format digital adalah bahwa format ini dapat memungkinkan salinan banyak dapat dibuat tanpa degradasi kualitas dan penciptaan efek khusus yang tidak mungkin dilakukan dengan menggunakan format analog [11]. Banyaknya manfaat positif penggunaan media ini dapat diterapkan pula untuk perihal terkait bidang administrasi kependudukan.

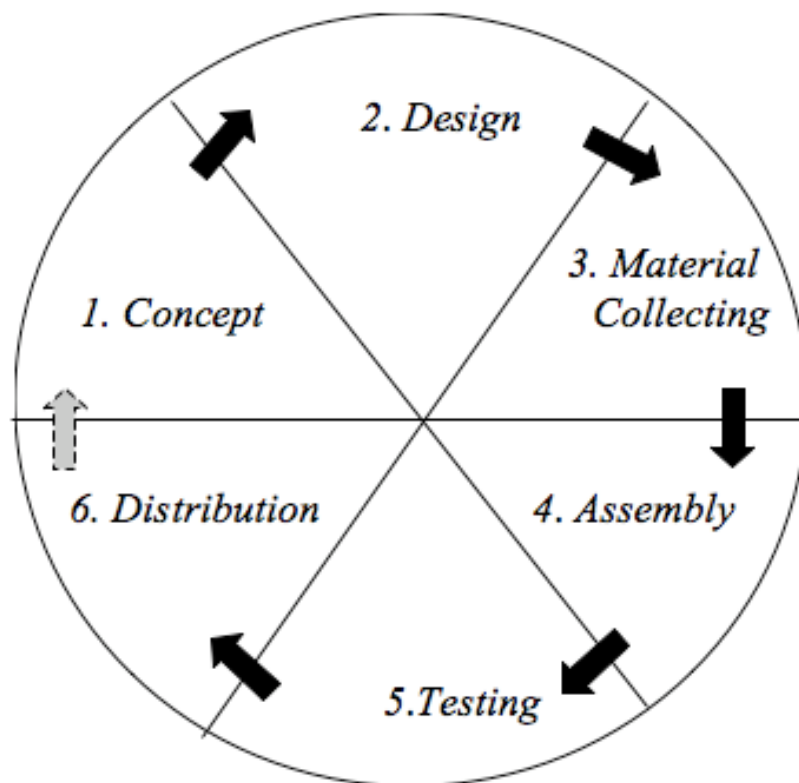
Rumusan masalah penelitian ini adalah membuat pengembangan media simulasi digital untuk panduan pendukung program GISA (Gerakan Indonesia Sadar Adminduk). Tujuan penelitian pengembangan media simulasi digital ini diharapkan dapat menjadi panduan yang mendukung program tertib administrasi kependudukan agar dapat tersebar dengan cara yang mudah dan luas.

2. Research Method

Untuk melaksanakan penelitian diperlukan alat dan bahan. Melalui peralatan dan bahan penelitian inilah dapat dilakukan kegiatan untuk menyelesaikan masalah.

Pada penelitian ini diterapkan sebuah metode untuk pengembangan sistem yang disebut *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). *Multimedia Development Life Cycle* merupakan metodologi Luther yang diadopsi oleh Sutopo yang terdiri dari 6 (enam) tahap. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. *Concept* (pengonsepan)
2. *Design* (pendesainan)
3. *Material colecting* (pengumpulan materi)
4. *Assembly* (pembuatan)
5. *Testing* (pengujian)
6. *Distribution* (pendistribusian)



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle* [12]

Metode *Multimedia Development Life Cycle* cocok untuk pengembangan sistem di bidang multimedia. Selain itu metode ini mudah dilaksanakan karena pada praktiknya keseluruhan tahapannya tidak harus dilakukan secara berurutan. Masing-masing tahap dapat saling bertukar posisi. Namun untuk tahap konsep tetap menjadi prioritas di awal pelaksanaan.

3. Result and Analysis

Penelitian ini telah melewati serangkaian kegiatan hingga diperoleh sebuah hasil akhir. Pada pelaksanaannya kegiatan yang dilakukan cukup kompleks dengan menerapkan pengembangan sistem dengan metode MDLC. Tahapan demi tahapan pada pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* penelitian ini dapat dilaksanakan dengan mendapatkan hasil yang baik. Adapun tahapan tersebut dijelaskan pada bagian pembahasan berikutnya.

A. Concept (Konsep)

Konsep utama dalam penelitian ini adalah membuat sebuah media simulasi yang dapat menjadi panduan yang mendukung program tertib administrasi kependudukan. Format yang dibuat berupa media digital agar nantinya media yang dihasilkan dapat tersebar dengan cara yang mudah dan dengan jangkauan yang lebih luas. Tujuan pembuatan penelitian ini adalah untuk memudahkan tingkat pengetahuan masyarakat terkait administrasi kependudukan.

Konten pengetahuan yang dimuat antara lain seperti jenis layanan, syarat, tata cara pembuatan dan hal-hal lain terkait dokumen kependudukan. Dengan bertambahnya pengetahuan masyarakat ini diharapkan dapat mendukung Gerakan Indonesia Sadar Adminduk (GISA).

Segmentasi pengguna dari media ini adalah masyarakat umum karena segmentasi ini merupakan pihak yang berkepentingan secara luas dalam hal pengurusan administrasi kependudukan. Konsep media simulasi digital yang dibuat berupa video. Dalam pembuatan video diterapkan teknik animasi *motion graphic*. Teknik ini diterapkan untuk memperkaya konten dan memudahkan pengadaan objek simulasi. Konsep media yang dihasilkan akan menampilkan konten secara visual. Selain itu dilengkapi pula audio berupa penjelasan dari konten yang sedang ditampilkan.

B. Design (Desain)

Tahapan ini dilakukan dengan membuat rancangan bagaimana nantinya media simulasi digital akan ditampilkan. Proses perancangan sangat terbantu dengan dibuatkannya *storyboard*. *Storyboard* memuat rancangan desain, tata letak dan tampilan visual. Selain itu terdapat pula rancangan naskah kelengkapan pendukung berupa audio. *Storyboard* dibuat manual sebagai panduan pada proses pembuatan media digital yang produksi.

Media yang dirancang menghasilkan video simulasi dengan alokasi durasi yang cukup untuk dapat memberikan penjelasan dan pemahaman dengan jelas terhadap pengguna. Desain konten yang dirancang antara lain meliputi jenis layanan, syarat, tata cara pembuatan dan hal-hal lain terkait dokumen kependudukan.

C. Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Pengumpulan materi dilakukan untuk melengkapi properti bahan produksi yang akan dibuat. Material ini meliputi properti bahan visual dan audio.

Tabel 1. Bahan Properti Aset

No	Properti Bahan Material
1	Karakter Laki-laki
2	Karakter Perempuan
3	Akta Kelahiran
4	Akta Kematian

5	Kartu Keluarga
6	Pindah Keluar
7	Kedatangan
8	E-KTP

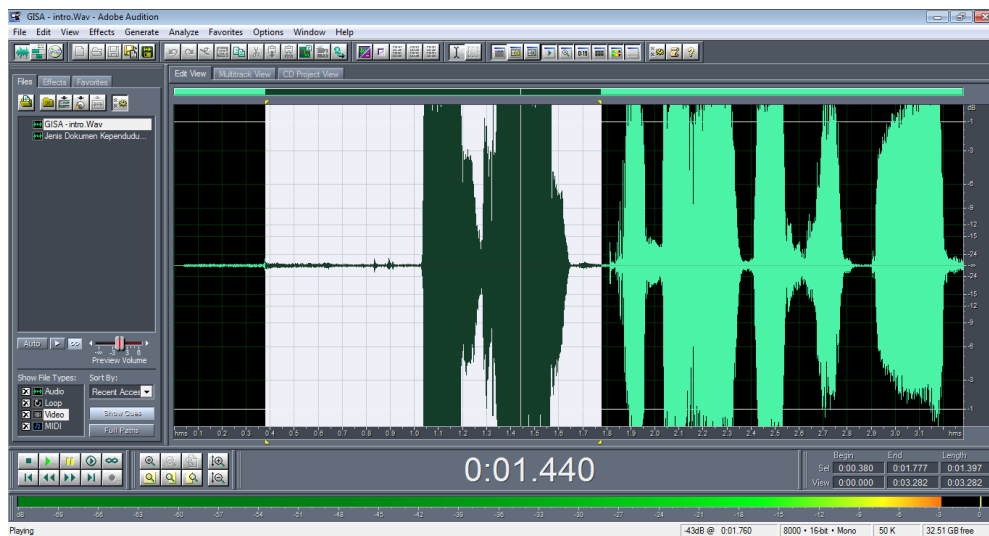
Material visual dibutuhkan untuk properti konten utama. Contohnya seperti berupa Kartu Tanda Penduduk (e-KTP), Akta Kelahiran, Akta Kematian, Kartu Keluarga, Pindah Keluar dan Kedatangan. Properti visual antara lain berupa gambar karakter pengantar, gambar/symbol masing-masing berkas, teks dan lain sebagainya. Di samping itu ditambahkan pula penerapan efek visual seperti pada saat adegan klik kursor, efek transisi fade in atau *fade out* dan *visual effect* lainnya.

Material audio berupa penjelasan untuk memperkuat visual yang sedang ditampilkan. *Audio effect* juga diterapkan untuk memperkaya adegan. Di samping itu dapat turut memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

D. *Assembly* (Pembuatan)

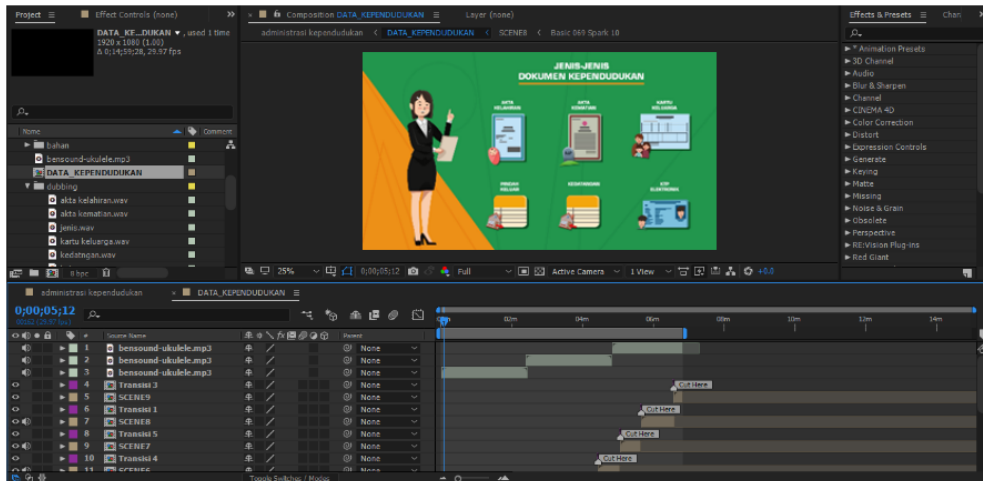
Pada tahap *assembly* atau pembuatan ini terdapat beberapa *software* yang dibutuhkan. Untuk pengolahan bahan properti visual berupa gambar dibuat dengan menggunakan *software* pengolah grafis seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw.

Pembuatan audio atau suara dilakukan melalui proses perekaman suara dengan menggunakan aplikasi *recorder*. Bahan material audio yang sudah diambil selanjutnya diolah melalui aplikasi Adobe Audition.



Gambar 2. Proses Pengolahan Suara pada Adobe Audition

Bahan material audio dan visual yang sudah disiapkan selanjutnya masuk pada proses pencampuran. Proses pencampuran atau *mixing* diolah melalui *software* Adobe After Effect. Melalui *software* ini dihasilkan pula elemen visual berupa animasi yang diolah menggunakan teknik *motion graphic*. Pada tahap ini pencampuran terhadap bahan suara, gambar, simbol, teks disusun sesuai tata letak dan durasi yang direncanakan pada *storyboard*.



Gambar 3. Proses Pengolahan pada Adobe After Effect

Setelah didapat hasil yang sesuai yang diharapkan maka tahap berikutnya adalah *rendering*. *Rendering* ini menghasilkan produk akhir berupa media simulasi digital dalam bentuk video. Video berhasil dibuat dengan visual animasi *motion graphic* berformat mp4. Durasi yang dihasilkan adalah 6 menit 47 detik cukup untuk memberikan penjelasan konten terkait panduan pendukung GISA pada visualisasi yang sedang ditampilkan.

E. *Testing* (Pengujian)

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan perancangan dengan hasil pengolahan yang didapat. Perbandingan ini dapat dijadikan parameter untuk mengukur bagaimana tingkat kesesuaian antara perancangan di awal dengan pencapaian yang diperoleh pada akhir proses.

Tabel 2. Properti Bahan Material

Perancangan	Hasil	Keterangan
		sesuai
		sesuai
		sesuai
		sesuai
		sesuai



Berdasarkan hasil pengujian media simulasi digital ini terdapat kesesuaian antara perencanaan dengan hasil yang didapat. Dengan konten yang informatif media ini dapat digunakan sebagai panduan yang membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait administrasi kependudukan. Sehingga media ini dapat dijadikan sebagai panduan administrasi kependudukan yang dapat mendukung program Gerakan Indonesia Sadar Adminduk atau lebih populer disebut GISA.

F. *Distribution* (Distribusi)

Setelah berhasil dibuat menjadi produk akhir selanjutnya dilakukan proses duplikasi file dan didistribusikan. Media penyimpanan cadangan juga dapat mendukung dalam faktor pengamanan file. Tahap pendistribusian inilah yang memungkinkan terjadinya proses penyampaian dan penyebaran media simulasi digital yang dibuat ke khalayak tujuan yaitu masyarakat umum. Pendistribusian dilakukan melalui jalur digital yaitu dengan penyalinan dan penyebaran *file/softcopy*, email dan jejaring media sosial. Dengan jalur digital ini proses pendistribusian juga dapat berjalan dengan mudah dan murah serta dengan jangkauan segmentasi yang lebih luas.

4. Conclusion

Adapun kesimpulan dari penelitian ini antara lain:

1. Teknik *motion graphic* berhasil diterapkan dalam dikembangkan sebuah media simulasi digital dengan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
2. Media simulasi digital berhasil dibuat dalam bentuk video yang dapat memuat elemen lebih kompleks dibandingkan media lain.
3. Berdasarkan hasil pengujian media simulasi digital ini memiliki konten yang sesuai, informatif dan layak digunakan sebagai panduan yang membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait administrasi kependudukan dan mendukung program GISA.

Saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu perbaikan pada faktor ketelitian terkait pencocokan antara suara rekaman dengan visual. Selain itu dapat dilakukan upaya seperti memperhalus gerakan-gerakan animasi yang digunakan. Pemanfaatan efek spesial yang sesuai dapat dioptimalkan lagi sehingga dapat lebih memperdalam pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna.

References

- [1] A. Dwiyanto, Manajemen Pelayanan Publik: Peduli, Inklusif dan Kolaboratif. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- [2] Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, "Instruksi Menteri Dalam Negeri No 470/837/SJ tanggal 7 Februari 2018 tentang Gerakan Indonesia Sadar Administrasi Kependudukan." 2018.
- [3] Pemerintah Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan. 2013.
- [4] M. Suyanto, Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [5] S. Aryani, Novia; Everlin, "Perancangan Motion Graphic Tentang Pentingnya Semua Imunisasi Bagi Anak," J. Titik Imaji, vol. 2, pp. 1–15, 2019.
- [6] N. Puspita and F. Syahida, "Perbandingan Motion Graphic dan Leaflet terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga dalam Menyimpan Obat," J. Kesehat., vol. 11, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.26630/jk.v11i1.1856.
- [7] Z. Sari, S. Basuki, and Aminudin, "Aplikasi Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Metode Tilawati Berbasis Web Responsive Interactive Multimedia Application on Tilawati Learning on Responsive Web," J. Ris. Bimbing. dan Konseling Univ. Negeri Yogyakarta, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [8] N. Nabila, A. H. Thohari, J. T. Informatika, P. N. Batam, A. Info, and M. Graphic, "Analisis Pemanfaatan Media Visual (Motion Graphics) Dalam Sosialisasi Aplikasi Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu (Ptsp) Online Di Batam," J. Appl. Multimed. Netw., vol. 3, no. 1, pp. 13–17, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/1351>.
- [9] S. Indriasari and B. N. Hutagalung, "Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian," MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput., vol. 20, no.

- 1, pp. 203–212, 2020, doi: 10.30812/matrik.v20i1.725.
- [10] R. W. Eko Prabowo, “Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat ‘Waspada Terhadap Cybercrime,’” *DeKaVe*, vol. 1, no. 1, pp. 57–63, 2020, doi: 10.24821/dkv.v1i1.3871.
- [11] S. Muis, *TV Digital Teori Dan Sistem*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [12] A. H. Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.