

SKRIPSI
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI LAYANAN SIAGA 112
KOTA PALEMBANG BERBASIS *GAME* ANIMASI 2D



Disusun untuk memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Sarjana Terapan
Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh :
ZELITA TRI SETYA
(061840721550)

TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

**Media Promosi dan Informasi Layanan Siaga 112 Kota
Palembang Berbasis Game Animasi 2D**



Oleh:

Zelita Tri Setya

061840721550

Palembang, Agustus 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Slamet Widada, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197305162802121001

Mustaziri, S.T., M.Kom.

NIP. 196909282005011002

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197703292001122002

**MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI LAYANAN SIAGA 112
KOTA PALEMBANG BERBASIS GAME ANIMASI 2D**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Jumat, 29 Juli 2022**

Ketua Dewan Penguji

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Ir. A Bahri Joni M., M.Kom
NIP. 196007101991031001

Indarto, S.T., M.Cs
NIP. 197307062005011003

Ali Firdaus, S.Kom, M.Kom
NIP. 197010112001121001

Ica Admirani, S.Kom, M.Kom
NIP. 197903282005012001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Zelita Tri Setya
NIM : 061840721550
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia
Digital (D4)
Judul Skripsi : Media Promosi dan Informasi Layanan Siaga 112 Kota
Palembang Berbasis *Game* Animasi 2D.

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, September 2022

Yang Membuat Pernyataan,

Zelita Tri Setya

NIM. 061840721550

MOTTO

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ نِعْمَ الْمَوْلَى وَنِعْمَ النَّصِيرُ

Ali Imran Ayat 173 (3:173) yang artinya : Cukuplah bagi kami Allah, sebaik-baiknya pelindung dan sebaik-baiknya penolong kami.

Kupersembahkan untuk :

- Kedua orang tua ku tercinta
- Mba dan Kakak- ku yang tersayang
- Dosen pembimbingku
- Sahabat dan Teman – teman yang telah mendoakan
- terakhir, tapi tidak kalah penting yaitu diri ku sendiri sudah bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, love diri sendiri.

ABSTRAK

Media Promosi suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk, jasa gambar atau pun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas. Berlandaskan hal tersebut penulis membuat suatu media promosi dan informasi Layanan Siaga 112 Kota Palembang berbasis Game Animasi 2D. Media promosi dan informasi ini berisikan tentang Layanan Siaga 112 Kota Palembang. Penelitian ini menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle yang terdiri dari 6 tahapan yaitu : 1) Konsep (Concept), 2) Perancangan (design), 3) Pengumpulan Bahan (Material Collection), 4) Pembuatan (Assembly), 5) Pengujian (Testing) dan 6) Distribusi (Distribution). Untuk mengetahui efektifitas penggunaan game animasi 2D, Penulis melakukan pengujian terhadap 64 responden yang didominasi oleh masyarakat Kota Palembang. Hasil pengujian membuktikan bahwa Media Promosi dan Informasi Layanan Siaga 112 Kota Palembang berbasis Game Animasi 2D ini efektif dan efisien dengan skor jawaban mencapai 91,8% dalam kategori “Sangat Setuju”.

Kata Kunci - *Media Promosi, Game Animasi 2D, Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle, Layanan Siaga 112 Kota Palembang.*

ABSTRACT

Media Promotion is a tool to communicate a product, service, image or other to be better known to the wider community. Based on this, the author makes a promotional media and information on Alert Service 112 Palembang City based on 2D Animation Game. This promotional media and information contains the Alert Service 112 Palembang City. This study uses the Multimedia Development Life Cycle Method which consists of 6 stages, namely: 1) Concept, 2) Design, 3) Material Collection, 4) Assembly, 5) Testing and 6) Distribution. To find out the effectiveness of using 2D animation games, the author conducted a test on 64 respondents who were dominated by the people of Palembang City. The test results prove that the Promotional Media and Information on Alert Service 112 Palembang City based on this 2D Animation Game is effective and efficient with an answer score of 91.8% in the "Strongly Agree" category.

Keywords: *Promotional Media, 2D Animated Game, Multimedia Development Life Cycle Method, Standby Service 112 Palembang City.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi **“Media Promosi dan Informasi Layanan Siaga 112 Kota Palembang Berbasis Game Animasi 2D”**. tak lupa shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju ke zaman yang indah.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi adalah untuk memenuhi salah satu kurikulum dan syarat penyelesaian Pendidikan sarjana terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.

Selanjutnya Penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan ini, antara lain :

1. Allah SWT.
2. Kedua Orang Tua, Kakak dan Mba saya yang selalu memberikan motivasi serta doa bagi penulis.
3. Bapak Slamet Widodo, S.Kom, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mustaziri, S..T., M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Azwardi, S.T., M.T., selaku ketua Jurusan Teknik Komputer Politenik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom, M.Kom., selaku ketua prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom., selaku sekretaris jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Seluruh staff dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Seluruh karyawan da staff tata usaha Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

10. Bapak Cevi Nurgraha, S.STP, M.Si, selaku pembimbing ditempat Layanan Siaga 112
11. Tidak lupa, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada widia salsa,shofi wahyuni, adria nurushoba dan seventien o .
12. Kepada teman – teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan, mendapatkan balasan yang melimpah oleh Allah SWT. Aamiin mohon maaf atas segala kekurangan yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini, karena penulis juga manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Palembang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 MANFAAT	2
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 PENELITIAN TERDAHULU	4
2.2 MEDIA	4
2.3 MEDIA PROMOSI	4
2.4 MEDIA INFORMASI	4
2.5 PALEMBANG LAYANAN SIAGA 112 KOTA PALEMBANG	4
2.6 <i>GAME</i>	9
2.6.1 PEMBUATAN <i>GAME PLATFORMER</i>	9
2.6.2 TAHAP PERANCANGAN <i>GAME</i>	11
2.7 <i>SOFTWARE</i> YANG DIGUNAKAN.....	13
2.7.1 <i>ADOBE ILLUSTRATOR</i>	13
2.7.2 <i>CONSTRUCT 2</i>	13
2.8 METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA	14
2.9 <i>SKALA LIKERT</i>	16

BAB III	METEDOLOGI PENELITIAN	
	3.1 KERANGKA PENELITIAN	17
	3.2 PERANCANGAN DENGAN SOLUSI YANG DITAWARKAN	20
	3.2.1 <i>HARDWARE DAN SOFTWARE</i> YANG DIGUNAKAN	18
	3.2.1 METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA	19
	3.2.2 KONSEP.....	20
	3.2.3 PERANCANGAN.....	20
	3.2.4 PENGUMPULAN BAHAN.....	31
	3.2.5 PEMBUATAN	32
	3.2.6 PENGUJIAN	32
	3.2.7 DISTRIBUSI.....	33
	3.3 PERANCANGAN KUISIONER.....	33
	3.4 METODE PERHITUNGAN <i>SKALA LIKERT</i>	36
	3.4.1 PERHITUNGAN SKOR	37
	3.4.2 CONTOH KASUS	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	4.1 HASIL.....	39
	4.1.1 REALISASI <i>GAME</i> EDUKASI	39
	4.1.1.1 <i>SPLASH SCREEN</i>	39
	4.1.1.2 <i>SCENE MAIN MENU</i>	39
	4.1.1.3 <i>SCENE</i> PETUNJUK	40
	4.1.1.4 <i>SCENE</i> INFO	41
	4.1.1.5 <i>SCENE</i> PILIH <i>LEVEL</i>	41
	4.1.1.6 <i>SCENE</i> DIALOG	42
	4.1.1.7 <i>SCENE</i> <i>GAME PLAY</i>	43
	4.1.1.8 <i>SCENE</i> <i>GAME YOU WIN</i>	44
	4.1.1.9 <i>SCENE</i> <i>GAME YOU LOSE</i>	46
	4.1.1.10 <i>SCENE</i> <i>CONGRATULATION</i>	48

4.2 PEMBAHASAN	48
4.2.1 CARA KERJA <i>GAME</i>	48
4.2.2 HASIL PENGUJIAN	49
4.2.2.1 DESKRIPSI PENGUJIAN	49
4.2.2.2 PENGUJIAN TEKNIK	49
4.2.2.3 PENGUJUAN <i>ALPHA</i> (AHLI)	54
4.2.2.4 PENGUJIAN <i>BETA</i> (MASYARAKAT)	60
4.2.2.5 ANALISIS DATA	69
4.2.2.6 HASIL ANALISIS DATA RESPONDEN <i>ALPHA</i>	99
4.2.2.7 HASIL ANALISIS DARA RESPONDEN <i>BETA</i>	100
4.2.2.8 HASIL ANALISIS PENGUJIAN <i>ALPHA</i> 100	
4.2.2.9 HASIL ANALISIS PENGUJIAN <i>BETA</i> ...	102
BAB IV PENUTUP	
5.1 KESIMPULAN	105
5.2 SARAN	105
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1 Logo <i>Software Adobe Illustrator</i>	13
Gambar.2.2 Logo <i>Software Construct 2</i>	13
Gambar.3.1 Kerangka Penelitia	17
Gambar.3.2 Bagan Produksi	19
Gambar.3.3 HIPO pada <i>Game</i>	29
Gambar.3.6 Aplikasi Adobe Premier Pro	30
Gambar 4.1 <i>Splash Screen</i>	39
Gambar 4.2 <i>Scene Main Menu</i>	40
Gambar 4.3 <i>Scene Petunjuk Game</i>	40
Gambar 4.4 <i>Scene Info</i>	41
Gambar 4.5 <i>Scene Pilih Level</i>	41
Gambar 4.6 Dialog <i>Level Polisi</i>	42
Gambar 4.7 Dialog <i>Level Pemadam Kebakaran</i>	42
Gambar 4.8 Dialog <i>Level Rumah Sakit</i>	43
Gambar 4.9 <i>Scene Level Polisi</i>	43
Gambar 4.10 <i>Scene Level Pemadam Kebakaran</i>	44
Gambar 4.11 <i>Scene Level Rumah Sakit</i>	44
Gambar 4.12 <i>Scene You Win Level Polisi</i>	45
Gambar 4.13 <i>Scene You Win Level Pemadam Kebakaran</i>	45
Gambar 4.14 <i>Scene You Win Level Rumah Sakit</i>	46
Gambar 4.15 <i>Scene You Lose Level Polisi</i>	46
Gambar 4.16 <i>Scene You Lose Level Pemadam Kebakaran</i>	47
Gambar 4.17 <i>Scene You Lose Level Rumah Sakit</i>	47
Gambar 4.18 <i>Scene Congratulations</i>	48

DAFTAR TABEL

Tabel.2.1 Perbedaan dari Perancangan	4
Tabel.3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	18
Tabel.3.1 Spesifikasi <i>Software</i>	19
Tabel.3.3 Deskripsi Konsep	20
Tabel.3.4 <i>Storyboard game</i> animasi 2D.....	21
Table.3.5 Bagian Penjelasan HIPO	30
Tabel.3.6 Pertanyaan dalam Segi Konten Informasi.....	35
Tabel.3.7 Pertanyaan dari Segi Daya Tarik <i>Game</i>	35
Tabel.3.8 Skala <i>Likert</i>	36
Tabel.3.9 Kriteria Interpretasi Skor	37
Tabel.3.10 Contoh Kasus Cita Rasa Pada Roti Durian.....	38
Tabel.4.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Gagal.....	50
Tabel.4.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Berhasil	52
Tabel.4.3 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i>	55
Tabel.4.4 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pekerjaan.....	56
Tabel.4.5 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Tabel.4.6 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan	57
Tabel.4.7 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi grafis atau gambar	58
Tabel.4.8 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi warna?”.....	58
Tabel.4.9 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi audio?”	58
Tabel.4.10 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi karakter tokoh yang ditampilkan? ..	59
Tabel.4.11 Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, fitur – fitur didalam <i>game</i> berjalan dengan semestinya?”	59

Tabel.4.12	Pertanyaan Kuesioner <i>Beta</i>	61
Tabel.4.13	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Tabel.4.14	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Umur	64
Tabel.4.15	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pekerjaan	65
Tabel.4.16	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini tidak memiliki ukuran <i>file</i> yang terlalu besar?”	66
Tabel.4.17	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, saat membuka <i>game</i> tidak membutuhkan waktu yang lama?”	66
Tabel.4.18	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, fitur – fitur didalam <i>game</i> berjalan dengan semestinya?”	67
Tabel.4.19	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> animasi 2D ini membantu Layanan Siaga 112 lebih diketahui oleh masyarakat?”	67
Tabel.4.20	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, informasi mengenai Layanan Siaga 112 Kota Palembang sudah tersampaikan?”	67
Tabel.4.21	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju penyampaian promosi Layanan Siaga 112 Kota Palembang melalui <i>game</i> animasi 2D ini mudah dipahami?”	68
Tabel.4.22	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> animasi 2D ini lebih menarik dari pada brosur yang ada?”	68
Tabel.4.23	Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda Setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi alur cerita?”	69
Tabel.4.24	Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi grafis atau gambar?”	69
Tabel.4.25	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi grafis atau gambar?”	70
Tabel.4.26	Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi warna?”	72
Tabel.4.27	Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi warna?”	72

Tabel.4.28 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi audio?”	74
Tabel.4.29 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi audio?”	74
Tabel.4.30 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi karakter tokoh yang ditampilkan?”	76
Tabel.4.31 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi karakter tokoh yang ditampilkan?”	76
Tabel.4.32 Studi Kasus <i>Alpha</i> “Apakah anda setuju, fitur - – fitur didalam <i>game</i> berjalan dengan semestinya?”	78
Tabel.4.33 Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, fitur– fitur didalam <i>game</i> berjalan dengan semestinya?”	79
Tabel.4.34 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini tidak memiliki ukuran <i>file</i> yang terlalu besar?”	81
Tabel.4.35 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> ini tidak memiliki ukuran <i>file</i> yang terlalu besar?”	81
Tabel.4.36 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju, saat membuka <i>game</i> tidak membutuhkan waktu yang lama?”	83
Tabel.4.37 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, saat membuka <i>game</i> tidak membutuhkan waktu yang lama?”	84
Tabel.4.38 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju, fitur – fitur didalam <i>game</i> berjalan dengan semestinya?”	85
Tabel.4.39 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, fitur – fitur didalam <i>game</i> berjalan dengan semestinya?”	86
Tabel.4.40 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> animasi 2D ini membantu Layanan Siaga 112 lebih diketahui oleh masyarakat?”	88
Tabel.4.41 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> animasi 2D ini membantu Layanan Siaga 112 lebih diketahui oleh masyarakat?”	88
Tabel.4.42 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju, informasi mengenai Layanan Siaga 112 Kota Palembang sudah tersampaikan?”	90

Tabel.4.43 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, informasi mengenai Layanan Siaga 112 Kota Palembang sudah tersampaikan?”	90
Tabel.4.44 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju penyampaian promosi Layanan Siaga 112 Kota Palembang melalui <i>game</i> animasi 2D ini mudah dipahami?”	92
Tabel.4.45 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju penyampaian promosi Layanan Siaga 112 Kota Palembang melalui <i>game</i> animasi 2D ini mudah dipahami?”	92
Tabel.4.46 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda setuju, <i>game</i> animasi 2D ini lebih menarik dari pada brosur yang ada?”	94
Tabel.4.47 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda setuju, <i>game</i> animasi 2D ini lebih menarik dari pada brosur yang ada?”.....	95
Tabel.4.48 Studi Kasus <i>Beta</i> “Apakah anda Setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi alur cerita?”	97
Tabel.4.49 Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan “Apakah anda Setuju, <i>game</i> ini menarik dari segi alur cerita?”	97