

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan elemen pemasaran yang bertujuan dalam menginformasikan dan membujuk konsumen akan merek atau produk perusahaan [1]. Sedangkan media promosi suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk, jasa gambar atau pun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas.

Layanan Siaga 112 ialah layanan bantuan kegawat daruratan untuk warga kota Palembang seperti bencana alam, tindakan kriminal, kebakaran, kecelakaan dan penyelamatan manusia. Layanan Siaga 112 mempunyai banyak sekali informasi yang perlu disampaikan kepada masyarakat, namun Layanan Siaga 112 ini masih kurang dikenal oleh masyarakat karena sosialisasi, informasi dan promosinya masih sedikit. Dimana beberapa informasi umum yang perlu disampaikan kepada masyarakat tentang Layanan Siaga 112 saat ini dapat dilihat dari situs *web* di pemerintah kota Palembang dan brosur tetapi masyarakat tidak terlalu sering membuka situs *web*nya sedangkan brosur hanya ada di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang yang sangat jarang dikunjungi masyarakat Kota Palembang. Untuk membuat masyarakat tertarik dengan Layanan Siaga 112 maka dibuatlah *game* animasi 2D tentang Layanan Siaga 112 Kota Palembang.

Game animasi 2D mempunyai visual yang jelas dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan masyarakat. Pada *game* animasi 2D yang akan dibuat terdapat permainan, yang berupa informasi dan promosi dengan menikmati permainan, dan juga menghibur untuk mengasah daya logika, kecepatan dan tidak bosan terhadap visual yang ditampilkan. Serta *game* ini mudah diakses melalui *link* sehingga masyarakat bisa mengetahui lebih cepat, mengerti, lebih mengenal dan memahami tentang Layanan Siaga 112.

Dari permasalahan tersebut maka dibuat *game* animasi *Construct 2* karena *Construct 2* merupakan *software* untuk membuat *game* animasi 2D. Pada *game* ini terdapat misi dan tantangan yang tidak terlepas dari tujuan utama dimana akan

tetap bertemakan promosi dan informasi pada Layanan Siaga 112 kota Palembang. Maka dari latar belakang tersebut dapat diambil berjudul “**Media Promosi dan Informasi Layanan Siaga 112 kota Palembang Berbasis Game Animasi 2D**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan, yaitu :

1. Kurangnya efektif media yang ada untuk mempromosikan dan memberikan informasi tentang Layanan Siaga 112 kota Palembang.
2. Membuat *game* animasi 2D menjadi wadah media promosi dan informasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini dilakukan dengan benar dan tidak jauh dari permasalahan, maka terdapat Batasan masalah sebagai berikut :

1. *Game* animasi 2D sebagai media promosi dan informasi Layanan Siaga 112 kota Palembang.
2. Proses pembuatan *game* dilakukan menggunakan *software Construct 2*.
3. Objek penelitian merupakan masyarakat umum yang berusia remaja hingga dewasa.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari pembuatan *game* animasi 2D Layanan Siaga 112 ini yaitu:

1. Menghasilkan *game* 2D sebagai media promosi dan informasi Layanan Siaga 112 kota Palembang.
2. Mempromosikan dan mensosialisasi Layanan Siaga 122 kota Palembang kepada masyarakat lebih menarik dan tidak membosankan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan *game* animasi 2D Layanan Siaga 112, yaitu :

1. Mengetahui pelayanan seputar Layanan Siaga 112 kota Palembang bagi masyarakat.

2. Membantu masyarakat untuk memberi pengaduan dengan cepat melalui Layanan Siaga 112 kota Palembang.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pembahasan dan pemahaman, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengutarakan latar belakang dan alasan pemilihan judul, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, Batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini menyajikan landasan teori yang mendasari tentang Layanan Siaga 112 Kota Palembang dan pembuatan *game* animasi 2D.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai kerangka penelitian, persiapan data, pengembangan metode, hingga tes kinerja sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil yang diharapkan sesuai dengan perancangan dan teori yang telah dilandaskan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab menyimpulkan dari hasil yang sudah dibuat serta saran bagi penulis .