

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

SIDEMANG merupakan Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang yang menyajikan pelayanan administrasi di kelurahan dan kecamatan kota Palembang secara online. Aplikasi ini dikembangkan oleh dinas komunikasi dan informatika yang bisa digunakan untuk kecamatan atau kelurahan serta masyarakat kota Palembang, dengan tujuan melayani dan mempermudah masyarakat dalam membuat berkas perizinan. Dengan SIDEMANG masyarakat tidak perlu kebingungan untuk mengurus berkas perizinan, cukup dengan mengakses SIDEMANG masyarakat bisa langsung memilih berkas yang akan diajukan. Tetapi sebagian dari masyarakat belum mengetahui dan belum memahami tata cara penggunaan dari aplikasi tersebut. Sosialisasi dalam bentuk brosur berisikan gambaran siklus yang disebar ke masyarakat masih belum cukup, karena tidak menjelaskan secara keseluruhan bagaimana mekanisme penggunaan aplikasi SIDEMANG yang bisa dimengerti oleh masyarakat.

Oleh sebab itu, di era yang modern saat ini, perkembangan teknologi informasi di bidang multimedia sangat berpengaruh untuk kepentingan masyarakat yang dapat mempermudah untuk menyampaikan dan memperoleh informasi. Begitu banyak hal dalam penyampaian sebuah informasi yang diolah ke dalam bentuk multimedia agar terlihat lebih menarik. Salah satu contoh penggunaan animasi khususnya animasi 2D saat ini sudah menjadi trend untuk menyampaikan informasi yang mudah dipahami oleh masyarakat.

Animasi 2D merupakan animasi yang menggunakan gambar yang dimanipulasi untuk terlihat bergerak. Animasi 2D akan mempermudah penggambaran dari suatu materi dan mampu menjelaskan sesuatu yang lebih objektif agar seluruh masyarakat tertarik dengan informasi yang disampaikan. Dengan Animasi 2 dimensi kita juga bisa membuat sebuah informasi menjadi lebih menarik yang tidak hanya menampilkan sebuah info, namun menyajikan sesuatu yang lebih memberikan daya tarik dari apa yang akan ditampilkan.

Sebelumnya, penggunaan Animasi 2D pada skripsi ini telah dibuat oleh Nur' Afif dan kawan-kawan pada tahun 2017 yang berjudul "Penciptaan Film Animasi "Afeksi" dengan Teknik Animasi 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis". Penelitian ini akan saya jadikan sebagai rujukan/referensi dalam pembuatan skripsi mengenai Video Animasi 2D Penggunaan Aplikasi SIDEMANG sebagai media informasi dalam tata cara penggunaan aplikasi SIDEMANG.

Berdasarkan uraian diatas, penulis kemudian tertarik untuk membuat laporan Skripsi dengan judul "**Video Animasi 2D Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang (SIDEMANG) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang**".

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas , penulis merumuskan permasalahan bahwa, masih adanya masyarakat yang bingung bahkan belum mengerti dalam penggunaan Aplikasi SIDEMANG. Oleh karena itu perlu dibuatkan sebuah media informasi berupa penggunaan aplikasi SIDEMANG serta memperkenalkan Aplikasi SIDEMANG kepada masyarakat dalam bentuk video Animasi 2D yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh masyarakat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup permasalahan yang akan penulis bahas dalam laporan Skripsi adalah, sebagai berikut :

1. Pembuatan video penggunaan aplikasi SIDEMANG berbasis animasi 2 dimensi,
2. Pembuatan video animasi 2 dimensi yang mencakup, Pengenalan awal Aplikasi SIDEMANG, prosedur penggunaan Aplikasi SIDEMANG bagi masyarakat dan operator kelurahan/kecamatan Kota Palembang.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Laporan Skripsi ini bertujuan untuk:

1. Memperkenalkan Aplikasi SIDEMANG dengan memanfaatkan Video Animasi berbasis 2D.
2. Memberikan Informasi yang menarik tentang cara Penggunaan Aplikasi SIDEMANG, untuk membantu masyarakat yang belum memahami bagaimana prosedur penggunaan Aplikasi SIDEMANG.
3. Mensosialisasikan kepada semua masyarakat umum dan di lingkungan pemerintahan Kota Palembang, guna menarik perhatian masyarakat untuk menggunakan Aplikasi SIDEMANG.

### **1.4.2 Manfaat**

Hasil Laporan Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang Animasi 2 Dimensi sebagai Media Penyampaian Informasi,
2. Memberikan Informasi kepada masyarakat bahwa adanya Aplikasi SIDEMANG yang mempermudah masyarakat dalam mengurus berkas perizinan secara Online,
3. Terciptanya Video Animasi 2D yang menarik dan memberikan informasi yang lebih efektif, guna menarik perhatian masyarakat untuk menggunakan Aplikasi SIDEMANG.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan ini penulis bermaksud memberikan gambaran isi dari laporan. Penulis membagi laporan menjadi lima bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang, pemilihan judul, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

**BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Bagian ini menyajikan landasan teori yang mendasari tentang animasi serta menjelaskan permasalahan yang ada berdasarkan hasil analisis dari penulis.

**BAB III           METODELOGI**

Bagian ini menyajikan landasan teori yang mendasari tentang animasi serta menjelaskan permasalahan yang ada berdasarkan hasil analisis penulis

**BAB IV           PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang hasil analisa penulis dari permasalahan yang ada dan menguraikan pembahasan bagaimana cara yang dilakukan sehingga mencapai hasil yang diinginkan.

**BAB V            KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari uraian bab-bab terdahulu dan saran-saran demi peningkatan yang lebih baik di masa yang akan datang.