

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

Zelita Tri Setya¹⁾, Slamet Widodo²⁾, Mustaziri³⁾

Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Sriwijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat Satu, Palembang, Sumatera Selatan 30137
Email : zelitatri@gmail.com, slametwidodo@polsri.ac.id Mustaziri09@gmail.com

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.*

1. PENDAHULUAN

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.

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.

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

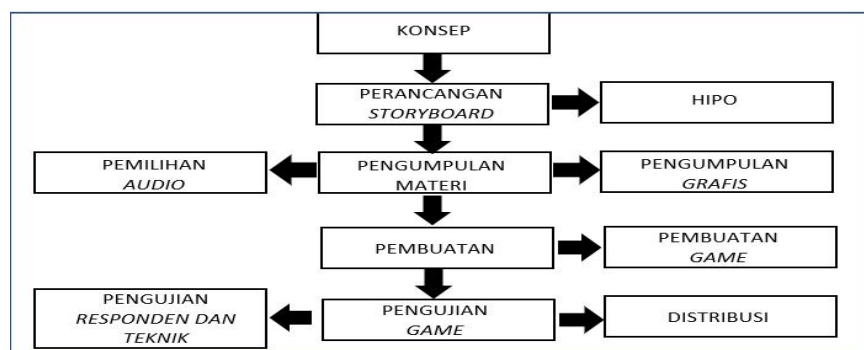
Media merupakan salah satu alat bantu untuk memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Dan tidak hanya itu juga media berfungsi dan berperan dalam mengatur segala pekerjaan yang dibuat dengan hasil yang memuaskan. Promosi merupakan kegiatan komunikasi antara perusahaan dan konsumen sebagai usaha untuk memperingati konsumen dalam kegiatan pembelian sesuai keinginan [2].

Media Informasi adalah saran yang digunakan untuk memberikan informasi peristiwa yang terjadi kepada masyarakat umum secara cepat. Informasi merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu komunikasi, selain itu informasi juga dapat mempengaruhi proses terjadinya kegiatan komunikasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Proses pembuatan *game* media promosi dan informasi untuk Layanan Siaga 112 Kota Palembang ini dimulai dengan proses perancangan, pembuatan hingga analisis hasil.

Perancangan *game* ini menggunakan metode pengembangan mengacu pada metode *Multimedia Development Life Cycle*. Sebagaimana menurut Luther dalam Iwan Binanto (2010: 259) terdiri dari 6 tahapan utama yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), Distribusi (*Distribution*).



2.1 Konsep

Pada tahap penelitian ini akan menentukan tujuan dengan membuat konsep. Tabel 3.3. merupakan deskripsi dari konsep game Animasi 2D yang akan penulis buat.

Tabel 2.1 Deskripsi Konsep

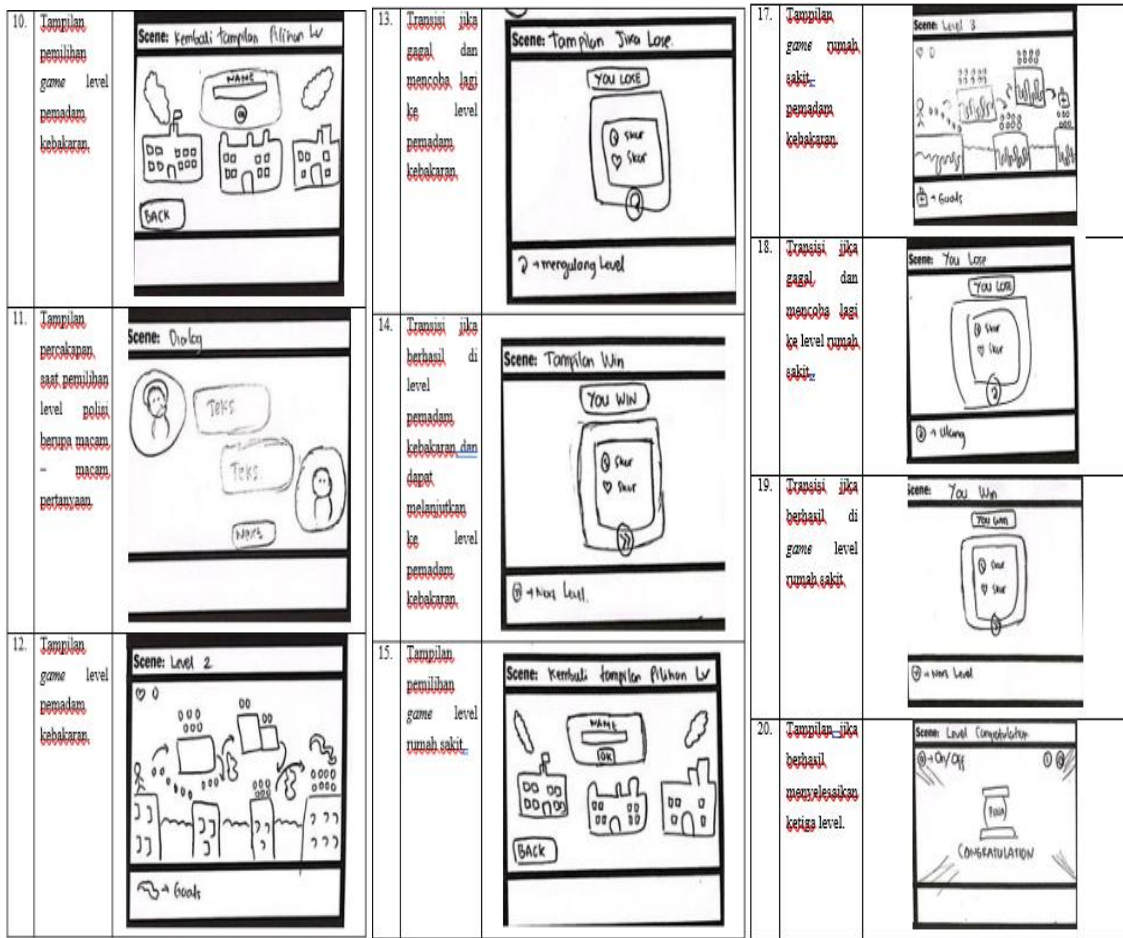
| | |
|----------------|--|
| Judul | Si Aga 112 |
| Jenis | Game Animasi 2D |
| Target Audiens | Anak – anak, Remaja dan Dewasa (12 tahun keatas) |
| Ide Cerita | Game animasi 2D sebagai media informasi dan promosi |
| Sinopsis | Seorang pegawai layanan siaga 112 yang bertugas melayanin seorang pelapor untuk menyampaikan pesan darurat kepada pihak yang berwajib. |
| Pesan | Dari game ini masyarakat tau bahwa Kota Palembang sudah memiliki telpon darurat yang Siap dan Siaga. |

2.2 Perancangan

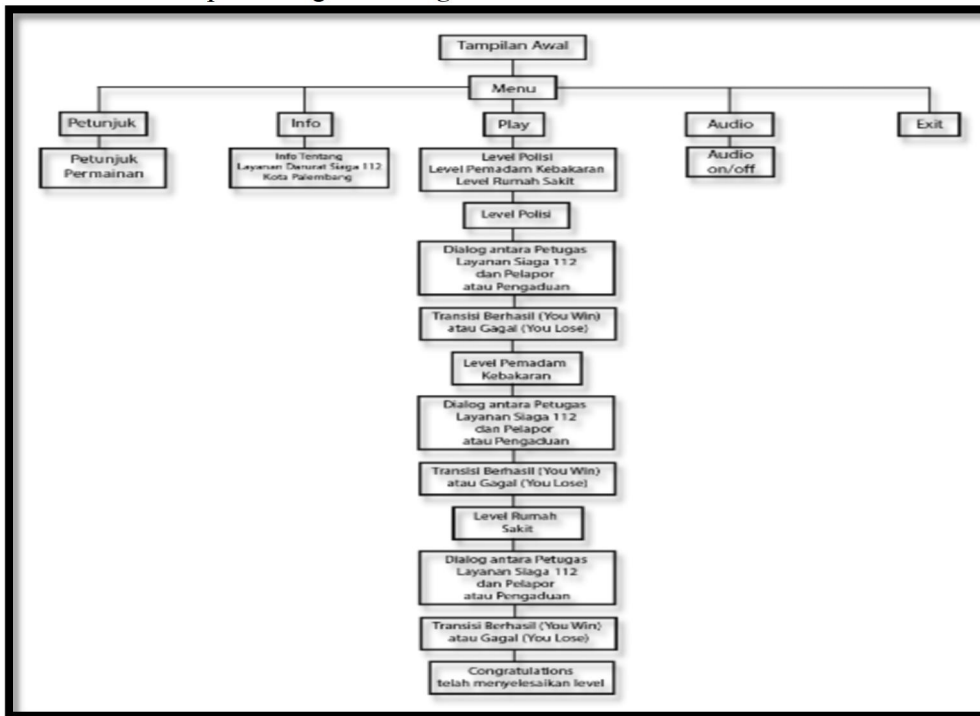
Pada tahapan ini melakukan perancangan storyboard dan HIPO (Hierarchy Input Proses Output). Berikut merupakan storyboard dan HIPO.

Tabel 2.2 Rancangan Storyboard

| No. | Deskripsi | Layout/Visual |
|-----|--|---------------|
| 1. | Tampilan logo game animasi 2D Layanan Siaga 112 | |
| 2. | Tampilan menu utama aplikasi yang berisikan tombol petunjuk, info audio dan keluar. | |
| 3. | Tampilan menu info yang berisikan info petunjuk dalam menjalankan game | |
| 4. | Tampilan menu pengaturan yang berisikan tentang Layanan Siaga 112 Kota Palembang | |
| 5. | Tampilan pemilihan level dan penulisan nama pemain | |
| 6. | Tampilan percakapan saat pemilihan level polisi berupa macam-macam pertanyaan | |
| 7. | Tampilan game level polisi | |
| 8. | Transisi jika gagal dan mencoba lagi ke level polisi | |
| 9. | Transisi jika berhasil di level polisi dan dapat melanjutkan ke level permainan keabakaran | |



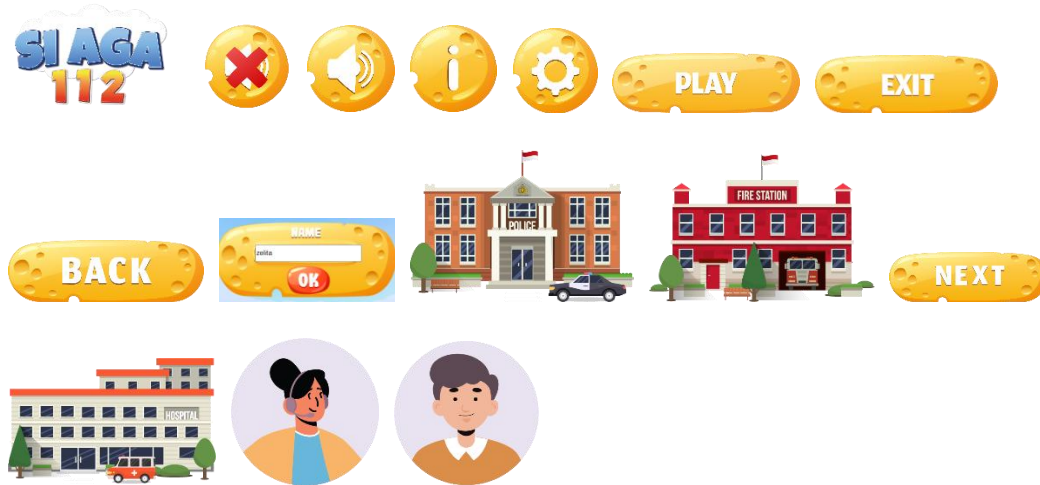
Pada Gambar 2.3 merupakan bagan HIPO game animasi 2D.



Gambar 2.3 HIPO Pada Game

2.3 Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini pengumpulan bahan – bahan berupa *file asset 2D* yang akan digunakan untuk pembuatan *game*. Gambar 2.4 merupakan desain *asset* pada *game* animasi 2D.



Gambar 2.4 Desain *Asset* Objek

2.4 Pembuatan

Pada proses pembuatan *game* ini terdapat teknik *compositing* yaitu teknik ini dilakukan dengan cara menggabungkan *file* audio, *background*, dan *asset 2D* dilembar kerja *Construct 2*.

2.5 Pengujian

Setelah produk *game* animasi 2D selesai dibuat dilakukan tahap *testing* yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba *alpha* dan tahap uji coba *beta*.

2.6 Distribusi

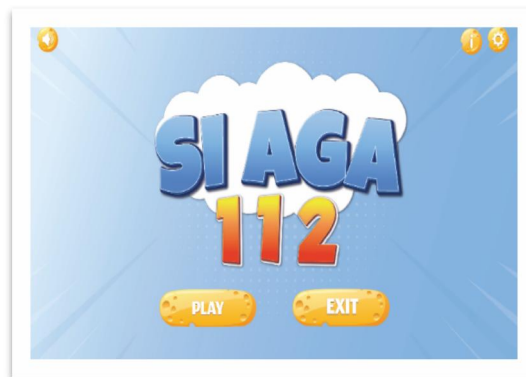
Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan dan didistribusikan kepada masyarakat Kota Palembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

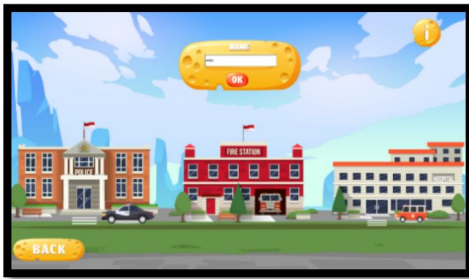
Penelitian ini di uji cobakan untuk mengukur apakah aplikasi *game* animasi 2D ini sudah berjalan dengan baik atau belum sebagai media promosi dan informasi pada Layanan Siaga 112 Kota Palembang. Gambar 2.5 merupakan *splash screen/logo game*. Gambar 2.6 merupakan *main menu*. Gambar 2.7 merupakan *game* pilih *level*. Gambar 2.8 merupakan layar *you win*. Gambar 2.9 merupakan layer *you win*. Gambar 2.10 merupakan layer *congratulations*.



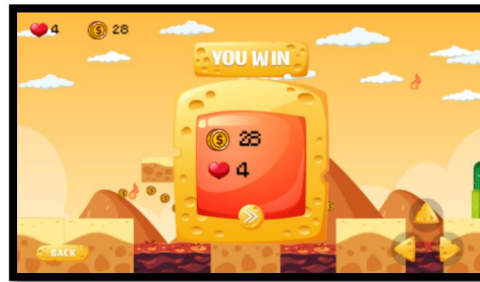
Gambar 2.5 *Splash Screen/logo game*



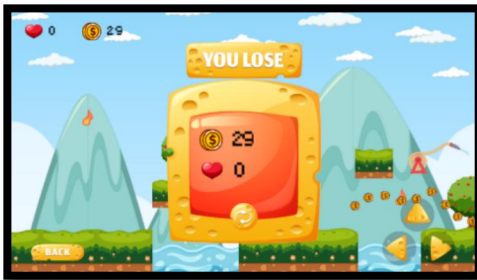
Gambar 2.6 *main menu*



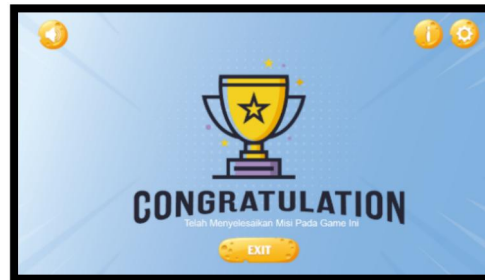
Gambar 2.7 Pilih Level



Gambar 2.8 You Win



Gambar 2.9 You Lose



Gambar 2.10 Congratulation

Dapat dilihat dari gambar – gambar diatas menunjukkan bahwa aplikasi *game* animasi 2D dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan seharusnya. Tidak hanya itu, aplikasi *game* ini juga lancar dijalankan di perangkat *mobile android* dan lancar dijalankan secara *online*. Sehingga dengan ini dapat diketahui bahwa untuk testing fungsionalitas aplikasi telah menghasilkan output yang baik. Setelah itu dilakukan pengujian terhadap aplikasi *game* Siaga 112 oleh 5 orang *expert* dan juga dilakukan demo aplikasi *game* Siaga 112 pada masyarakat Kota Palembang sebanyak 64 masyarakat umum.

Hasil akhir dari pengujian alpha yang dilakukan oleh 5 responden dapat dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai. Adapun rata-rata hasil keseluruhan pengujian beta sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Rerata (\%)} &= \frac{R_a + R_b + R_c + R_d + R_e}{5} \\ \text{Rerata (\%)} &= \frac{84\% + 88\% + 84\% + 88\% + 76\%}{5} \\ \text{Rerata (\%)} &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria index persentase yang telah ditentukan. Maka, rata – rata responden pengujian *alpha* 84% berada di kategori “Sangat Setuju”.

Hasil akhir dari pengujian beta yang dilakukan oleh 64 responden dapat dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai. Adapun rata-rata hasil keseluruhan pengujian beta sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Rerata (\%)} &= \frac{R_a + R_b + R_c + R_d + R_e + R_f + R_g + R_h}{8} \\ \text{Rerata (\%)} &= \frac{(88,4\% + 92,5\% + 91,8\% + 92,1\% + 92,8\% + 92,5\% + 92,8\% + 91,5\%)}{8} \\ \text{Rerata (\%)} &= 91,8\% \end{aligned}$$

Setelah di hitung rata-rata maka diperoleh hasil rata-rata skor adalah 91,8%. Berdasarkan kriteria index persentase yang telah ditentukan. Maka dapat disimpulkan hasil keseluruhan dari pengujian beta masuk ke dalam kategori “Sangat Setuju”

4. KESIMPULAN

Berdasarkan media promosi dan informasi Layanan Siaga 112 Kota Palembang menggunakan model *game* animasi 2D untuk masyarakat yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan media promosi dan informasi Layanan Siaga 112 Kota Palembang menggunakan model *game* animasi 2D untuk masyarakat menghasilkan aplikasi *game* dengan ukuran 8,3 MB. Total durasi ke tiga *level* ialah 4.0 menit. Hasil export *game* ini ialah dengan format apk pada mobile android dan dapat diakses secara *online* melalui: <https://gamessiaga112new.netlify.app/>
2. Berdasarkan hasil pengujian *game* animasi 2D, maka *game* ini memenuhi prinsip pembuatan *game endless run* yang terdiri dari *Splash Screen*, *Scene Main Menu*, *Scene Info*, *Scene Petunjuk*, *Scene Play*, *Scene* pilihan *Level (level 1-3)*, *Scene Dialog*, *Scene You win*, *Scene You Lose* dan *Scene congratulation*.
3. Berdasarkan hasil pengujian dari segi tampilan grafis, audio, warna, karakter dan gambar mendapatkan indeks 84% dan berada dikategori “Sangat Setuju”
4. Berdasarkan hasil pengujian dari segi promosi dan informasi mendapatkan indeks 91,8% dan berada dikategori “Sangat Setuju”

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatan *game* animasi 2D yang dibuat. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Perlu dikembangkan *game* animasi 2D Layanan Siaga 112 Kota Palembang ke *game* 3D sehingga *game* animasi tersebut tampak lebih interaktif dan menarik.
2. Perlu adanya pengembangan fitur pada *game* ini yang lebih interaktif dan menarik.
3. Selain dapat di *install* pada format apk dan dapat diakses secara *online*, diharapkan *game* animasi 2D tentang Layanan Siaga 112 Kota Palembang ini dapat di *install* pada sistem operasi *IOS*, dan dapat dihadirkan dalam beberapa halaman *game store*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan, dorongan, bantuan baik moril maupun materil selama penyusunan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Lubis, R. S. Rahmawati, and S. M. Setiana, “Perancangan Game Edukasi Goi Berbasis Flash,” *Janaru Saja J. Progr. Stud. Sastra Jepang*, vol. 6, no. 2, pp. 42–50, 2018, doi: 10.34010/js.v6i2.581.
- [2] G. Garaika and W. Feriyan, “Promosi Dan Pengaruhnya Terhadap Terhadap Animo Calon Mahasiswa Baru Dalam Memilih Perguruan Tinggi Swasta,” *J. Aktual*, vol. 16, no. 1, p. 21, 2019, doi: 10.47232/aktual.v16i1.3.