

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam dunia industri kreatif, bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan melalui elemen visual yang menarik dan komunikatif. Politeknik Harapan Bersama, khususnya Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual, telah berkontribusi dalam mencetak tenaga kreatif yang siap terjun ke dunia profesional. Namun berdasarkan survei yang telah dilakukan di SMAN 3 Kota Tegal, ditemukan bahwa masih rendahnya minat dan pengetahuan siswa terhadap program studi DKV Politeknik Harapan Bersama. Hal ini menjadi tantangan yang perlu diatasi dengan strategi promosi yang kreatif dan tepat sasaran.

Salah satu strategi yang efektif dalam menjangkau generasi muda adalah melalui media visual, khususnya animasi. Format short video animasi 2D dipandang sesuai karena mampu menyampaikan pesan secara singkat, dinamis, dan berkesan. Media ini juga mudah disebarluaskan melalui platform digital yang dekat dengan keseharian remaja. Menurut Hidayat (2020), subkultur "weeaboo" yang merujuk pada penggemar budaya Jepang, termasuk anime, banyak berkembang di kalangan Generasi Z dan Y. Fenomena ini memperkuat relevansi penggunaan gaya visual anime dalam animasi promosi untuk menarik minat audiens muda.

Dalam proses pembuatan animasi, peran seorang animator menjadi sangat penting. Animator berfungsi menghidupkan cerita dari hanya sekadar teks menjadi gambar bergerak yang lebih mudah dipahami dan dinikmati. Melalui visualisasi tersebut, pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas dan menarik oleh penonton.

Sebagai media promosi yang akan digunakan, animasi yang dirancang diberi judul “Ekspektasi”, yang menceritakan tentang perjalanan seorang siswa dalam menemukan passion-nya di bidang desain, khususnya Desain Komunikasi Visual. Alur cerita dibuat relevan dengan kehidupan siswa SMA/SMK agar mereka dapat melihat bahwa DKV tidak hanya berhubungan dengan menggambar, tetapi juga menekankan kemampuan berpikir kreatif serta pemecahan masalah melalui media visual.

Animasi 2D sendiri sebagai medium telah berkembang pesat dan digunakan tidak hanya dalam hiburan, seperti anime Jepang, tetapi juga dalam bidang edukasi dan promosi. Beberapa contoh promosi berbasis animasi 2D yang dikenal luas antara lain: “Jadiin Maumu dengan Wondr by BNI”, “TVC POCARI SWEAT – Bintang SMA”, dan “Sasa Tepung Bumbu #ApaSihYangGaBisa”. Meskipun demikian, di Indonesia, karya animasi 2D lokal masih kurang dikenal secara luas jika dibandingkan dengan animasi 3D. Padahal Menurut Thomas dan Johnston (1981), animasi 2D memiliki keunggulan dalam menyampaikan cerita melalui ilustrasi yang ekspresif dan stylized. Selain itu, dibandingkan dengan animasi 3D, animasi 2D dinilai lebih efisien dari segi biaya produksi, terutama dalam pembuatan konten berdurasi

pendek; seperti disebutkan bahwa “Companies can work with 2D animation studios to produce visually engaging content without the high costs associated with 3D animation production”.¹

Berdasarkan survei terhadap 15 siswa SMA N 3 Kota Tegal, hanya sekitar 33% yang mengetahui tentang Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Dari jumlah tersebut, hanya satu orang yang menunjukkan minat untuk melanjutkan kuliah di sana, dan hanya dua siswa yang memiliki ketertarikan terhadap bidang animasi. Hasil ini menunjukkan masih rendahnya eksposur dan daya tarik program studi tersebut di kalangan siswa.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir berupa **“PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”**. Diharapkan karya ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam mengenalkan dan meningkatkan citra program studi kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda di kota Tegal dan sekitarnya.

¹ Austin Visuals (2025)

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah :

- 1.2.1. Kurangnya minat atau awareness masyarakat terutama anak-anak SMA dan sederajat terhadap jurusan Desain Komunikasi Visual Poltek Harber.
- 1.2.2. Stereotipe mengenai bidang Desain Komunikasi Visual yang dianggap tidak membawa kesuksesan di kalangan orang tua, sehingga cenderung menjauhkan anak-anaknya dari bidang Desain Komunikasi Visual.
- 1.2.3. Kurangnya media promosi dkv poltek harber ke calon mahasiswa baru

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai project Tugas Akhir ini adalah:

- 1.3.1 Fokus utama dari Project Animasi ini adalah untuk mempromosikan jurusan Desain Komunikasi Visual kepada masyarakat terutama di wilayah Tegal dan sekitarnya.
- 1.3.2 Projek Animasi ini lebih menargetkan siswa/I sma/smk yang ingin berkuliah di jurusan Desain Komunikasi Visual Poltek harber atau

anak-anak yang memiliki talenta di bidang kreatif terutama Ilustrasi dan Animasi.

- 1.3.3 Perancangan Frame by frame ini dibuat untuk produksi Animasi 2D dengan judul “Ekspektasi” dengan tujuan mempromosikan DKV Politeknik Harapan Bersama.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi bahasan dalam project Tugas Akhir ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimana merancang sebuah Animasi frame by frame yang baik dan benar?
- 1.4.2 Bagaimana menerapkan visual dari storyboard yang telah disusun menjadi rangkaian animasi dengan baik?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai project Tugas Akhir adalah:

- 1.5.1 Merancang sebuah Animasi frame by frame yang baik dan benar
- 1.5.2 Mempromosikan Program Studi Desain Komunikasi Visual dari Politeknik Harapan Bersama agar lebih dikenal oleh masyarakat.

- 1.5.3 Terciptanya Animasi frame by frame yang Menarik dan Bagus untuk produksi Animasi 2D dengan judul “Ekspektasi” dengan tujuan mempromosikan DKV Politeknik Harapan Bersama.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Perancangan ini memberikan manfaat yang besar bagi penulis. Dalam proses perancangan, penulis dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam menciptakan produk animasi 2D berbasis riset. Penulis mendapatkan pengalaman nyata dalam membuat animasi yang relevan dengan kebutuhan promosi. Selain itu, hasil perancangan ini dapat menjadi portofolio karya kreatif yang sangat berguna untuk mendukung karier penulis di bidang Animasi 2D.

1.6.2 Manfaat Bagi Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama

Manfaat yang diperoleh Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual (DKV) Politeknik Harapan Bersama dari perancangan ini meliputi peningkatan citra dan kredibilitas program studi di mata masyarakat. Animasi 2D yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif untuk menarik minat calon mahasiswa baru. Selain itu, karya ini menunjukkan kemampuan program studi dalam menghasilkan

produk kreatif berkualitas tinggi yang relevan dengan kebutuhan industri.

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat Umum sekaligus Calon Mahasiswa Baru

Manfaat yang diperoleh masyarakat dari perancangan ini cukup signifikan. Dengan adanya animasi 2D sebagai media promosi, masyarakat dapat lebih mudah memahami potensi dan manfaat dari bidang Animasi 2D secara menarik dan informatif. Animasi ini juga memberikan edukasi yang menyenangkan, terutama bagi siswa/i SMA/SMK yang sedang mencari referensi untuk menentukan pilihan karier mereka di masa depan. Selain itu, karya ini membantu masyarakat, termasuk para orang tua, untuk mengenal lebih dalam tentang Program Studi Desain Komunikasi Visual di Politeknik Harapan Bersama. Dengan demikian, perancangan ini menjadi jembatan yang memperkuat kesadaran dan apresiasi terhadap pentingnya pendidikan di bidang kreatif, khususnya animasi. Animasi ini juga mempermudah siswa/i dalam menjelaskan minat dan pilihan karier mereka kepada orang tua, sehingga menciptakan komunikasi yang lebih baik antar generasi.

1.6.4 Hasil Produk Terkait

Produk yang dihasilkan dari perancangan ini adalah sebuah Animasi Frame by frame untuk menunjang produksi film animasi

2D dengan judul “Ekspektasi” yang memiliki durasi pendek (3-5 menit) yang berfungsi sebagai media promosi. Film ini dirancang untuk memperkenalkan Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama kepada audiens target, yaitu siswa/i SMA/SMK dan orang tua mereka. Animasi 2D ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan minat terhadap program studi DKV Poltek Harber sekaligus memberikan gambaran tentang prospek karier di bidang Desain Komunikasi Visual.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun dengan sistematika penulisan Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN FRAME BY FRAME UNTUK SHORT VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERJUDUL “EKSPEKTASI” SEBAGAI MEDIA PROMOSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”** adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi Penelitian Sejenis dan Landasan Teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi Waktu dan Tempat Penelitian, Bahan Penelitian, Alat Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Kerangka Berpikir.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi Objek Penelitian, Konsep Dasar Perancangan, Proses Perancangan, dan Hasil Perancangan

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA