

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan desain di Indonesia telah mengalami peningkatan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama dalam program studi Desain Komunikasi Visual [1]. Perguruan tinggi swasta yang memiliki prodi Desain Komunikasi Visual (DKV) berjumlah semakin banyak sehingga menghadapi persaingan yang semakin ketat dan kompetitif.

Politeknik Harapan Bersama (Poltek Harber), sebagai salah satu perguruan tinggi swasta yang memiliki program studi DKV, juga menghadapi persaingan dengan perguruan tinggi swasta lainnya. Bahkan pada tahun 2023, Poltek Harber mengalami penurunan jumlah mahasiswa DKV yang cukup signifikan. Berdasarkan data mahasiswa Poltek Harber, pada tahun 2022 mahasiswa prodi DKV berjumlah 59 orang dan pada tahun 2023 hanya berjumlah 38 orang mahasiswa.

Persaingan yang ketat di antara program studi DKV di perguruan tinggi swasta menjadi tantangan tersendiri bagi setiap institusi, termasuk Poltek Harber, untuk meningkatkan daya tarik mereka. Salah satu cara efektif untuk menarik minat calon mahasiswa adalah melalui promosi atau iklan yang kreatif dan menarik. Media promosi yang efektif dapat membantu

memperkenalkan keberadaan dan keunggulan prodi DKV Poltek Harber kepada masyarakat luas.

Salah satu inovasi menarik dalam strategi promosi adalah penggunaan animasi 2D. Penggunaan animasi 2D sebagai alat promosi memiliki banyak keunggulan, seperti ruang lingkup penikmat yang luas, alur cerita yang ringan, dan visual yang menarik.

Di era yang semakin modern, media sosial menjadi sarana yang populer bagi sebuah perguruan tinggi mengiklankan produk maupun jasanya kepada siswa-siswi SMA/SMK yang sering mengakses media sosial. Iklan berbentuk animasi 2D dengan durasi singkat dan visual yang menarik dapat dibagikan melalui jejaring media sosial sesuai tren zaman sekarang dan menjangkau banyak audiens yang mayoritas adalah generasi muda.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pembuatan animasi 2D sebagai iklan di media sosial untuk memperkenalkan program studi DKV Poltek Harber kepada siswa-siswa SMA/SMK. Iklan berjudul "*Beyond Imagination*" mengusung konsep animasi 2D *frame by frame* dengan melibatkan elemen visual yang menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya calon mahasiswa yang mengenal prodi DKV Poltek Harber.
2. Minimnya iklan animasi 2D prodi DKV Poltek Harber berdasarkan kebutuhan masyarakat dan tren zaman sekarang.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan ini tetap fokus pada tujuan awal, diperlukan batasan-batasan yang jelas. Berikut adalah batasan-batasan masalahnya :

1. Fokus pada teknik pembuatan animasi 2D *frame by frame*.
2. Animasi 2D berupa iklan berdurasi 1 menit.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah :

1. Bagaimana langkah-langkah untuk menciptakan iklan animasi 2D yang menarik, inovatif, dan kreatif?
2. Bagaimana menentukan teknik produksi dalam menyajikan iklan animasi 2D?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah :

1. Melakukan pembuatan iklan animasi 2D yang menarik, inovatif, dan kreatif.
2. Menentukan teknik produksi dalam menyajikan iklan animasi 2D.

1.6 Manfaat Perancangan

Pembuatan animasi 2D DKV Poltek Harber memiliki beberapa manfaat yaitu :

1. Bagi peneliti

Perancangan ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya animasi 2D. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi portofolio yang menunjukkan hasil karya dan prestasi akademik mahasiswa.

2. Bagi masyarakat (segmentasi/target sasaran)

Pembuatan animasi 2D ini dapat memperkenalkan prodi DKV Poltek Harber dengan durasi singkat dan visual yang menarik. Dengan demikian, pembuatan animasi 2D ini dapat meningkatkan minat calon mahasiswa untuk mengenal dan memilih prodi DKV Poltek Harber sebagai pilihan perguruan tinggi swasta di bidang DKV.

3. Bagi hasil produk terkait

Pembuatan animasi 2D ini dapat menjadi iklan yang menarik, inovatif, dan kreatif untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, pembuatan animasi 2D ini juga dapat mempertahankan eksistensi prodi DKV Poltek Harber sebagai salah satu program studi yang berkualitas dan berkompeten di bidang DKV.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, disusun sistematika penulisan untuk memudahkan pembaca memahami isinya. Berikut adalah struktur penulisan tugas akhir :

1. Bagian Awal

Bagian awal mencakup halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, serta daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat berbagai teori yang mendasari dan mendukung pokok-pokok bahasan, yang disusun secara sistematis dan relevan sesuai dengan teori yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam tugas akhir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan waktu dan batasan penelitian.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi data yang dikumpulkan selama penelitian, yang kemudian dianalisis untuk menjawab pertanyaan yang muncul dari latar belakang masalah, serta menjadi dasar bagi konsep dan proses perancangan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan memberikan ringkasan dari penelitian yang dilakukan, sedangkan saran bertujuan memberikan arahan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar buku dan literatur yang relevan dengan penelitian.