

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring meningkatnya popularitas pada program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) membuat kebutuhan akan sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan kreatif dalam industri kreatif juga semakin tinggi, Politeknik Harapan Bersama Tegal memiliki peluang yang signifikan untuk menjadi salah satu institusi yang berperan dalam mencetak tenaga kreatif pada program studi DKV di Kawasan keresidenan Pekalongan. Namun, kurangnya pemahaman mengenai program studi DKV, serta banyaknya masyarakat yang belum mengetahui keberadaan program studi DKV mengakibatkan minat untuk mendaftar program studi ini masih tergolong rendah sehingga potensi tersebut belum sepenuhnya terwujud.

Kesenjangan antara peluang yang bisa dicapai oleh Politeknik Harapan Bersama Tegal dan rendahnya tingkat kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pendidikan di bidang DKV menjadi salah satu faktor penghambat perkembangan program studi DKV. Dalam era digital yang semakin berkembang, komunikasi visual dan audio menjadi peran penting dalam berbagai industri, ketidaktahuan masyarakat mengenai manfaat dan prospek lulusan DKV dapat berakibat pada terbatasnya kesempatan bagi generasi muda untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat kreatif mereka.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi promosi yang efektif dan inovatif agar program studi DKV dapat lebih dikenal dan menarik minat calon mahasiswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui pemanfaatan desain suara dalam media promosi pada iklan berbasis animasi yang berjudul *Petualangan Kreatif*. Desain suara memiliki peran penting dalam memperkuat pesan visual, menciptakan suasana, dan membangun emosi audiens, sehingga dapat meningkatkan daya tarik suatu konten promosi.

Contoh nyata kekuatan desain suara dapat dilihat dalam film animasi **“Flow” (2024)** karya Gints Zilbalodis. Film ini unik karena **tidak memiliki dialog sama sekali**, dan sepenuhnya mengandalkan **visual, musik latar, dan efek suara** untuk menyampaikan narasi dan emosi. Musik yang disusun oleh komposer Zilbalodis sendiri, berpadu dengan efek suara lingkungan yang imersif, membentuk pengalaman sinematik yang kuat dan mendalam. Dalam *Flow*, suara menjadi pemandu utama penonton dalam memahami perjalanan seekor kucing yang berusaha bertahan hidup di dunia pasca-bencana yang sunyi dan misterius. Transisi emosi, ketegangan, harapan, dan rasa kesendirian, semuanya ditransmisikan secara efektif hanya melalui komposisi suara. Hal ini menunjukkan bagaimana desain suara dapat berperan sebagai bahasa alternatif ketika kata-kata tidak digunakan.

Hal serupa juga dapat ditemukan pada serial animasi **“Bernard Bear”**, sebuah tayangan komedi pendek tanpa dialog yang sangat populer di berbagai negara, termasuk Indonesia. Karakter Bernard, seekor beruang kutub yang sering mengalami kejadian lucu dan absurd, menyampaikan cerita sepenuhnya melalui

ekspresi visual, gesture, **musik latar yang dinamis**, serta **efek suara slapstick** seperti benturan, langkah kaki, dan suara reaksi berlebihan. Keberhasilan serial ini dalam menjangkau berbagai usia dan budaya tanpa menggunakan dialog membuktikan bahwa desain suara yang kuat dapat menggantikan komunikasi verbal dan tetap mampu menyampaikan emosi, pesan humor, dan narasi secara efektif.

Perancangan Desain Suara adalah proses kreatif untuk menciptakan, menggabungkan, memanipulasi, dan mengatur setiap bagian suara yang mendukung narasi visual seperti *voice over*, efek suara, dan musik latar belakang untuk menciptakan suasana baik untuk animasi, film, iklan, maupun media lainnya. Menurut Pratama dan Lestari (2020), desain suara tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi merupakan komponen penting dalam komunikasi audiovisual yang dapat membentuk persepsi penonton terhadap suatu adegan atau pesan yang disampaikan. Untuk mendukung suasana pada iklan animasi “Petualangan Kreatif” ini, penulis merancang desain suara seperti musik latar belakang dan efek suara untuk animasi yang dirancang khusus sebagai media periklanan. Tidak hanya untuk mendukung suasana, perancangan desain suara ini membantu pesan yang ingin disampaikan pada animasi ini bisa tersampaikan.

Dengan merujuk pada keberhasilan *Flow dan Bernard Bear* sebagai acuan, penulis merancang media promosi berbentuk animasi berjudul “**Petualangan Kreatif**” untuk memperkenalkan Program Studi DKV. Musik latar dan efek suara akan dirancang khusus untuk menciptakan suasana yang mendalam, memperkuat cerita visual, serta membantu menyampaikan pesan promosi secara

lebih efektif kepada calon mahasiswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat daya tarik kampanye promosi dan memperluas pemahaman masyarakat terhadap pentingnya studi di bidang Desain Komunikasi Visual.

Melalui penggunaan elemen audio yang menarik, diharapkan desain suara untuk iklan yang dihasilkan dapat lebih efektif dalam menyampaikan informasi serta membangun kesan mendalam bagi khalayak. Dengan demikian, kesadaran masyarakat terhadap program studi DKV ini dapat meningkat, yang pada akhirnya mendorong lebih banyak calon mahasiswa untuk bergabung. Dengan langkah ini, Politeknik Harber Tegal dapat semakin memperkuat reputasinya sebagai institusi pendidikan yang unggul dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan industri kreatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat ditarik kesimpulan identifikasi masalahnya yaitu:

1.2.1 Kurangnya Kesadaran Masyarakat terhadap Program Studi Desain Komunikasi Visual

1.2.2 Kurangnya pengetahuan tentang Program Studi Desain Komunikasi Visual

1.2.3 Rendahnya Pemahaman mengenai Prospek Kerja Lulusan Desain Komunikasi Visual

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Penelitian ini difokuskan pada audiens calon mahasiswa dan orang tua, dengan tujuan untuk memastikan konten yang disampaikan relevan dan menarik bagi mereka sehingga meningkatkan minat serta pengetahuan mengenai program studi ini.

1.3.2 Penelitian ini terbatas pada wilayah Karesidenan Pekalongan, yang mencakup daerah sekitar Politeknik Harber Tegal. Evaluasi efektivitas media promosi akan dilakukan dengan mempertimbangkan respon dari masyarakat di wilayah ini.

1.3.3 Perancangan desain suara akan berfokus pada elemen-elemen audio yang mendukung suasana dan pesan dalam iklan animasi, seperti efek suara dan musik latar belakang. tanpa melibatkan rincian teknis yang mendalam mengenai perangkat lunak audio.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Bagaimana merancang desain suara yang mendukung narasi dan visual dalam iklan animasi untuk meningkatkan pengetahuan serta minat calon mahasiswa dan orang tua?

1.4.2 Bagaimana menerapkan desain suara untuk lebih mendukung atmosfer suasana dan elemen penting dalam mendukung efektivitas animasi sebagai media promosi?

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Merancang desain suara yang sesuai dengan narasi dan visual dalam iklan animasi agar selaras dengan suasana yang ingin dirasakan pada animasi tersebut sehingga mampu meningkatkan pengetahuan serta minat calon mahasiswa dan orang tua terhadap isi pesan yang disampaikan pada media promosi tersebut.

1.5.2 Menerapkan elemen-elemen desain suara yang dapat memperkuat atmosfer suasana dalam iklan animasi serta menekankan elemen penting dalam animasi sehingga mendukung efektivitas iklan animasi sebagai media promosi yang menarik dan informatif.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Mahasiswa (Peneliti)

Manfaat perancangan ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang telah diperoleh selama studi di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

Proses perancangan efek suara untuk media promosi berbasis animasi ini akan memperdalam pemahaman tentang teknik membuat efek suara dan music latar belakang agar suasana dan pesan yang ingin disampaikan pada iklan animasi ini bisa tersampaikan dengan baik serta meningkatkan kemampuan dalam penelitian dan analisis pada media promosi.

1.6.2 Bagi Masyarakat

Peranan desain suara pada iklan animasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada masyarakat dengan suara dan suasana yang dapat tersampaikan dengan baik sehingga meningkatkan kesadaran serta menambah informasi tentang Program Studi DKV. Melalui penyampaian yang informatif dan mudah dipahami, animasi ini dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk mendorong inspirasi dan edukasi kepada mahasiswa serta calon mahasiswa tentang pentingnya kreativitas, sekaligus berkontribusi pada pengembangan industri kreatif yang inovatif dan relevan bagi masyarakat.

1.6.3 Hasil Produk Terkait

Hasil project Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan mengenai proses pembuatan desain suara untuk Iklan berbasis animasi. Selain itu, hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan motivasi bagi pihak lain yang ingin mempelajari atau mengembangkan desain suara dalam konteks sebagai pendukung media promosi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul “**PERANCANGAN DESAIN SUARA PADA IKLAN ANIMASI PETUALANGAN KREATIF SEBAGAI PENDUKUNG SUASANA DAN PENYAMPAIAN PESAN PADA MEDIA PROMOSI DKV**” adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar mengenai topik perancangan yang akan dibahas.

Dalam bab ini, dijelaskan:

1.1 Latar Belakang

Menguraikan konteks dan alasan pentingnya perancangan ini dilakukan, serta fenomena yang melatarbelakanginya

1.2 Identifikasi Masalah

Menjelaskan permasalahan utama yang menjadi dasar dilakukannya perancangan.

1.3 Batasan Masalah

Menguraikan ruang lingkup perancangan agar lebih fokus dan terarah.

1.4 Rumusan Masalah

Memaparkan pertanyaan-pertanyaan yang ingin dijawab melalui perancangan ini.

1.5 Tujuan Perancangan

Menguraikan tujuan yang diharapkan dari perancangan ini bagi masyarakat, peneliti, dan pihak terkait lainnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Menguraikan manfaat yang diharapkan dari perancangan ini bagi masyarakat, peneliti, dan pihak terkait lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Menjelaskan struktur dari laporan perancangan ini, termasuk isi dari setiap bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat kajian teori dan referensi dari penelitian atau karya sebelumnya yang mendukung perancangan. Dalam bab ini, dijelaskan:

2.1 Penelitian Sejenis

Mengulas penelitian atau karya sejenis yang relevan dan berkontribusi terhadap perancangan ini.

2.2 Landasan Teori

Menyajikan teori-teori dan konsep-konsep yang mendasari proses perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode dan tahapan yang dilakukan dalam perancangan.

Dalam bab ini, dijelaskan:

3.1 Waktu dan Tempat Perancangan

Menginformasikan kapan dan di mana perancangan ini dilakukan.

3.2 Bahan Penelitian

Menguraikan data, bahan, dan referensi yang digunakan sebagai acuan dalam

perancangan.

3.3 Alat Penelitian

Menjelaskan alat dan media yang digunakan selama proses perancangan.

3.4 Prosedur Penelitian

Menguraikan tahapan dan langkah-langkah yang diambil dalam merancang animasi dan sound design.

3.5 Kerangka Berfikir

Memaparkan alur berpikir atau diagram yang menjadi dasar dalam perancangan.

BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL

Bab ini menyajikan hasil dari perancangan sound design untuk animasi edukasi beserta pembahasannya. Penjelasan mencakup efektivitas sound design dalam menyampaikan pesan edukasi dan kaitannya dengan landasan teori yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi:

5.1 Kesimpulan

Merangkum hasil utama dari perancangan dan manfaat yang dihasilkan.

5.2 Saran

Memberikan rekomendasi untuk perancangan di masa mendatang atau tindakan lebih lanjut yang perlu dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Mencantumkan semua sumber referensi yang digunakan dalam laporan perancangan ini sesuai dengan format penulisan yang berlaku.