

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perjalanan panjang dari masa ke masa, mulai dari sistem sederhana berbasis keluarga, pendidikan pesantren, hingga sistem nasional yang berbasis kurikulum modern yang terus diperbaharui. Sistem pendidikan nasional dibentuk dengan tujuan menghasilkan orang Indonesia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak, memiliki keterampilan hidup, serta siap bersaing secara global. Dalam jurnal *Lingua Rima* oleh (Farid *et al.*, 2023), disebutkan bahwa “Pendidikan nasional mewarisi peradaban masa lalu agar nilai-nilai luhur dapat terus dilestarikan dan diwariskan, kemudian dimanfaatkan dan dikembangkan oleh generasi mendatang dalam kehidupan sekarang dan mendatang.” Pendidikan dipandang sebagai fondasi utama dalam mencetak generasi penerus bangsa dan menjadi elemen kunci dalam mengatasi berbagai tantangan nasional seperti pengangguran, kesenjangan sosial, hingga transformasi digital.

Sebagai bagian dari upaya mewujudkan sistem pendidikan yang relevan dan berdaya saing, promosi pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam pengelolaan lembaga pendidikan, khususnya di tengah persaingan antar institusi yang semakin kompetitif. Promosi tidak hanya bertujuan menyampaikan informasi tentang program atau fasilitas yang ditawarkan, tetapi juga membentuk citra positif institusi di mata calon peserta didik dan masyarakat umum. Di Indonesia sendiri, praktik promosi pendidikan juga telah

menunjukkan perkembangan yang signifikan, khususnya melalui pemanfaatan media digital. Salah satu bentuk promosi yang paling banyak digunakan adalah media sosial, yang dinilai efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Menurut El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam yang ditulis oleh (E. Hendrayani et al., 2024) dalam mengungkapkan bahwa strategi promosi media sosial memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap keputusan siswa saat memilih institusi pendidikan tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa promosi pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan digital tidak hanya mendukung efektivitas penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan kepercayaan publik terhadap institusi pendidikan tersebut.

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. 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 seperti animasi. Animasi 2D dengan gaya khas dari jepang atau yang biasa disebut anime, short video animasi 2D menjadi media yang dinamis dan menarik untuk menyampaikan pesan secara singkat namun berkesan. Format ini sangat cocok digunakan sebagai media promosi karena

mampu menjangkau audiens muda zaman sekarang yang banyak menyukai anime sampai muncul sebuah julukan “weeaboo” atau biasa disebut “wibu”. Menurut studi (Hidayat and Hidayat, 2020) mengungkapkan bahwa subkultur “weeaboo” istilah yang merujuk pada penggemar berat budaya Jepang, termasuk anime yang tumbuh di kalangan Generasi Z dan Y. Subkultur ini terbentuk melalui interaksi daring dan aktivitas komunitas, mencerminkan proses akulturasi budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari penggemarnya. Fenomena ini memperkuat relevansi penggunaan gaya visual anime dalam karya animasi sebagai strategi komunikasi yang efektif untuk menjangkau dan beresonansi dengan audiens muda.

Untuk memperkuat visualisasi pesan dalam animasi tersebut, diperlukan perencanaan visual yang matang melalui pembuatan animatic storyboard. Animatic storyboard merupakan rangkaian sketsa visual yang disusun secara berurutan berdasarkan alur cerita. Fungsi dari animatic storyboard adalah untuk menyampaikan gambaran awal dari sebuah animasi, sehingga tim produksi dapat memahami arah cerita, komposisi, dan ritme visual dari video yang akan dibuat. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai animatic storyboard artist, yaitu orang yang bertugas menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual melalui sketsa yang menggambarkan adegan demi adegan secara runtut. Menurut (Krisnoputra, 2020) “Storyboard adalah alat pra-produksi dan pra-visualisasi yang dirancang untuk menghasilkan versi naskah yang dirancang khusus frame by frame, dan serial shot by shot yang diadaptasi dari naskah. Storyboard adalah gambar konseptual yang menerangi dan memperkaya narasi

naskah, serta memungkinkan seluruh tim produksi untuk mengatur semua tindakan kompleks yang diperlukan oleh naskah sebelum film selesai.”. Sebagai media promosi yang akan digunakan, animasi ini diberi judul “Ekspektasi”, yang menceritakan tentang perjalanan seorang siswa dalam menemukan passion-nya di bidang desain, khususnya Desain Komunikasi Visual.

Animasi 2D 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”. Namun, di Indonesia, karya animasi 2D lokal masih kurang dikenal secara luas jika dibandingkan dengan animasi 3D. Jika dibandingkan dengan animasi 3D, animasi 2D dinilai lebih efisien dari segi biaya produksi, terutama dalam pembuatan konten berdurasi pendek, seperti disebutkan bahwa biaya produksi animasi 2D lebih murah daripada animasi 3D karena animasi 2D dianggap lebih mudah untuk diproduksi dibandingkan dengan animasi 3D. (Sassara, 2020)

Berdasarkan survei terhadap siswa/i SMA N 3 Kota Tegal, hanya sekitar 37,5% 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. Temuan ini memperkuat urgensi perlunya media promosi yang lebih menarik dan informatif, agar program studi ini dapat lebih dikenal dan diminati oleh calon mahasiswa.

Oleh karena itu, berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir berupa **“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV POLTEK HARBER”**. 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.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Kurangnya minat atau awareness masyarakat terutama siswa/i SMA/SMK terhadap jurusan Desain Komunikasi Visual Poltek Harber.
- b. 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.
- c. Kurangnya media promosi DKV Politeknik Harapan Bersama ke calon mahasiswa baru.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian sebagai project Tugas Akhir

ini adalah:

- a. Fokus utama dari Project Animasi ini adalah untuk mempromosikan jurusan Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama kepada masyarakat terutama di wilayah Tegal dan sekitarnya.
- b. Project Animasi ini lebih menargetkan siswa/i SMA/SMK yang ingin berkuliah di jurusan Desain Komunikasi Visual atau anak-anak yang memiliki talenta di bidang kreatif terutama Ilustrasi dan Animasi.
- c. Perancangan Storyboard 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:

- a. Bagaimana merancang sebuah Animatic Storyboard yang Kreatif, Komunikatif, Efisien & Efektif, serta Estetis?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- a. Meningkatkan minat siswa/i SMA/SMK maupun masyarakat terhadap Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama.
- b. Mempromosikan Program Studi Desain Komunikasi Visual dari Politeknik Harapan Bersama agar lebih dikenal oleh masyarakat.
- c. Terciptanya Animatic Storyboard yang Kreatif, Komunikatif, Efisien & Efektif, serta Estetis 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 merancang storyboard pada produk animasi 2D berbasis riset. Penulis mendapatkan pengalaman nyata dalam membuat storyboard pada animasi 2D yang relevan dengan kebutuhan promosi program studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal. Selain itu, hasil perancangan ini dapat menjadi portofolio karya kreatif yang sangat berguna untuk mendukung karier penulis di bidang Animasi 2D. Tidak hanya itu, penulis juga dapat mengasah kemampuan kolaborasi dengan berbagai bidang yang terkait dalam proses

produksi animasi, seperti desain, sinematografi, narasi, dan pengelolaan proyek secara keseluruhan.

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. Dengan adanya karya ini, program studi juga dapat memperluas jejaring dengan institusi atau perusahaan yang membutuhkan solusi kreatif di bidang animasi 2D.

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 jadi promosi yang menarik, terutama bagi siswa/i

SMA/SMK yang sedang mencari referensi untuk menentukan pilihan karier mereka di masa depan. Selain itu, karya ini membantu masyarakat, dan juga orang tua, agar mengenal lebih dalam lagi 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 Animatic Storyboard 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 ANIMATIC STORYBOARD PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV POLTEK HARBER”** 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