

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 untuk menghasilkan manusia 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 mewariskan peradaban masa lalu sehingga nilai-nilai luhur dapat dipertahankan dan ditularkan lalu digunakan serta dikembangkan oleh generasi penerus dalam kehidupan mereka di masa kini dan yang akan datang.” 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 Hendrayani *et al.* (2024) dalam mengungkapkan bahwa strategi promosi melalui media sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan mahasiswa dalam 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. Di antara berbagai bentuk animasi, 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 dengan

cepat melalui berbagai platform digital. Menurut studi Hidayat (2020) mengungkapkan bahwa subkultur "weeaboo" istilah yang merujuk pada penggemar berat budaya Jepang, termasuk anime 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 perantara yang baik melalui desain karakter. Desain karakter merupakan visualisasi dari tokoh yang muncul dalam sebuah karya seperti *game*, film, dan animasi dimana aspek ini menjadi fokus utama audiens. Fungsi dari desain karakter adalah menentukan standar visual sebuah karakter, sehingga tim produksi dapat menggambarkan karakter dengan baik dalam animasinya. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai Character Designer, yaitu orang yang bertugas mengembangkan dan membuat karakter yang akan digunakan dalam proyek animasi, *game*, atau produk *live-action*. Menurut Lin Yu & Tsao, (2022) mengutip dari jurnalnya *A Study of Character Design Method*, “Karakter adalah komponen dari semua karya, dan mereka dimaksudkan sebagai proyeksi psikologi untuk penonton atau pembaca dan membawa cerita dan elemen inti.”

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 telah berkembang pesat dan digunakan bukan hanya sebagai hiburan seperti anime Jepang, namun juga dalam bidang promosi dan edukasi. Beberapa contoh promosi yang menggunakan animasi 2D yang terkenal antara lain: “TVC POCARI SWEAT – Bintang SMA”, “Nissin Hungry Days Cup Noodle Promotional Series”, dan “Jadiin Maumu dengan Wondr by BNI”. Tetapi 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 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. Temuan ini memperkuat urgensi perlunya media promosi yang lebih menarik dan informatif, agar program studi ini dapat lebih dikenal dan diminati oleh calon mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk membuat proyek Tugas Akhir dengan judul **“PEMBUATAN DESAIN KARAKTER”**

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:

- 1.2.1. Kurangnya minat atau awareness masyarakat terutama siswa/i SMA/SMK 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 Politeknik Harapan Bersama ke calon mahasiswa baru
- 1.2.4. Keperluan desain karakter untuk perancangan Tugas Akhir animasi 2D.

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 Politeknik Harapan Bersama kepada masyarakat terutama di wilayah Tegal dan sekitarnya.
- 1.3.2. 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.
- 1.3.3. Perancangan desain karakter 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 Character Artbook sebagai media penyimpanan desain karakter yang telah dibuat.

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1.5.1. Meningkatkan minat siswa/i SMA/SMK maupun masyarakat terhadap Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama.
- 1.5.2. Mempromosikan Program Studi Desain Komunikasi Visual dari Politeknik Harapan Bersama agar lebih dikenal oleh masyarakat.
- 1.5.3. Terciptanya Character Artbook yang memuat semua desain karakter untuk produksi Animasi 2D dengan judul “Ekspektasi” dengan tujuan mempromosikan DKV Politeknik Harapan Bersama.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Bagi Penulis

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis dalam merancang desain karakter untuk menciptakan sebuah animasi serta dapat meningkatkan kemampuan penulis dalam memahami lebih banyak tentang proses mendesain karakter yang baik. Hasil perancangan ini diharapkan juga dapat menjadi portofolio yang dapat mendukung karir penulis di bidang Animasi 2D. Penulis juga mendapat pengalaman kolaborasi dari berbagai bidang selama produksi animasi.

1.6.2. Manfaat Bagi Prodi DIII DKV Poltek Harber

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat meningkatkan 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 dan Calon Mahasiswa Baru

Animasi 2D ini diharapkan dapat lebih mudah memahami potensi dan manfaat dari bidang Animasi 2D secara menarik dan informatif. Animasi ini juga mampu menjadi promosi yang menarik, terutama bagi siswa/i SMA/SMK yang sedang mencari referensi untuk menentukan pilihan karier mereka di masa depan. Karya ini juga dapat membantu masyarakat, termasuk 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 Character Artbook berisi semua desain karakter yang digunakan untuk membantu 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 **“PEMBUATAN DESAIN UNTUK KARAKTER 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, dan Hasil Perancangan

BAB V PENUTUP

Berisi simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA