

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) Merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Purwokerto Jawa Tengah, tepatnya di Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. ITTP sekarang membuka 3 Fakultas dan 14 program studi. ITTP membutuhkan rencana strategis komunikasi pemasaran guna meningkatkan promosi untuk program-program akademiknya salah satunya yaitu program studi Desain Produk (DESPRO).

Prodi DESPRO merupakan program studi yang memiliki jumlah mahasiswa/i paling rendah yaitu 34 orang. Walaupun prodi DESPRO sudah berjalan 2 tahun. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman wawasan dan pengetahuan calon mahasiswa/i dan orang tuanya mengenai prodi DESPRO. Untuk menghasilkan lulusan berkualitas, hal ini tentunya juga dipengaruhi oleh asupan mahasiswa baru yang berkualitas. Agar minat terhadap prodi ini meningkat, dibutuhkan sebuah pemasaran dan pengenalan mengenai prodi DESPRO yang lebih menarik sehingga masyarakat dapat memiliki pengetahuan yang lebih baik dan pada akhirnya tertarik untuk mendaftar dan melanjutkan pendidikan mereka di bidang DESPRO.

Kemajuan yang cepat dalam teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada masyarakat, termasuk dalam bidang Pendidikan[1]. Berbagai upaya promosi DESPRO telah dilakukan, antara lain mengiklankan melalui video profil prodi, website, Instagram, dan Youtube. Berdasarkan data yang diamati dan hasil wawancara yang diperoleh penulis dengan Ibu Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds. selaku Kaprodi DESPRO di ITTP, dari beberapa media yang sudah diterapkan oleh prodi DESPRO, terlihat bahwa animasi 3D belum pernah digunakan sebagai sarana pemasaran maupun pengenalan prodi. Penulis tertarik untuk mengembangkan suatu sarana pemasaran atau pengenalan prodi berbasis animasi 3D untuk menarik perhatian dengan meningkatkan daya tarik visual agar mempermudah calon mahasiswa/i maupun orang tuanya untuk menaruh minat melanjutkan pendidikannya ke DESPRO.

Perancangan animasi 3D prodi DESPRO ini mengacu pada video profil yang sudah diterbitkan prodi DESPRO. Dalam animasi 3D audiens juga akan diajak mengeksplorasi aktivitas, fasilitas, dan wawasan tentang prodi DESPRO. Dengan adanya perancangan

ini, berharap dapat membuat calon mahasiswa/i dan orang tuanya untuk menaruh minat melanjutkan pendidikannya ke DESPRO.

Animasi 3D yang termasuk ke dalam jenis media audio visual dapat menyampaikan cerita yang imajinatif dan menarik melalui tampilan gambar dan suara sehingga dapat menjadi sumber edukasi yang baik bagi Masyarakat. Konsep promosi dengan menggunakan media Audio dan Visual Animasi dapat dikatakan berhasil dan lebih optimal, dibanding metode konvensional [2].

Dari ulasan diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah iklan promosi berbasis animasi 3D. Dengan menggunakan media Audio dan Visual seperti animasi, video, dan lagu-lagu. Yang paling menarik adalah jika metode tersebut digabungkan dengan aktifitas prodi DESPRO seperti penerapan edukatif, maka calon mahasiswa akan cenderung tertarik dan meningkatkan motivasi pendidikan mereka. Hal itu dianggap sebagai pengalaman belajar baru dan lebih menyenangkan, tidak membosankan, meningkatkan motivasi satu sama lain antar mahasiswa. Animasi 3D ini nantinya dapat diterapkan ke berbagai media seperti Youtube, Website, dll.

1.2. Rumusan Masalah

Tentu saja, dalam rancangan rancangan akhir, terdapat masalah yang akan diselesaikan. Merujuk pada uraian sebelumnya, maka rumusan masalah perancangan ini ialah :

1.2.1 Bagaimana merancang animasi 3 dimensi sebagai media pemasaran dan pengenalan program studi S1 Desain Produk IT Telkom Purwokerto?

1.3. Tujuan Penelitian

Tentunya dalam sebuah desain, terdapat tujuan sedemikian rupa dapat menjawab permasalahan pembentuk poin-poin yang telah diidentifikasi. Dengan merujuk kepada pernyataan permasalahan yang disusun oleh penulis, tujuan perancangan tugas akhir ini mencakup hal-hal berikut:

1.3.1 Untuk merancang animasi 3 dimensi sebagai pemasaran dan pengenalan program studi S1 Desain Produk IT Telkom Purwokerto.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini melibatkan hal-hal sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Keilmuan DKV

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memotivasi dan menginspirasi tentang pembuatan animasi 3D video profil program studi kepada pembaca, serta bagi mahasiswa/i maupun dosen Desain Komunikasi Visual.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat adalah untuk memperkenalkan dan menyampaikan program studi desain produk yang membuka visi IT Telkom sebagai sekolah teknik yang kreatif.

1.4.3 Bagi Institusi

Perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh institusi untuk dapat ikut berpartisipasi dalam pengembangan media promosi program studi S1 Desain Produk kepada dan sesuai dengan target audiens yang dituju.

1.5. Batasan Perancangan

Batasan masalah ini dalam perancangan tugas akhir yaitu:

1.5.1 Perancangan ini hanya akan membahas mengenai perancangan animasi 3D sebagai media promosi program studi S1 Desain Produk di Institut Teknologi Telkom Purwokerto

1.5.2 Media pendukung yang akan dirancang berupa *Feeds* Instagram, Youtube, X-Banner, Poster, dan Stiker.