

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk 2 dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang di gerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (defar. 2019). Berdasarkan pengamatan minat anak-anak, dewasa atau orang tua, menonton merupakan hal yang menjadi kegiatan yang asik dan seru. Beberapa manfaat yang bisa dirasakan dapat menghilangkan stress, memberi banyak pelajaran baru, menginspirasi dan memotivasi, belum lagi mata dan pikiran penontonnya dimanjakan dengan alur cerita berbagai *genre* dan *efek* visual yang canggih dari editornya.

Pada era sekarang minat menonton di masyarakat lebih meningkat dari pada membaca. Masyarakat terutama kalangan anak-anak di bawah umur 10 tahun lebih gemar menonton ketimbang membaca, namun tidak dipungkiri menonton juga dapat memberi ilmu pengetahuan yang mungkin belum didapat dari hanya literasi membaca buku. Manfaat lain dari menonton adalah berkembangnya syaraf motoric pada anak dimana Ketika menonton penglihatan, pendengaran dan otak saling bertukar sinyal untuk apa yang di dengar dan dilihat maka dari itu menonton bisa menjadi media dalam memberikan pelajaran pada anak-anak selain menyenangkan menonton juga merupakan salah satu media interaktif, maka pada dasarnya tidak masalah mendidik anak dengan media menonton. Namum orang tua harus mendampingi dan mengarahkan anak Ketika sedang menonton, karena salah sedikit saja dalam membrikan tontonan dalam berdampak buruk bagi perkembangan anak.

Maraknya teknologi komputer ke dunia multimedia yang kini sudah digunakan sebagai media/alat untuk membuat desain audio, visual, animasi, teks dan gambar. Multimedia ini

dapat juga dijadikan media pemasaran produk/jasa, untuk mempromosikan produk/jasa ke masyarakat. Kualitas iklan juga mempengaruhi masyarakat agar tertarik dengan produk atau jasa yang ditawarkan.

Politeknik Aisyiyah Pontianak dalam beberapa tahun terakhir ini mengalami kesulitan dalam mempublikasi kampus tersebut yang selama ini masih menggunakan unggahan di media *social*, brosur dan spanduk sebagai sarana publikasi sehingga kurangnya minat masyarakat terumat siswa-siswa SMA terhadap Politeknik Aisyiyah Pontianak. Maka penulis berusaha membantu Politeknik Aisyiyah Pontianak dengan melakukan penelitian dengan merancang sebuah media animasi promosi Politeknik Aisyiyah Pontianak dengan metode animasi 2D.⁰⁰¹

Diharapkan dengan adanya animasi media promosi ini membantu Politeknik Aisyiyah Pontianak minat masyarakat terutama siswa-sisw unutk mendaftar di Politeknik Aisyiyah Pontianak.

POLITEKNIK 'AISYIYAH PONTIANAK

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di sampaikan, maka dirumuskan suatu masalah yang akan di pecahkan yaitu “Bagaimana cara membuat video Animasi 2D sebagai media promosi Kampus Politeknik Aisyiyah Pontianak”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D sebagai media promosi kampus Politeknik Aisyiyah Pontianak.

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup ini berisi batasan banyaknya subjek yang tercakup dalam sebuah masalah. Secara umum memiliki makna batasan. Dalam arti luas batasan ini bisa dalam bentuk materi, variable yang diteliti, subjek, atau lokasi. Ruang lingkup bisa diartikan secara lebih khusus pada materi atau hal tertentu. Raung lingkup yang akan di bahas didalam penelitian ini adalah mengenai pembuatan animasi 2D sebagai media promosi kampus POLiteknik Aisyiyah Pontianak.

Dalam sebuah penelitian ruang lingkup bisa berarti pembatasan variable yang digunakan, berapa banyak subjek yang akan diteliti, luas lokasi penelitian, materi yang dikaji, dan sebagainya. adanya pembatasan atau ruang lingkup dalam sebuah penelitian penting adanya karena akan mempengaruhi validitas dari hasil penelitian itu sendiri.