

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi *Effect* adalah sebuah elemen penting dalam industri kreatif, dalam pembuatan film animasi, iklan dan konten digital. Asset dapat berupa karakter, atau elemen-elemen lain yang berfungsi untuk memperkaya visual animasi. Animasi aset sangat berperan penting dalam menghidupkan elemen-elemen untuk memberikan sebuah pergerakan dan ekspresi yang akan membuatnya menjadi lebih menarik dan dinamis.[1]

Program Parama magang artis adalah, Program yang memberikan kesempatan pada *Creator* independen, salah satunya penulis dan tim yang menyusun judul "Remake Jingle Amikom". Remake Jingle amikom ini bercerita tentang seorang wanita yang sedang berjalan sambil bernyanyi melewati kastil dengan pemandangan beberapa gunung dan bukit di sekelilingnya. Pada jingle ini penulis mendapatkan bagian Animasi *Asset Effect* pada "Scene Kastil", penulis akan membuat *Asset Effect* seperti air terjun, asap, kabut dan hembusan angin pada "Scene Kastil".

Dari uraian cerita tersebut diperlukan beberapa animasi aset untuk mendukung keseluruhan pada bagian animasi. Penulis berencana membuat animasi aset seperti air terjun pada bukit, asap untuk bagian kastil, kabut untuk bagian depan dan belakang kastil dan hembusan angin yang akan melewati karakter wanita tersebut. Penambahan animasi aset ini bertujuan untuk melengkapi animasi yang berjudul "Remake Jingle Amikom" pada "Scene Kastil".

Dalam uraian latar belakang tersebut maka penulis mencoba membuat animasi aset untuk memvisualisasikan background, untuk membuat animasi aset tersebut penulis menggunakan *software* Adobe After Effect, dengan menggabungkan partikel-partikel efek yang ada pada Adobe After Effect penulis membuat animasi aset seperti asap, kabut, air terjun dan hembusan angin. Maka

dari itu penulis mengambil judul “*Implementasi Animasi Asset Effect Pada Scene Kastil Remake Jingle Amikom*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

"Bagaimana pembahasan Implementasi Animasi Asset Effect Pada Scene Kastil Remake Jingle Amikom".

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Penelitian ini akan berfokus menjelaskan pembuatan animasi asset effect untuk bagian bukit dan kastil pada “Scene Kastil”
2. Materi yang diangkat adalah “Scene Kastil” pada “Remake Jingle Amikom”.
3. Pengajuan dilakukan oleh pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah efek animasi asap, angin, kabut dan air terjun. pada “Scene Kastil”.
2. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi