

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses pembuatan animasi 2D ada berbagai macam aspek yang harus dipertimbangan dalam pengerjaannya, salah satunya yaitu *Environment*. *Environment* merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam animasi 2D. *Environment* membentuk dunia untuk karakter animasi hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teknik digital atau *digital painting* merupakan salah satu teknik menggambar yang sering digunakan dalam pembuatan *environment* pada animasi 2D di era modern ini. Teknik digital atau *digital painting* memanfaatkan teknologi yang ada untuk mempermudah pengerjaan *environment*.

Parama Creative merupakan perusahaan berbentuk CV yang bergerak dibidang kreatif. Bekerja sama dengan program studi Teknologi Informasi Amikom, Parama Creative membuka program magang untuk mahasiswa Amikom Jogja yang dinamakan Puntadewa. Untuk proyek kali ini, Parama Creative berencana untuk membuat ulang jingle Amikom yang sebelumnya telah diunggah pada tahun 2023. Jingle Amikom yang akan dibuat ulang merupakan perpaduan antara *video live shoot* dan animasi *parallax*. Dari proyek ini penulis ditugaskan untuk mengerjakan *scene rooftop*, dimana *scene rooftop* ini memfokuskan pada suasana perkotaan futuristik dan surrealis dengan *background* yang menggambarkan pemandangan luar angkasa.

Melihat uraian diatas penulis berencana membuat *environment* untuk scene rooftop dengan menggunakan teknik digital atau *digital painting*. Dikarenakan *scene rooftop* membutuhkan *background* luar angkasa yang mendetail juga diperlukan banyak gambar bangunan untuk mendukung *environment* yang akan dibuat.

Dari uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba membuat *environment* untuk *scene rooftop* yang akan dipakai untuk pembuatan *remake* jingle

Amikom. Maka dari itu, penulis mengambil judul “Pembahasan Environment 2D Scene Rooftop Pada Remake Jingle Amikom”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: “*Bagaimana Pembahasan Environment 2D Scene Rooftop Pada Remake Jingle Amikom?*”

1.3. Batasan Masalah

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

1. Materi yang diangkat adalah *scene rooftop*.
2. Penguji adalah pihak mentor industri dari Parama Creative.
3. Yang diuji adalah kinerja dan hasil *environment* yang dibuat.

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menerapkan keilmuan dalam sebuah penelitian bidang animasi.
2. Membuat sebuah *scene rooftop* dalam video *remake* Jingle Amikom.
3. Membuat *environment* untuk *scene rooftop* dalam video *remake* Jingle Amikom.