

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Mengikuti perkembangan teknologi komputer dan perangkat lunak animasi seperti Adobe Animate, Toon Boom, atau Synfig Studio telah membuat proses pembuatan animasi 2D semakin mudah dan efisien. Pada awalnya, animasi 2D dikerjakan dengan tangan (manual) di atas kertas, namun dengan kemajuan teknologi digital, animasi 2D kini dapat diciptakan menggunakan perangkat lunak komputer. Oleh karena itu, penelitian atau skripsi ini bisa mengeksplorasi bagaimana teknologi ini mengubah proses kreatif dalam industri animasi.

Animasi 2D memiliki peran besar dalam industri film, periklanan, permainan video, edukasi, dan bahkan aplikasi interaktif. Beberapa contoh aplikasi animasi 2D adalah pada film animasi, serial kartun, dan video pembelajaran. Penelitian ini dapat mengidentifikasi dampak animasi 2D terhadap industri kreatif serta kontribusinya dalam pembuatan karya visual yang menarik dan mendidik.

Animasi 2D, terutama kartun dan serial animasi, memiliki dampak besar dalam budaya populer. Contoh seperti *Disney*, *Studio Ghibli*, dan *Cartoon Network* menunjukkan bagaimana animasi 2D menjadi bagian penting dalam perkembangan budaya hiburan global. Skripsi ini bisa mengkaji bagaimana animasi 2D menciptakan tren dan pengaruh sosial di masyarakat, serta kontribusinya terhadap perubahan budaya hiburan.

Di era digital, animasi 2D banyak digunakan dalam media sosial dan digital marketing untuk menarik perhatian audiens. Sebagai contoh, iklan animasi atau video pendek yang dibagikan di platform seperti Instagram atau TikTok dapat dengan cepat menyebar dan menjadi viral. Penelitian bisa fokus pada bagaimana animasi 2D digunakan secara efektif untuk pemasaran dan branding di media digital.

Meskipun sudah banyak alat digital yang mempermudah, proses pembuatan animasi 2D masih memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam hal waktu produksi, sumber daya manusia, dan biaya. Latar belakang skripsi dapat mencakup tantangan teknis dan praktis dalam menciptakan animasi 2D berkualitas tinggi, serta cara-cara untuk mengatasi masalah tersebut.

Parallax sendiri merupakan suatu efek visual pada gambar atau layar dua dimensi yang menduplikasi kedalaman, yang dibentuk dengan membuat elemen background dan foreground bergulir pada kecepatan berbeda sehingga terlihat lebih tiga dimensional[1]. Konsep layer adalah pembagian area kerja atau area gambar yang tidak saling mengganggu. Layer dapat di ibaratkan sebagai lapisan transparan, dimana layer yang satu dengan yang lain akan saling bertumpuk membentuk sebuah komposisi. Sebuah layer dapat berisi beberapa objek atau dapat pula hanya sebagian objek, semua sangat tergantung pada kemampuan pengguna dalam mempresentasikan objek[2].

Parama Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi, Parama Studio juga membuat program bootcamp pencangkakan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas.

ini menggunakan teknik layering dan parallax untuk menggerakkan objek yang telah di buat seperti awan bebatuan kaktus dan objek lainnya.

dari uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis mengambil judul Pembahasan Environment 2D Scene Bebatuan pada Remake Jingle Amikom.

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

"bagaimana Pembahasan Environment 2D Scene Bebatuan pada Remake Jingle Amikom"

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan adalah layering dan parallax
2. Remake yang digunakan 2D
3. materi yang di angkat adalah Scene Bebatuan Environment
4. penguji adalah pihak mentor industri

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas visual, memperkaya pengalaman penonton, dan mendukung tujuan naratif dalam sebuah karya animasi.
2. Menggunakan teknik layering dan parallax 2D animasi pada Scene Bebatuan Remake Jingle Amikom.
3. Mengembangkan kualitas animasi 2D agar layak untuk di tayangkan