



**Penutup.**

# Kesimpulan

Keseluruhan proses penciptaan animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat “Meja Makan” menunjukkan bahwa penerapan parallax effect mampu menjadi pendekatan visual yang efektif dalam membangun kedalaman ruang, memperkuat atmosfer adegan, serta mengarahkan perhatian penonton pada elemen naratif yang menunjukan suasana hangat di meja makan.

Eksplorasi teknis terhadap layering, tata kamera, dan ritme pergerakan berhasil menghasilkan visual yang lebih hidup, sekaligus menghadirkan pengalaman menonton yang lebih imersif, terutama dalam mengkomunikasikan nuansa kehangatan keluarga yang menjadi inti cerita.

Pengolahan data kuesioner yang melibatkan 59 responden dengan rentang usia 16-50 tahun memperkuat temuan tersebut. Hasil konversi skor menunjukkan nilai rata-rata 90,17 yang artinya mayoritas responden setuju dan ikut merasakan kedalaman visual dan fokus pada iklan yang ditayangkan, dengan median 93,33 dan modus 96,67. Nilai ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden dapat merasakan keberadaan parallax, memahami fungsi visualnya dalam mendukung suasana, serta menilai bahwa teknik ini berhasil menambah kedalaman pada adegan. Data tersebut menjadi bukti bahwa parallax effect bukan hanya berfungsi sebagai efek estetis, tetapi juga berperan dalam memperjelas informasi visual dan meningkatkan fokus penonton terhadap dinamika yang ditampilkan.

Proses kreatif yang ditempuh melalui pendekatan Practice-Led Research juga menghasilkan pemahaman baru mengenai cara memadukan teknik parallax dengan kebutuhan naratif, keterbatasan ruang, serta karakteristik adegan. Setiap tahap eksplorasi, uji coba, dan evaluasi memberikan kontribusi pada berkembangnya bentuk akhir karya sekaligus memperkaya pengetahuan tentang strategi visual yang sesuai untuk animasi bertema keluarga. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai produk akhir, tetapi juga sebagai proses pembelajaran yang memperluas wawasan teknis dan artistik dalam penerapan parallax effect pada animasi 2D.

# Saran

Berdasarkan proses penciptaan dan evaluasi yang telah dilalui, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. **Eksplorasi** parallax dapat diperluas dengan dinamika kamera yang lebih kompleks agar audiens lebih bisa merasakan emosi dan realisme dari tiap adegan.
2. **Perencanaan** shot dibuat lebih matang sejak tahap developing agar proses produksi bisa berjalan lebih nyaman.
3. **Penggabungan** parallax dengan teknik visual lain perlu dieksplorasi
4. Penerapan parallax effect juga **direkomendasikan** untuk kreator lain untuk memperkuat storytelling dalam animasi





# Daftar Pustaka

- Adinda, & Adjie. (2011). Animasi: Pengantar Konsep dan Teknik. Jakarta
- Azizah. (2022). Pembuatan Environment Parallax dalam Film Animasi “Volcanid: Rise of Garuda”. Program Studi D3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Brown, B. (2012). Cinematography: Theory and Practice. Burlington: Focal Press.
- Effendy, O. U. (1984). Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadillah, F. (2022). Penerapan Parallax Effect dalam Pembuatan Video Iklan untuk Corat Coret Art Merchandise. Universitas Amikom Yogyakarta.
- Fisher, B. A. (1990). Teori-teori Komunikasi. McGraw-Hill.
- Gombrich, E. H. (2002). Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation. Princeton University Press.
- Goldstein, E. B. (2012). Sensation and Perception. Cengage Learning.
- Hartono, V., & Kurniawan, D. (2022). Perancangan Parallax Background pada Game Motox Hill Racing. Universitas Kristen Petra.
- Hendriyana, H. (2021). Practice-Led Research: Metodologi Penciptaan Seni. Bandung: UPI Press.
- Lanier, L. (2010). Advanced Maya Texturing and Lighting. Sybex.
- Nuradi. (2010). Iklan Layanan Masyarakat: Konsep dan Praktik. Jakarta: Kencana.
- Pujiyanto. (2014). Iklan Layanan Masyarakat: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Setiawan, B. (2015). Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi dengan Menerapkan Teknik Parallax. STMIK Amikom Yogyakarta.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.
- Williams, R. (2009). The Animator’s Survival Kit. Faber & Faber.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran.
- Komisi Penyiaran Indonesia. (2012). Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3-SPS). KPI Pusat
- Health CollaboratiN Center - Studi Ungkap Kesenian Hantui Remaja Indonesia (2024)