

**IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX SCENE OPENING PADA
ANIMASI 2D GAME "REDEMPTION OF SOULS"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh
SENDY ANDRIAN
21.82.1216

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX SCENE OPENING PADA
ANIMASI 2D GAME "REDEMPTION OF SOULS"**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

*Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi*



Disusun oleh
SENDY ANDRIAN
21.82.1216

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI NON REGULER**

**IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX SCENE OPENING PADA
ANIMASI 2D GAME "REDEMPTION OF SOULS"**

yang disusun dan diajukan oleh

SENDY ANDRIAN

21.82.1216

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Harvoko, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER

IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX SCENE OPENING PADA
ANIMASI 2D GAME "REDEMPTION OF SOULS"

yang disusun dan diajukan oleh

SENDY ANDRIAN

21.82.1216

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Bayu Setiati, M.Kom.
NIK. 190302216

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Sendy Andrian**
NIM : **21.82.1216**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK PARALLAX SCENE OPENING PADA ANIMASI 2D GAME "REDEMPTION OF SOULS"

Dosen Pembimbing : **Haryoko, S.Kom, M.Cs.**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Amikom Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas Amikom Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 30 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Sendy Andrian

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta mendukung dan berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini yang berjudul “Implementasi Teknik Parallax Scene Opening Pada Animasi 2D Game “Redemption of Souls””. Skripsi ini merupakan persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana dari Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Orang tua penulis Ibu Suyanti dan Bapak Ady Wahyudi yang selalu mendoakan serta dukungan sepanjang masa, serta membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan juga bimbingan penulisan sehingga menyusun skripsi dapat berjalan secara lancar.
6. Kepada seluruh pengajar dan anggota akademik Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Kepada team GKM Mono Stereo pada pembuatan project film animasi 2D “Redemption of Souls”. Terimakasih atas pengalaman serta perjalanan selama proses produksi dan bisa merasakan 1 bulan menginap

8. Semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan penulisan laporan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, semoga hasil dari penulisan laporan skripsi memberikan manfaat, penulis mohon maaf jika apabila masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran sangat membantu penulis harapkan demikian perbaikan dimasa yang akan datang. Terimakasih

Yogyakarta 30 Desember 2024
Sandy Andrian

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3. BATASAN MASALAH.....	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN.....	2
BAB II	
TEORI DAN PERANCANGAN.....	3
2.1. TEORI TENTANG TEKNIK/KONSEP PRODUK YANG DIBAHAS.....	3
2.1.1. Animasi.....	3
2.1.2. Parallax.....	3
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN.....	3
2.2.1. BRIEF PRODUKSI.....	4
2.2.2. PENGUMPULAN DATA.....	4
2.2.3. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	6
2.2.4. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	6
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI.....	7
2.3.1. ASPEK KREATIF.....	7
2.3.2. ASPEK TEKNIS.....	7
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	11
2.4.1. IDE DAN KONSEP.....	11
2.4.2. NASKAH DAN STORYBOARD.....	12
2.4.2.1. NASKAH.....	12
2.4.2.2. STORYBOARD.....	13
2.4.3. DESAIN.....	14
BAB III	

PEMBAHASAN.....	14
3.1. PASCA PRODUKSI.....	14
3.1.1. Animasi yang dibuat mampu menampilkan awan yang perlahan terbuka.....	14
3.1.2. Animasi yang dibuat mampu menampilkan scene kerajaan sebagai layar utama.....	16
3.1.3. Animasi yang dibuat mampu menampilkan area perkotaan.....	18
3.1.4. Animasi yang dibuat mampu menampilkan scene tugu kota.....	20
3.1.5. Animasi yang dibuat mampu menampilkan scene area pegunungan sebagai latar belakang scene terakhir pembuka.....	21
3.2. EVALUASI.....	23
BAB IV	
PENUTUP.....	26
4.1. KESIMPULAN.....	26
4.2. SARAN.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Perangkat Keras (Spesifikasi).....	6
Tabel 2.2 Jenis Perangkat Lunak (Software).....	7
Tabel 2.3 Aspek Teknis.....	8
Tabel 3.1 Hasil Penelitian Teknis Produk.....	23
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Sikap.....	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Your Lie In April.....	4
Gambar 2.2 Sword Art Online.....	5
Gambar 2.3 Re:Zero - Starting Life In Another World.....	6
Gambar 2.4 Naskah Film Animasi “Redemption of Souls”.....	11
Gambar 2.5 Storyboard Scene Awal Film Animasi “Redemption of Souls”.....	12
Gambar 2.6 Environment kerajaan.....	13
Gambar 2.7 Environment penutup.....	13
Gambar 2.8 Gumpalan awan.....	13
Gambar 3.1 Pengaturan Layer untuk animasi awan.....	15
Gambar 3.2 Keyframe Animasi Awan.....	15
Gambar 3.3 Pengaturan Kamera Awan.....	16
Gambar 3.4 Layering Scene Kerajaan.....	17
Gambar 3.5 Pengaturan Kamera Zoom in.....	17
Gambar 3.6 Layer Scene Perkotaan.....	18
Gambar 3.7 Keyframe Layer Perkotaan.....	19
Gambar 3.8 Keyframe Layer Perkotaan.....	19
Gambar 3.9 Focus Distance dan Aperture.....	19
Gambar 3.10 Focus Distance (Zoom In).....	20
Gambar 3.11 Focus Distance (Zoom Out).....	20
Gambar 3.12 Kamera Focus Distance Zoom in dan Zoom Out.....	21
Gambar 3.13 Keyframe Awan 1.....	22
Gambar 3.14 Keyframe Awan 2.....	22
Gambar 3.15 Pengaturan Kamera Scene Terakhir Pembuka.....	23

INTISARI

Pada masa kini, industri film animasi telah mengalami perkembangan pesat, terutama di kalangan para animator. Salah satu bidang yang menunjukkan peningkatan signifikan adalah animasi 2D, yang meskipun memiliki estetika klasik, kini mampu bersaing dengan animasi 3D melalui penerapan berbagai teknik modern. Salah satu teknik yang banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas visual dalam animasi 2D adalah teknik parallax.

Parallax merupakan teknik visual yang menciptakan ilusi kedalaman dengan menggerakkan lapisan-lapisan gambar secara terpisah dengan kecepatan yang berbeda. Teknik ini digunakan untuk memberikan kesan dinamis dan memperkaya pengalaman visual penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknik parallax dalam meningkatkan kualitas visual dan narasi pada animasi dalam game "Redemption of Souls".

Pada animasi game "Redemption of Souls" mengusung cerita bergenre fantasi yang memadukan elemen-elemen latar dengan teknik parallax untuk menghasilkan visual yang lebih indah dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik parallax merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan estetika dan pengalaman naratif pada animasi 2D.

Kata kunci : Teknik Parallax, Animasi 2D, Redemption of Souls

ABSTRACT

In the present era, the animation film industry has experienced rapid growth, especially among animators. One of the fields showing significant development is 2D animation, which, despite its classic aesthetics, has managed to compete with 3D animation through the implementation of various modern techniques. One of the most commonly used techniques to enhance the visual quality of 2D animation is the parallax technique.

Parallax is a visual technique that creates the illusion of depth by independently moving multiple image layers at different speeds. This technique is used to provide a dynamic impression and enrich the audience's visual experience. This study aims to analyze the implementation of the parallax technique to enhance visual quality and narrative in the animation of the game "Redemption of Souls."

The animation in "Redemption of Souls" features a fantasy-themed story that incorporates background elements with the parallax technique to produce more beautiful and captivating visuals. The results of this study indicate that the parallax technique is an effective innovation for enhancing aesthetics and narrative experiences in 2D animation.

Keyword : Parallax Technique, 2D Animation, Redemption of Souls