

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik *Parallax* merupakan satu dari sekian banyak efek animasi yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D yang unik, karena menimbulkan ilusi animasi 2D seperti berada di ruang 3D [1]. Dalam produk yang saya kerjakan ini mencoba untuk menerapkan teknik *parallax* pada opening 2D Animasi Game "Redemption of Souls". Teknik ini sering digunakan dalam industri animasi dan game untuk memberikan pengalaman visual yang lebih, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dari sebuah karya.

MSV Studio merupakan suatu perusahaan creative di bidang animasi. Perusahaan ini membuka sebuah program bootcamp pencakokan intelektual properties yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi berkelas. Dalam program ini penulis mendapatkan bagian scene opening pada animasi, khususnya pada elemen environment yang menjadi latar cerita. Dengan menggunakan teknik *parallax*, yaitu dengan menggerakkan berbagai elemen lingkungan seperti langit, pegunungan, kerajaan, dan objek lain sehingga penulis mencoba untuk mengimplementasikannya menggunakan teknik *parallax*.

Melihat dari uraian cerita di atas penulis berencana menggunakan teknik *parallax* dalam memvisualisasikan adegan tersebut dalam opening. Dengan menciptakan ilusi kedalaman dengan membagi elemen environment menjadi beberapa lapisan, seperti latar belakang, tengah, dan depan. Setiap lapisan diberi kecepatan gerak berbeda latar belakang bergerak lebih lambat dibandingkan lapisan depan, sehingga menghasilkan efek perspektif yang realistis dengan itu mendukung narasi secara efektif. Penulis berencana memanfaatkan teknik ini untuk memperkuat suasana cerita.

Dari Uraian dari produk di atas maka penulis berencana menggunakan teknik tersebut. Untuk itu penulis mengambil judul "Implementasi Teknik Parallax Scene Opening Pada Animasi 2D Game "Redemption of Souls"

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Bagaimana implementasi teknik parallax scene opening pada animasi 2d game "REDEMPTION OF SOULS".

1.3. BATASAN MASALAH

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

1. Teknik yang digunakan adalah parallax
2. Materi yang diangkat adalah scene opening untuk setiap environment
3. Penguji adalah pihak mentor dari industri
4. Yang uji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik parallax

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Membuat sebuah scene pada animasi 2d game "REDEMPTION OF SOULS".
2. Menerapkan teknik *parallax* dalam pembuatan animasi scene opening setiap environment
3. Implementasi teknik *parallax* pada bidang animasi 2D