

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN *PARALLAX EFFECT* PADA FILM ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERJUDUL “MEJA MAKAN”



Disusun oleh
Ridhawati Setyaningrum
NIM : 2100367033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

**PENERAPAN *PARALLAX EFFECT* PADA FILM ANIMASI 2D
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERJUDUL “MEJA MAKAN”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Ridhawati Setyaningrum
NIM : 2100367033

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

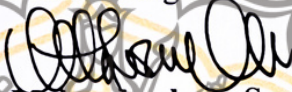
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:
**PENERAPAN *PARALLAX EFFECT* PADA FILM ANIMASI 2D
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERJUDUL “MEJA MAKAN”**

Disusun oleh:
Ridhawati Setyaningrum
2100367033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **18 DEC 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi



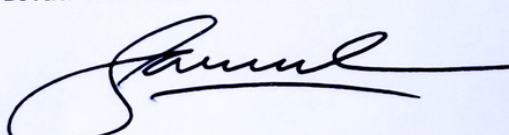
Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Ridhawati Setyaningrum**
No. Induk Mahasiswa : **2100367033**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan *Parallax Effect* Pada Film Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Berjudul “Meja Makan”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Januari 2026

Yang menyatakan,



Ridhawati Setyaningrum
NIM. 2100367033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Ridhawati Setyaningrum**
No. Induk Mahasiswa : **2100367033**
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENERAPAN *PARALLAX EFFECT* PADA FILM ANIMASI 2D
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERJUDUL “MEJA MAKAN”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 8 Januari 2026

Yang menyatakan,



Ridhawati Setyaningrum
NIM. 2100367033

HALAMAN PERSEMBAHAN

- Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya yang telah mengiringi setiap langkah saya hingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Tugas akhir ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat kepada:
- Diri saya sendiri, yang telah berusaha dan tidak menyerah dalam proses perkuliahan hingga tugas akhir ini selesai.
- Keluarga, Ayah, Alm Ibu, kedua kakak saya serta seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat tiada henti dalam setiap perjalanan saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan kepercayaan yang diberikan hingga detik ini.
- Teman-teman seperjuangan dan orang-orang yang terlibat, yang telah menemani, memberi semangat, dan menjadi tempat berbagi dalam suka maupun duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
- Dosen pembimbing tugas akhir, yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga hingga saya mampu menyelesaikan karya ini.
- Semoga tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran dan inspirasi yang bermanfaat bagi saya dan orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur terpanjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, dan kesempatan yang diberikan hingga akhirnya tugas akhir berjudul **“Penerapan Parallax Effect Pada Film Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Berjudul “Meja Makan”** dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan pada program studi Animasi Program Sarjana Terapan (D-4). Proses pengerjaan tugas akhir ini tidak hanya menjadi perjalanan akademis, tetapi juga proses personal dalam memahami hubungan, kedekatan, serta cara menyampaikan emosi melalui visual.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
- Seluruh dosen Program Studi Animasi yang telah berbagi ilmu dan wawasan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
- Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral maupun material.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan desain karakter dan visual animasi di masa mendatang. Penulis juga berharap karya ini dapat menjadi tambahan wawasan bagi siapa pun yang sedang mengeksplorasi teknik parallax dalam animasi 2D maupun proses kreatif melalui pendekatan *practice-led research*.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Setiap prosesnya memberikan banyak pembelajaran baru, sekaligus menyadarkan bahwa selalu ada ruang untuk berkembang. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya dan penelitian serupa ke depannya.

Yogyakarta, 8 Januari 2026



Ridhawati Setyaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	
ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang.....	10
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan dan Manfaat.....	13
BAB II EKSPLORASI.....	15
A. Ide dan Konsep Karya.....	16
B. Tinjauan Karya.....	17
C. Tinjauan Pustaka.....	20
D. Landasan Teori.....	22
BAB III METODOLOGI.....	27
BAB IV PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	31
A. Preparation.....	33
B. Imagining.....	36
C. Developing Imagination.....	39
D. Production.....	43
E. Output.....	48
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	55

ABSTRAK

Penelitian ini membahas proses perancangan dan produksi animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat berjudul “Meja Makan” dengan fokus pada penerapan *parallax effect* sebagai pendekatan visual untuk membangun kedalaman ruang, atmosfer emosional, dan titik fokus dalam adegan. Proses penciptaan karya menggunakan metode *Practice-Led Research*, di mana eksplorasi artistik, percobaan visual, serta revisi berkelanjutan menjadi bagian dari proses penemuan pengetahuan. Penerapan *parallax* dieksplorasi melalui teknik *layering*, pemisahan elemen, serta pergerakan kamera untuk menciptakan ilusi ruang dalam konteks interior meja makan yang terbatas. Dengan metodologi *Practice-Led Research* yang membantu membuka ruang refleksi yang menghasilkan pemahaman baru mengenai proses visual, teknis, dan artistik dalam penciptaan animasi 2D. Dalam metodologi ini pula, dilakukan survei mengenai efektivitas *parallax effect* yang diterapkan dalam animasi “Meja makan”. Hasil dari survei kemudian dikonversi menjadi skor kuantitatif dengan skala 0-100 yang menghasilkan nilai rata-rata 90,17 median 93,33 dan modus 96,67, menandakan bahwa mayoritas responden dapat merasakan kedalaman, kejelasan suasana, serta pengalaman yang lebih imersif dari penerapan *parallax*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi karya-karya visual lain yang ingin memanfaatkan *parallax* sebagai elemen pendukung atmosfer dan storytelling dalam animasi.

Kata kunci: Animasi 2D, Iklan Layanan Masyarakat, *Parallax Effect*, *Practice-Led Research*

ABSTRACT

This study discusses the design and production process of a 2D animated Public Service Advertisement entitled “Meja Makan”, focusing on the application of the parallax effect as a visual approach to constructing spatial depth, emotional atmosphere, and focal points within scenes. The creative process employs the Practice-Led Research method, in which artistic exploration, visual experimentation, and continuous revision become integral parts of knowledge discovery. The parallax effect is explored through layering techniques, element separation, and camera movement to create an illusion of space within the limited interior context of a dining table setting. Through the Practice-Led Research methodology, reflective spaces are opened that generate new insights into the visual, technical, and artistic processes involved in 2D animation creation. Within this methodology, a survey was also conducted to evaluate the effectiveness of the parallax effect applied in the animation “Meja Makan.” The survey results were converted into quantitative scores on a 0–100 scale, producing an average score of 90.17, a median of 93.33, and a mode of 96.67. These results indicate that the majority of respondents were able to perceive spatial depth, atmospheric clarity, and a more immersive experience through the application of the parallax effect. This research is expected to serve as a reference for other visual works that seek to utilize parallax as a supporting element for atmosphere and storytelling in animation.

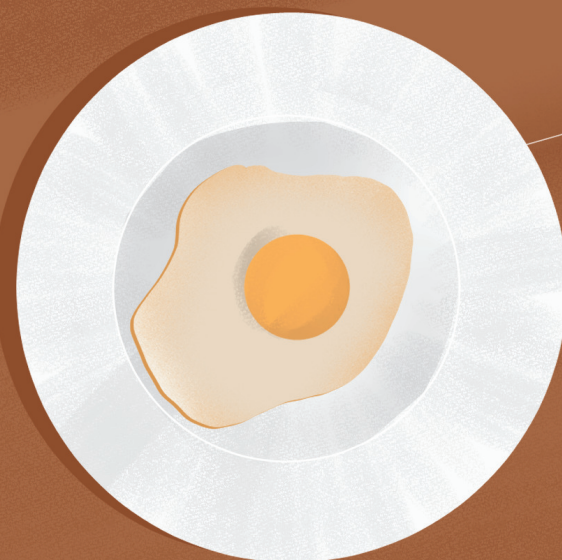
Keywords: 2D Animation, Public Service Advertisement, Parallax Effect, Practice-Led Research



Artbook *Meja Makan*

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Richawati Setyaningrum





Penerapan Parallax effect pada film Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat berjudul “Meja Makan”

Disusun Oleh :
Ridhawati Setyaningrum
2100367033



Dosen Pembimbing I
Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197204181998021001

Dosen Pembimbing II
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198705182019031009

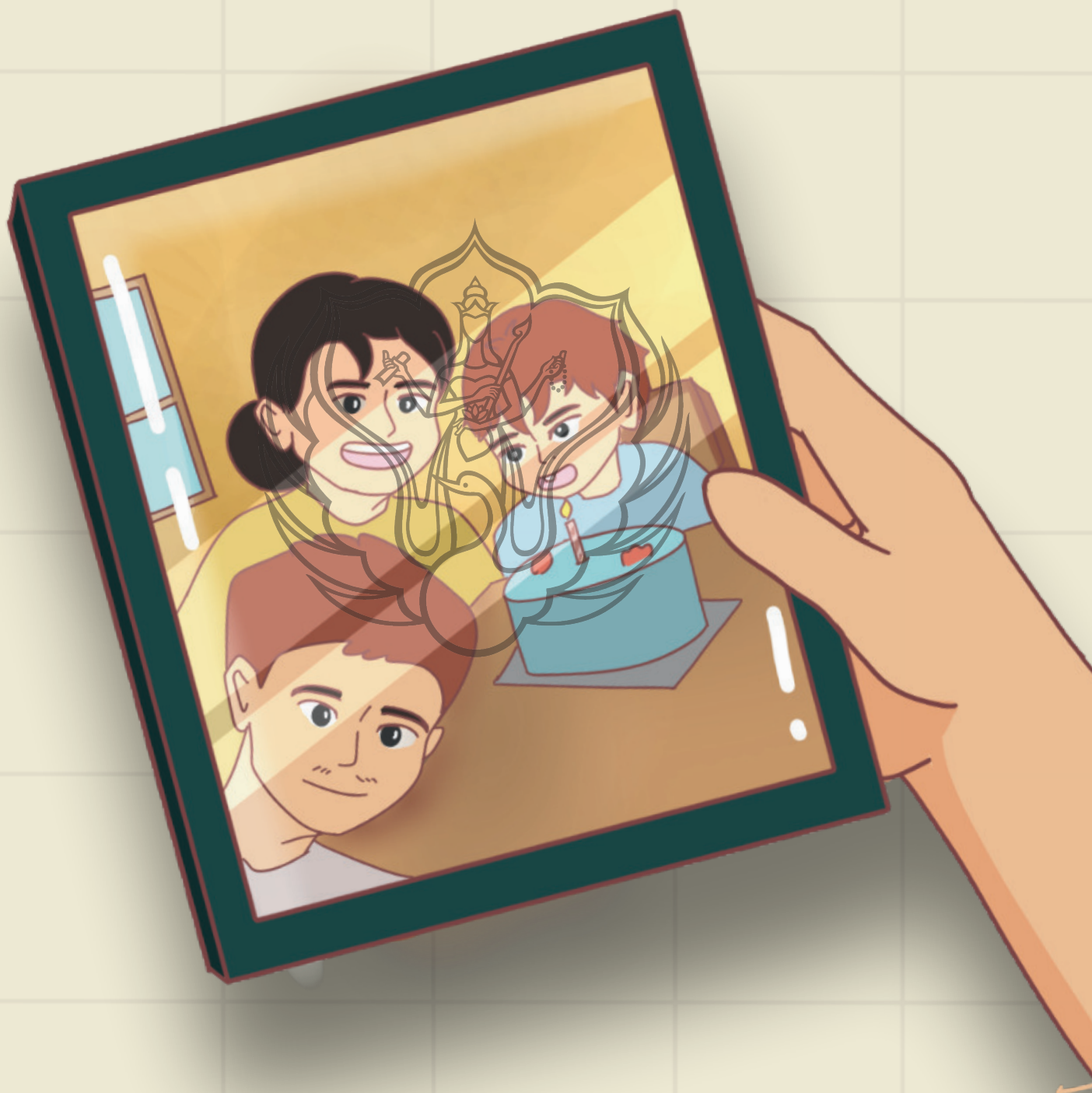
2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



Daftar Isi

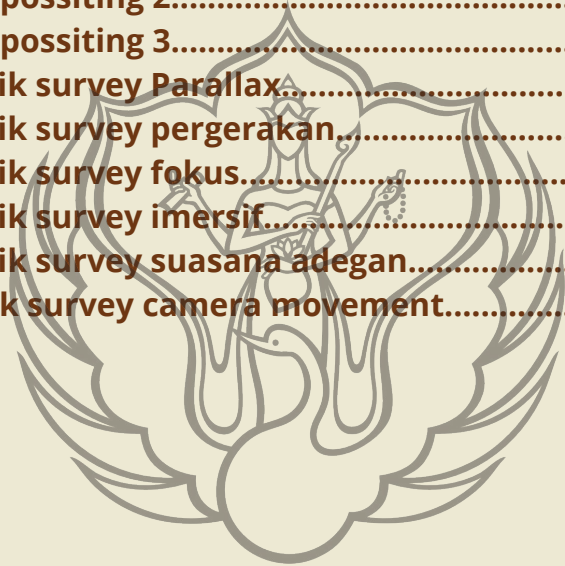
ABSTRAK.....	7
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A.Latar Belakang.....	10
B.Rumusan Masalah.....	12
C.Tujuan dan Manfaat.....	13
BAB II EKSPLORASI.....	15
A.Ide dan Konsep Karya.....	16
B.Tinjauan Karya.....	17
C.Tinjauan Pustaka.....	20
D.Landasan Teori.....	22
BAB III METODOLOGI.....	27
BAB IV PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	31
A.Preparation.....	33
B.Imagining.....	36
C.Developing Imagination.....	39
D.Production.....	43
E.Output.....	48
BAB V PENUTUP.....	51
A.Kesimpulan.....	52
B.Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	55



Daftar Gambar

Gambar 1. film “Orang kaya Baru”	17
Gambar 2. ilustrasi International day of piece Akbaaruds.....	17
Gambar 3. Iklan CreateWithLenovo - SORA a collaboration with Marchella FP & Wastana Haikal.....	18
Gambar 4. Trailer Game “Pokémon Café ReMix”.....	19
Gambar 5 . Prinsip animasi Staging.....	22
Gambar 6. Staging.....	22
Gambar 7 . Iklan layanan masyarakat.....	23
Gambar 8. Komunikasi.....	23
Gambar 9 . deep through parallax.....	24
Gambar 10. Parallax effect.....	24
Gambar 11. ilusi optik.....	24
Gambar 12. Prinsip emphasis.....	25
Gambar 13. ilustrasi emphasis.....	25
Gambar 14. contoh penggunaan emphasis.....	25
Gambar 15. Camera tracking.....	26
Gambar 16. camera shot.....	26
Gambar 17. Alur metodologi practice les-research.....	28
Gambar 18. Film Keluarga Cemara.....	33
Gambar 19. Film Orang kaya baru.....	33
Gambar 20. Film NKTCHI.....	33
Gambar 21. Referensi Visual.....	34
Gambar 22. Refereni Parallax.....	35
Gambar 23. Layer Parallax “Sora”.....	35
Gambar 24. Moodboard “Meja Makan”.....	36
Gambar 25. Sketch desain karakter “Nata”.....	37
Gambar 26. Age range Nata.....	37
Gambar 27. Sketch desain karakter ayah ibu.....	37
Gambar 28. “Nata”.....	37
Gambar 29. Karakter set draft 1.....	37
Gambar 30. Floorplan rumah.....	38
Gambar 31. Dapur Nata ver1.....	38
Gambar 32. Konsep Dapur Nata ver2.....	38
Gambar 33. Dapur Ver2.....	38
Gambar 34. 3D Model Dapur.....	38
Gambar 35. Developing desain karakter set.....	39
Gambar 36. Turn around Nata.....	40
Gambar 37. Head Turn ibu.....	40
Gambar 38. Turn around ayah 1.....	40
Gambar 39. Turn around ayah 2.....	40
Gambar 40. expression ibu.....	40

Gambar 41. expression ayah.....	40
Gambar 42. Trial Visual.....	40
Gambar 43. Desain Rumah Nata.....	41
Gambar 44. Desain Dapur Nata.....	41
Gambar 45. Komposisi.....	42
Gambar 46. Staging.....	42
Gambar 47. Storyboard.....	43
Gambar 48. Layering Background, Midground, Foreground.....	43
Gambar 49. Asset objek.....	43
Gambar 50. Proses Animating 1.....	44
Gambar 51. Proses Animating 2.....	44
Gambar 52. 3D Layer After effect.....	45
Gambar 53. Timeline After effect.....	46
Gambar 54. Compossiting sound.....	46
Gambar 55. Compossiting 1.....	47
Gambar 56. Compossiting 2.....	47
Gambar 57. Compossiting 3.....	47
Gambar 58. Grafik survey Parallax.....	48
Gambar 59. Grafik survey pergerakan.....	48
Gambar 60. Grafik survey fokus.....	49
Gambar 61. Grafik survey imersif.....	49
Gambar 62. Grafik survey suasana adegan.....	50
Gambar 63. Grafik survey camera movement.....	50



Abstrak

Penelitian ini membahas proses perancangan dan produksi animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat berjudul “Meja Makan” dengan fokus pada penerapan *parallax effect* sebagai pendekatan visual untuk membangun kedalaman ruang, atmosfer emosional, dan titik fokus dalam adegan. Proses penciptaan karya menggunakan metode *Practice-Led Research*, di mana eksplorasi artistik, percobaan visual, serta revisi berkelanjutan menjadi bagian dari proses penemuan pengetahuan. Penerapan *parallax* dieksplorasi melalui teknik *layering*, pemisahan elemen, serta pergerakan kamera untuk menciptakan ilusi ruang dalam konteks interior meja makan yang terbatas.

Dengan metodologi *Practice-Led Research* yang membantu membuka ruang refleksi yang menghasilkan pemahaman baru mengenai proses visual, teknis, dan artistik dalam penciptaan animasi 2D. Dalam metodologi ini pula, dilakukan survei mengenai efektivitas *parallax effect* yang diterapkan dalam animasi “Meja makan”. Hasil dari survei kemudian dikonversi menjadi skor kuantitatif dengan skala 0-100 yang menghasilkan nilai rata-rata 90,17 median 93,33 dan modus 96,67, menandakan bahwa mayoritas responden dapat merasakan kedalaman, kejelasan suasana, serta pengalaman yang lebih imersif dari penerapan *parallax*.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi karya-karya visual lain yang ingin memanfaatkan *parallax* sebagai elemen pendukung atmosfer dan storytelling dalam animasi.

Kata kunci: Animasi 2D, Iklan Layanan Masyarakat, *Parallax Effect*, *Practice-Led Research*





Pendahuluan

Latar Belakang

ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “MEJA MAKAN”

Komunikasi merupakan proses pengiriman serta penerimaan pesan antara dua pihak atau lebih agar pesan tersebut dapat dipahami secara efektif (KBBI).

Pada industri kreatif, komunikasi tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga melalui media visual dan audio yang sering digabungkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi audiens. Salah satu media yang menggabungkan kedua elemen ini adalah animasi, yang berkembang menjadi sarana penyampaian informasi dan emosi dengan cara yang menarik serta mudah dipahami.

Dalam konteks sosial, animasi sering digunakan dalam Iklan Layanan Masyarakat (ILM), yang memiliki tujuan untuk memberikan manfaat sosial, seperti menyampaikan informasi, mengajak, atau mendidik masyarakat. (Pujiyanto, 2014 ,hlm.12) menjelaskan bahwa ILM bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, membentuk sikap, dan mendorong perubahan perilaku. Mengingat sifatnya yang edukatif, efektivitas penyampaian pesan dalam ILM menjadi hal yang sangat penting, terutama ketika pesan tersebut harus disampaikan dalam waktu singkat dan menarik perhatian audiens yang kini lebih terbiasa dengan konten instan. Dibandingkan media statis seperti poster atau foto, animasi menawarkan peluang besar dalam menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan imersif.

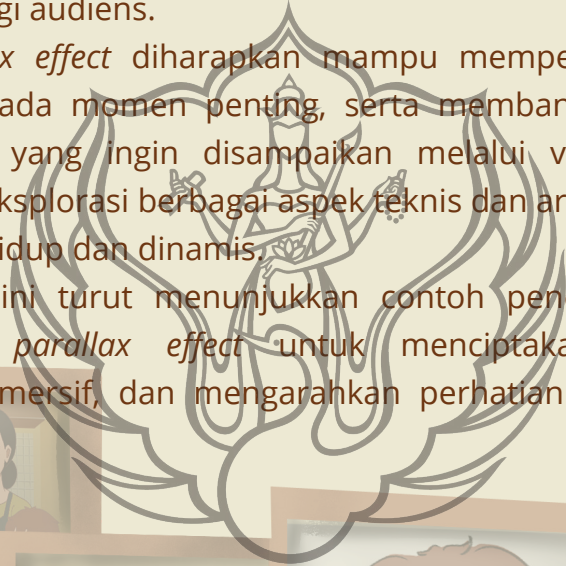
Salah satu teknik yang efektif dalam memperkaya pengalaman visual adalah *parallax effect*. Teknik ini menciptakan ilusi kedalaman dengan menggerakkan lapisan objek latar dan depan secara berbeda, menghasilkan visual yang hidup dan dinamis. *Parallax effect* bekerja dengan memanfaatkan ilusi optik, yakni keterbatasan penglihatan kita, mengenai definisi sebuah objek yang sulit untuk dipahami, sehingga secara sengaja, pandangan visual semulanya objek bentuk yang relevan menjadi tidak relevan. (J.Wade, 2005,hlm.6). Teknik ini mampu memperdalam penyampaian emosi, meningkatkan fokus audiens, dan menciptakan hubungan yang lebih kuat antara pesan yang disampaikan dengan audiens melalui visual yang seakan-akan nyata.

Penelitian ini berfokus pada proses penciptaan dan produksi animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat berjudul “Meja Makan”, yang mengangkat tema kedekatan keluarga melalui aktivitas sederhana, dengan tujuan mengajak audiens untuk mulai memperbaiki komunikasi dan hubungan dalam keluarga, dimulai dari diri sendiri, dengan langkah sederhana yaitu makan bersama di meja makan.

Meja makan dipilih sebagai representasi kebersamaan dan kehangatan keluarga, karena meja makan seringkali menjadi tempat berkumpulnya anggota keluarga untuk berinteraksi, berbagi cerita, dan membangun komunikasi secara langsung. Pemilihan meja makan sebagai simbol bertujuan untuk menegaskan kontras antara makna ideal kebersamaan dan realitas berkurangnya komunikasi keluarga.

Untuk memperkuat penyampaian suasana dan menghadirkan pengalaman yang lebih imersif, serta mengarahkan fokus audiens pada suasana yang ingin disampaikan, animasi ini menerapkan *parallax effect* sebagai teknik utama dalam membangun kesan kedalaman visual, memberikan emphasis, dan menambah pengalaman imersif bagi audiens.

Penerapan *parallax effect* diharapkan mampu memperkaya atmosfer cerita, mempertegas fokus pada momen penting, serta membantu audiens merasakan kedekatan emosional yang ingin disampaikan melalui visual. Proses produksi animasi ini juga mengeksplorasi berbagai aspek teknis dan artistik guna menciptakan ilusi ruang yang lebih hidup dan dinamis. Selain itu, penelitian ini turut menunjukkan contoh penerapan prinsip staging dengan pendekatan *parallax effect* untuk menciptakan kedalaman visual, meningkatkan kesan imersif, dan mengarahkan perhatian audiens pada elemen utama dalam cerita.



Rumusan Masalah

Penelitian ini membahas proses perancangan dan produksi animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat “Meja Makan” dengan penerapan *parallax effect* untuk menciptakan kedalaman visual, memberikan penekanan (emphasis) pada objek yang ingin disorot, serta menambah kesan imersif pada adegan yang ditampilkan.



Tujuan

1. **Menerapkan** *parallax effect* pada animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat untuk menciptakan kedalaman visual, meningkatkan kesan imersif, dan mengarahkan perhatian audiens pada elemen utama dalam cerita.
2. **Menghasilkan** animasi Iklan Layanan Masyarakat “Meja Makan”



Manfaat

1. Sebagai **referensi gaya visual** animasi 2D dengan penerapan *Parallax Effect*.
2. Sebagai **referensi bagi penelitian** serupa tentang teknik *parallax effect* pada animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat.
3. Sebagai **kontribusi** dalam pengembangan teknik visual, terutama animasi 2D dengan menerapkan prinsip animasi *staging* dengan pendekatan *parallax effect* sebagai upaya menciptakan kedalaman visual, meningkatkan kesan imersif, dan mengarahkan perhatian audiens pada elemen utama dalam cerita.