

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “MISTERI”  
DENGAN TEKNIK PARALLAX**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh :**

**Herni Fajar Santi**

**17.12.0092**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “MISTERI”  
DENGAN TEKNIK *PARALLAX***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



**Disusun oleh :**

**Herni Fajar Santi**

**17.12.0092**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “MISTERI” DENGAN TEKNIK PARALLAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herni Fajar Santi**

**17.12.0092**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Oktober 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “MISTERI”  
DENGAN TEKNIK PARALLAX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Herni Fajar Santi**

**17.12.0092**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juli 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**  
NIK. 190302284

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 Juli 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M. Kom.**  
NIK. 190302096

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Boyolai, 31 Juli 2021



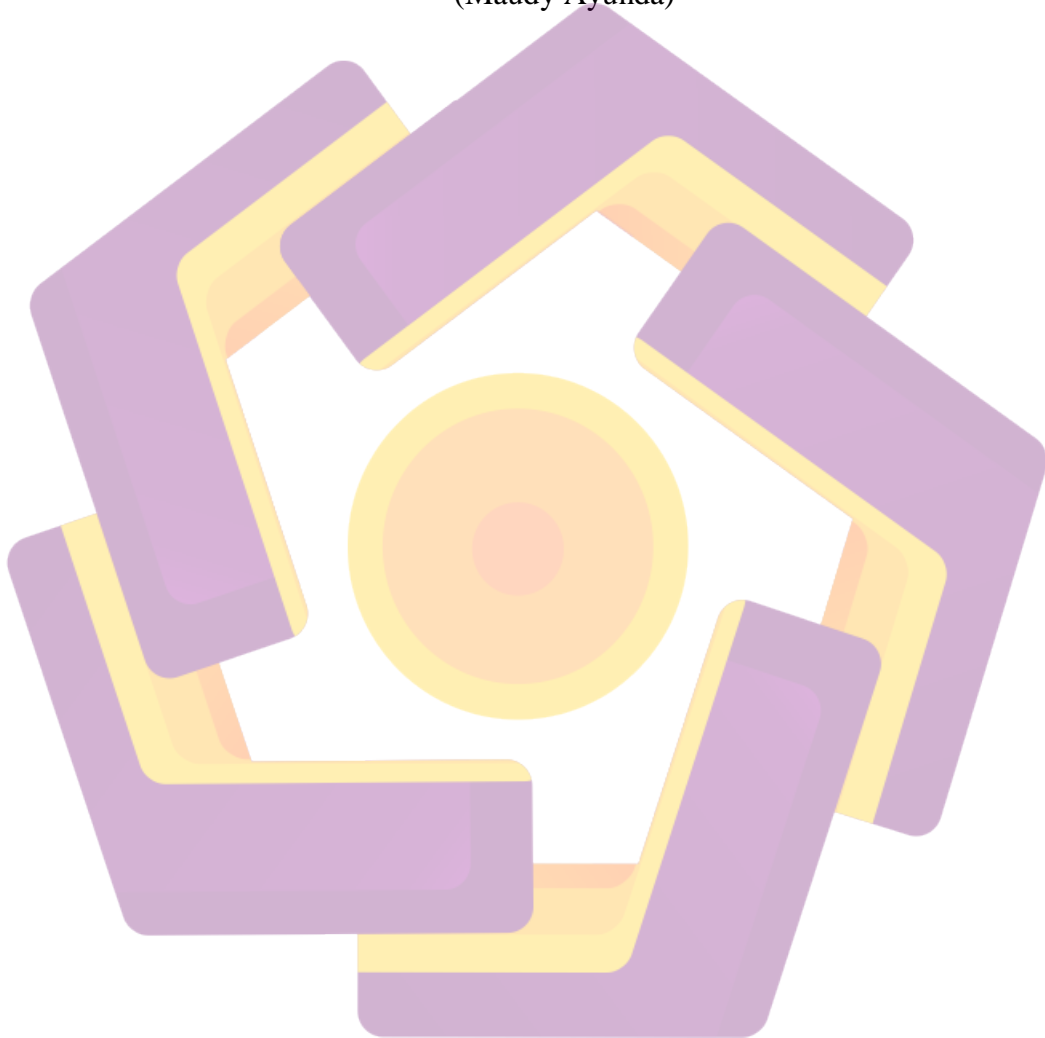
Herni Fajar Santi

17.12.0092

## MOTTO

*“Mengejar mimpi itu minimal kita punya 3 prinsip dasar yaitu independent, thinkers, and learning. Jadi mengejar mimpi itu harus all out, tidak boleh setengah-setengah.”*

(Maudy Ayunda)



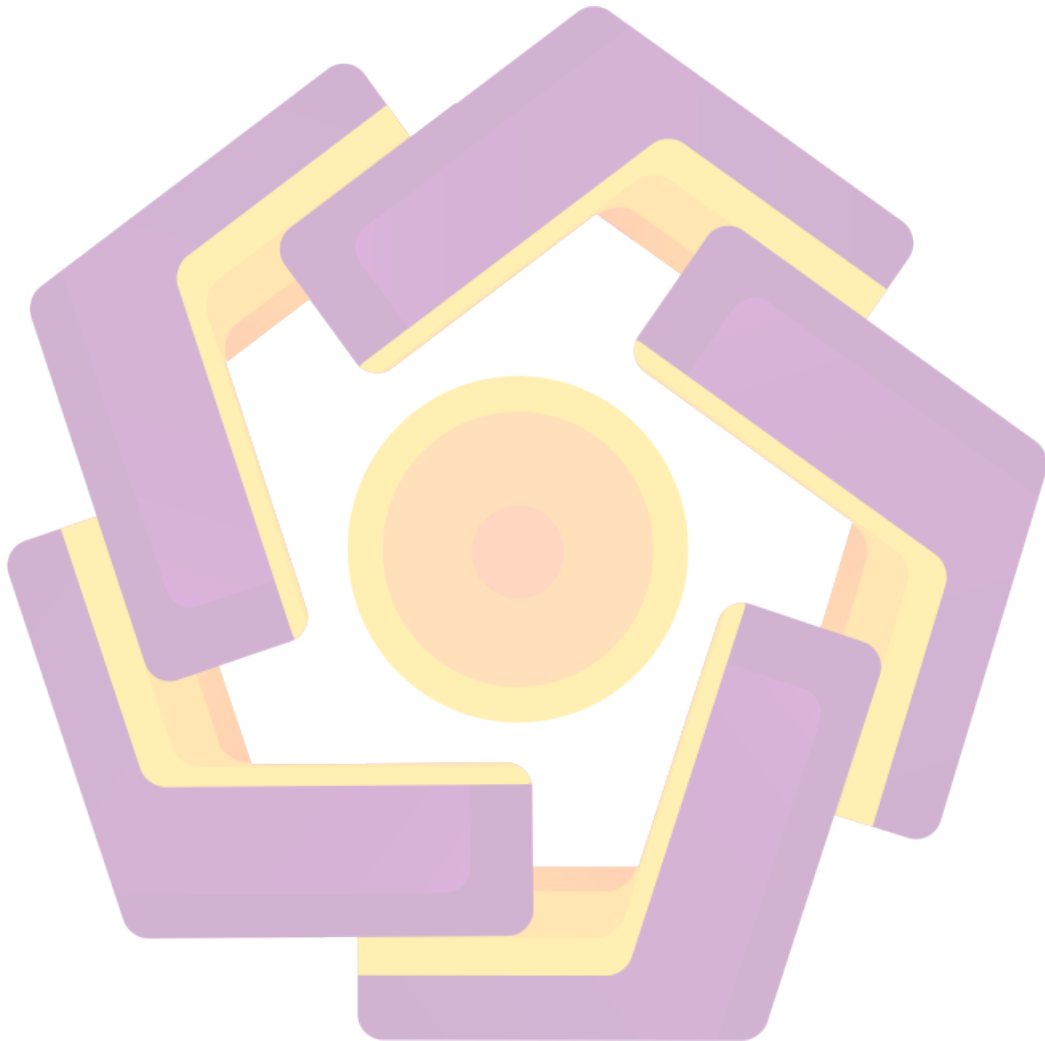
## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga terucap kepada Allah SWT yang telah memberi pengetahuan dan memberi keyakinan untuk terus maju melangkah dan mengabdikan segala doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Misteri” Dengan Teknik Parallax” sesuai dengan yang diharapkan. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia mempersembahkan penelitian ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Universitas Amikom Yogyakarta sebagai institusi pendidikan berbasis Entrepreneurial oleh UNESCO.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi dari awal sampai akhir. Terimakasih atas semua masukan dan arahan sehingga penelitian ini dapat lebih baik dan terarah.
4. Peneliti sebelumnya yang sudah lebih dahulu melakukan penelitian ini yang menjadi salah satu acuan atau dasar bagi penelitian ini.
5. Peneliti berikutnya dengan harapan penelitian ini menjadi salah satu acuan atau dasar untuk penelitian berikutnya.
6. Responden yang menghasilkan persentase dalam pengujian secara ilmiah.
7. Keluarga yang telah mendidik, membiayai dan mengajarkan untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Meskipun proses tidak semudah yang dibayangkan,

sampai saat ini masih berusaha untuk terus memperbaiki diri agar menjadi pribadi yang lebih baik dan membanggakan sesuai dengan yang diharapkan.

8. Teman dan sahabat yang telah bersedia untuk berjuang bersama dan saling mendukung satu sama lain.





## KATA PENGANTAR

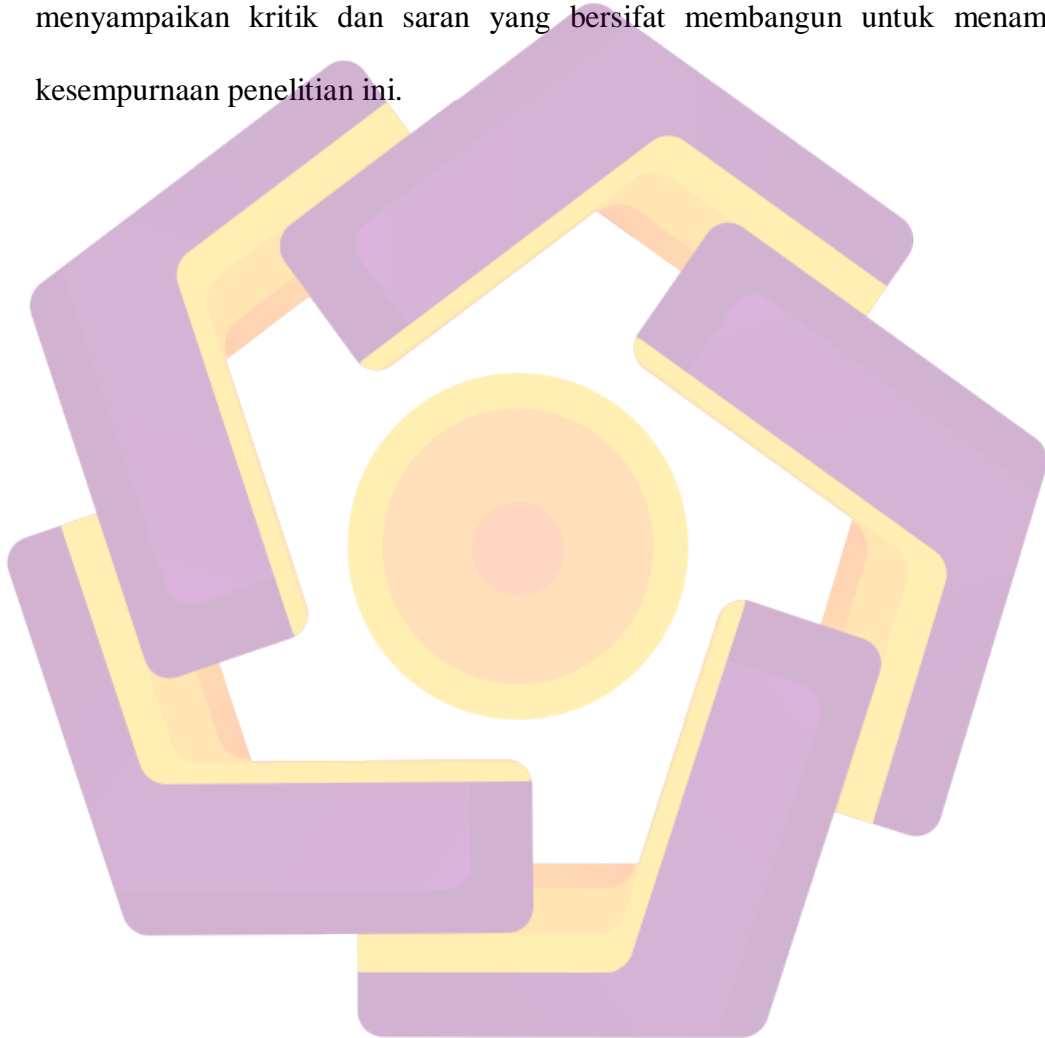
Puji dan syukur peneliti persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan semua rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Penelitian ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana S1 pada Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya penelitian ini, maka peneliti tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Penguji Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Moch Farid Fauzi, M.Kom selaku Dosen Penguji Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.

7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti tentunya menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya, oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menambah kesempurnaan penelitian ini.



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xxi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Untuk Peneliti.....	4
1.5.2 Untuk Akademik.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4

Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Film Animasi.....	13
2.2.2 Jenis-Jenis Film Animasi .....	14
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi .....	15
2.2.4 Tahapan pembuatan animasi 2D .....	23
2.2.5 <i>Parallax Technique</i> .....	30
2.2.6 <i>Parallax Effect</i> pada Program Editing .....	30
2.2.7 Teknik Pengambilan Gambar .....	31
2.2.8 Software yang digunakan.....	43
2.2.9 Kuisisioner.....	44
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>47</b>
3.1 Gambaran Umum Animasi.....	47
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	47
3.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	48
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	48
3.3 Perancangan Animasi.....	51
3.4 Pra Produksi .....	51

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
4.1    Produksi .....	70
4.1.1 <i>Layout</i> Menggunakan Adobe Illustrator CC 2019 .....	70
4.1.2 <i>Character</i> Menggunakan Adobe Illustrator CC 2019 .....	73
4.1.3 <i>Coloring</i> Menggunakan Adobe Illustrator CC 2019 .....	73
4.1.4 <i>Animation</i> Menggunakan Adobe After Effect CC 2019.....	76
4.1.5 <i>Rendering</i> Menggunakan Adobe Media Encoder CC 2019.....	116
4.2    Pasca Produksi.....	117
4.2.1 <i>Composting</i> Menggunakan Adobe After Effect CC 2019 .....	117
4.2.2 <i>Editing</i> Video dan Audio Menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2019 .....	118
4.2.3 <i>Rendering Video</i> Menggunakan Adobe Media Encoder CC 2019	119
4.3    Pengujian.....	119
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>125</b>
5.1    Kesimpulan.....	125
5.2    Saran .....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>127</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	9
<b>Tabel 3. 1</b> Kebutuhan Perangkat Keras .....	49
<b>Tabel 3. 2</b> Kebutuhan Perangkat Lunak .....	50
<b>Tabel 3. 3</b> Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	50
<b>Tabel 3. 4</b> <i>Storyboard</i> .....	64
<b>Tabel 4. 1</b> Bobot Pilihan Jawaban .....	120
<b>Tabel 4. 2</b> Angket.....	120
<b>Tabel 4. 3</b> Interval .....	123
<b>Tabel 4. 4</b> Perhitungan Angket .....	123

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> <i>Solid Drawing</i> .....	16
<b>Gambar 2. 2</b> <i>Timing and Spacing</i> .....	16
<b>Gambar 2. 3</b> <i>Squash and Stretch</i> .....	17
<b>Gambar 2. 4</b> <i>Anticipation</i> .....	18
<b>Gambar 2. 5</b> <i>Slow In dan Slow Out</i> .....	18
<b>Gambar 2. 6</b> <i>Arcs</i> .....	19
<b>Gambar 2. 7</b> <i>Secondary Action</i> .....	20
<b>Gambar 2. 8</b> <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	20
<b>Gambar 2. 9</b> <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	21
<b>Gambar 2. 10</b> <i>Staging</i> .....	21
<b>Gambar 2. 11</b> <i>Appeal</i> .....	22
<b>Gambar 2. 12</b> <i>Exaggeration</i> .....	23
<b>Gambar 2. 13</b> <i>Naskah/Skenario</i> .....	24
<b>Gambar 2. 14</b> <i>Character Development</i> .....	26
<b>Gambar 2. 15</b> <i>Storyboard</i> .....	26
<b>Gambar 2. 16</b> <i>Dynamic Rain</i> .....	29
<b>Gambar 2. 17</b> <i>Parallax Technique</i> .....	30
<b>Gambar 2. 18</b> <i>High Angle</i> .....	32
<b>Gambar 2. 19</b> <i>Low Angle</i> .....	33
<b>Gambar 2. 20</b> <i>Over The Shoulder Shot</i> .....	33
<b>Gambar 2. 21</b> <i>Bird's-Eye View</i> .....	34

<b>Gambar 2. 22</b> <i>Normal Angle/Eye Level</i> .....	35
<b>Gambar 2. 23</b> <i>Extreme Close Up (ECU)</i> .....	35
<b>Gambar 2. 24</b> <i>Close Up (CU)</i> .....	36
<b>Gambar 2. 25</b> <i>Medium Close Up (MCU)</i> .....	37
<b>Gambar 2. 26</b> <i>Medium Shot (MS)</i> .....	37
<b>Gambar 2. 27</b> <i>Wide Shot (WS)</i> .....	38
<b>Gambar 2. 28</b> <i>Long Shot (LS)</i> .....	39
<b>Gambar 2. 29</b> <i>Extreme Long Shot / Extreme Wide Shot</i> .....	39
<b>Gambar 2. 30</b> <i>Panning</i> .....	40
<b>Gambar 2. 31</b> <i>Tilting</i> .....	41
<b>Gambar 2. 32</b> <i>Dolly</i> .....	42
<b>Gambar 2. 33</b> <i>Truck</i> .....	42
<b>Gambar 2. 34</b> <i>Zooming</i> .....	43
<b>Gambar 3. 1</b> <i>Character Tanya</i> .....	61
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Character Morwenna Bloom</i> .....	62
<b>Gambar 3. 3</b> <i>Character Morwenna Bloom Tua</i> .....	62
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Character Morag</i> .....	63
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Character Fairy</i> .....	63
<b>Gambar 4. 1</b> <i>Project Adobe Illustrator CC 2019</i> .....	70
<b>Gambar 4. 2</b> <i>6d Art Pen Brushes</i> .....	71
<b>Gambar 4. 3</b> <i>Lineart Brush</i> .....	72
<b>Gambar 4. 4</b> <i>Rectangle Tool</i> .....	72
<b>Gambar 4. 5</b> <i>Pembuatan Karakter Tanya</i> .....	73



<b>Gambar 4. 6</b> <i>Coloring dengan Brush Tool</i> .....	74
<b>Gambar 4. 7</b> <i>Coloring dengan Gradient and Eyedropper Tool</i> .....	74
<b>Gambar 4. 8</b> <i>Coloring karakter Tanya</i> .....	75
<b>Gambar 4. 9</b> <i>Import File Asset</i> .....	76
<b>Gambar 4. 10</b> <i>Composition Project Settings</i> .....	77
<b>Gambar 4. 11</b> <i>Layer 3D</i> .....	78
<b>Gambar 4. 12</b> <i>Camera Settings</i> .....	79
<b>Gambar 4. 13</b> <i>Null Object sebelum dipindahkan</i> .....	80
<b>Gambar 4. 14</b> <i>Position Settings</i> .....	80
<b>Gambar 4. 15</b> <i>Null Object setelah dipindahkan</i> .....	80
<b>Gambar 4. 16</b> <i>Parenting Parallax</i> .....	81
<b>Gambar 4. 17</b> <i>Hasil Pengaturan Scale</i> .....	81
<b>Gambar 4. 18</b> <i>Keyframe Frame 0</i> .....	82
<b>Gambar 4. 19</b> <i>Keyframe Frame 23</i> .....	82
<b>Gambar 4. 20</b> <i>Keyframe Assistant</i> .....	82
<b>Gambar 4. 21</b> <i>Hasil Keyframe Parallax</i> .....	82
<b>Gambar 4. 22</b> <i>Keyframe Frame 0 Camera 1</i> .....	83
<b>Gambar 4. 23</b> <i>Keyframe Frame 14 Camera 1</i> .....	83
<b>Gambar 4. 24</b> <i>Keyframe Frame 23 Camera 1</i> .....	83
<b>Gambar 4. 25</b> <i>Hasil Keyframe Camera 1</i> .....	84
<b>Gambar 4. 26</b> <i>Curves Effects and Presets</i> .....	85
<b>Gambar 4. 27</b> <i>Sebelum settings Adjustment Layer</i> .....	85
<b>Gambar 4. 28</b> <i>Hasil Settings Adjustment Layer</i> .....	86

<b>Gambar 4. 29</b> <i>Composition Settings</i> .....	87
<b>Gambar 4. 30</b> <i>Pembuatan Curve</i> .....	87
<b>Gambar 4. 31</b> <i>Fractal Noise Effects and Presets</i> .....	88
<b>Gambar 4. 32</b> <i>Expression Editor Fractal Noise</i> .....	89
<b>Gambar 4. 33</b> <i>Hasil Settings Fractal Noise</i> .....	89
<b>Gambar 4. 34</b> <i>Tubulent Displace Effects and Presets</i> .....	90
<b>Gambar 4. 35</b> <i>Expression Editor Turbulent Displace</i> .....	90
<b>Gambar 4. 36</b> <i>Hasil Penambahan Turbulent Displace</i> .....	90
<b>Gambar 4. 37</b> <i>Fast Box Blur Effect and Presets</i> .....	91
<b>Gambar 4. 38</b> <i>Hasil Penambahan Fast Box Blur</i> .....	91
<b>Gambar 4. 39</b> <i>Curves Effect and Presets</i> .....	92
<b>Gambar 4. 40</b> <i>Hasil Atmospheric Smoke Effect</i> .....	92
<b>Gambar 4. 41</b> <i>Pembuatan Curve Fire</i> .....	93
<b>Gambar 4. 42</b> <i>Keyframe Curve Fire</i> .....	93
<b>Gambar 4. 43</b> <i>Duplicate and Setting Scale layer</i> .....	94
<b>Gambar 4. 44</b> <i>Hasil Duplicate and Setting Scale</i> .....	94
<b>Gambar 4. 45</b> <i>Wave Warp Effects and Presets</i> .....	95
<b>Gambar 4. 46</b> <i>Expression Editor Glow Radius</i> .....	95
<b>Gambar 4. 47</b> <i>Hasil penerpan Wave Warp and Glow Effect</i> .....	95
<b>Gambar 4. 48</b> <i>Gaussian Blur Effects and Presets</i> .....	96
<b>Gambar 4. 49</b> <i>Hasil Fire Animation</i> .....	96
<b>Gambar 4. 50</b> <i>Pembuatan Bone</i> .....	97
<b>Gambar 4. 51</b> <i>Keyframe Bone</i> .....	97

<b>Gambar 4. 52 Hasil Animasi dengan Puppet Tool</b> .....	97
<b>Gambar 4. 53 Composition Settings Particle Hair</b> .....	98
<b>Gambar 4. 54 Solid Layer Settings</b> .....	99
<b>Gambar 4. 55 Linear Wipe Effects and Presets</b> .....	99
<b>Gambar 4. 56 Pre-compose Wipe</b> .....	100
<b>Gambar 4. 57 Hasil Penerapan Linear Wipe</b> .....	100
<b>Gambar 4. 58 Hasil Penerapan Fractal Noise</b> .....	101
<b>Gambar 4. 59 Displacement Map Effect and Presets</b> .....	101
<b>Gambar 4. 60 Hasil Penerapan Displacement Map</b> .....	102
<b>Gambar 4. 61 Pre-compose Fractal Wipe</b> .....	102
<b>Gambar 4. 62 Set Matte and Simple Choker Effect</b> .....	103
<b>Gambar 4. 63 Track Mode</b> .....	103
<b>Gambar 4. 64 Hasil Penerapan Effect</b> .....	104
<b>Gambar 4. 65 Pre-compose Hair Wave</b> .....	104
<b>Gambar 4. 66 Track Mode Hair wave</b> .....	105
<b>Gambar 4. 67 Simple Choker Effect, Fractal Noise, And Tritone Effect</b> .....	106
<b>Gambar 4. 68 Expression Editor Evolution</b> .....	106
<b>Gambar 4. 69 Hasil Hair Wave</b> .....	107
<b>Gambar 4. 70 Particle Playground Effects And Presets</b> .....	108
<b>Gambar 4. 71 CC Particle Systems II Effect and Presets</b> .....	108
<b>Gambar 4. 72 Hasil Particle Hair Animation</b> .....	109
<b>Gambar 4. 73 CC Scatterize, CC Bubbles, Fast Box Blur Effect</b> .....	110
<b>Gambar 4. 74 Hasil Particle Morwenna Berubah</b> .....	110

<b>Gambar 4. 75 Hasil Solid Drawing</b> .....	111
<b>Gambar 4. 76 Hasil Timing and Spacing</b> .....	112
<b>Gambar 4. 77 Hasil Anticipation</b> .....	112
<b>Gambar 4. 78 Hasil Slow In and Slow Out</b> .....	113
<b>Gambar 4. 79 Hasil Secondary Action</b> .....	113
<b>Gambar 4. 80 Hasil Follow Through and Overlapping Action</b> .....	114
<b>Gambar 4. 81 Hasil Straight Ahead Action and Pose to Pose</b> .....	114
<b>Gambar 4. 82 Hasil Staging</b> .....	115
<b>Gambar 4. 83 Hasil Appeal</b> .....	116
<b>Gambar 4. 84 Rendering Hasil Composting</b> .....	116
<b>Gambar 4. 85 Composting Settings</b> .....	117
<b>Gambar 4. 86 Hasil Composting Animation</b> .....	118
<b>Gambar 4. 87 Editing Video dan Audio</b> .....	119
<b>Gambar 4. 88 Rendering Animation</b> .....	119

## INTISARI

Animasi pada dasarnya adalah menghidupkan sekumpulan objek yang mati sehingga dapat memberikan suatu visualisasi yang dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton.

Peneliti dalam hal ini membuat Animasi berjudul Misteri yang menceritakan tentang seorang gadis yang memiliki penglihatan kedua yaitu kemampuan melihat *fairy*. Dengan kemampuan yang dimilikinya, gadis tersebut mampu bertemu dengan gadis yang hilang selama lima puluh tahun lamanya karena memutuskan untuk tinggal dalam dunia para *fairy*. Metode perancangan animasi akan melalui proses Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Metode pengujian dilakukan dengan kuesioner daring dengan 10 pertanyaan yang diajukan oleh responden terkait dan melakukan perhitungan dengan skala likert.

Dalam pembuatan animasi ini, peneliti memanfaatkan unsur animasi 2D yaitu *background* dan *foreground* untuk memberikan suatu ruang atau dimensi agar animasi 2D terlihat hidup. Oleh karena itu, teknik *parallax* dapat digunakan untuk merealisasikan hal tersebut. Sehingga, peneliti dalam hal ini membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “Misteri” Dengan Teknik Parallax”.

**Kata Kunci :** *Animasi, Teknik Parallax, Background dan Foreground.*

## **ABSTRACT**

*Animation is basically animate a set of dead objects so that they can provide a visualization that can be seen and felt by the audience.*

*Researchers in this case make an animation entitled *Mystery* which tells about a girl who has second vision, namely the ability to see fairies. With her abilities, the girl is able to meet a girl who has been missing for fifty years because she decided to live in the world of fairies. The animation design method will go through the *Pre-Production, Production, and Post-Production* processes. The test method is carried out by an online questionnaire with 10 questions posed by related respondents and performs calculations using a *Likert scale*.*

*In making this animation, researchers use 2D animation elements, namely background and foreground to provide a space or dimension so that 2D animation looks alive. Therefore, parallax technique can be used to realize this. Thus, the researcher in this case made a study entitled “*Making a 2D Animated Short Film “Mystery” With Parallax Technique*”.*

**Keyword :** *Animation, Parallax Technique, Background and Foreground.*

