

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan seks di bawah umur baik yang sengaja atau tidak disengaja adalah masalah yang sangat penting dalam kehidupan kita. Menurut data dari *World Health Organization (WHO)* pada tahun 2018, prevalensi perilaku pelecehan seksual terhadap wanita masih sangat tinggi. Secara global, sekitar 35,6% atau 1 dari 3 wanita pernah mengalami pelecehan seksual. Angka yang tinggi ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual masih merupakan masalah yang umum di kalangan wanita. Di negara-negara berkembang (*low/medium income countries*), tingkat pelecehan seksual lebih tinggi dibandingkan dengan negara-negara maju (*high income countries*). Prevalensi tertinggi dari perilaku pelecehan seksual ditemukan di negara-negara Afrika (45,6%) dan Asia Tenggara (40,2%) (Friedrich *et al.*, 2001; Lalor & McElvaney, 2010) (Dahlia dkk., 2022). Indonesia merupakan negara tertinggi kedua dalam kasus pernikahan dibawah umur dikawasan asia khususnya Kawasan asia tenggara setelah negara cambodia.(Wantu dkk., t.t.)

Dan yang lebih parah lagi Menurut Livia Istantia DF Iskandar (2023), sebagian besar korban, sekitar 70 persen, mengenal pelaku mereka, yang bisa saja anggota keluarga atau orang terdekat seperti ayah kandung, paman, kakek, kakak, dosen, atau pejabat negara.(Triwidiyanti, 2023)

Dengan demikian, video animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi media edukatif yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya seks di bawah umur dan dampaknya terhadap anak-anak. Video ini akan

menyajikan informasi dari sudut pandang kesehatan, psikologi, dan hukum, serta memberikan rekomendasi untuk pencegahan dan penanganan yang tepat. Edukasi melalui media animasi diharapkan dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat, terutama anak-anak, remaja, orang tua, dan pendidik. Dengan meningkatnya kesadaran dan pemahaman tentang isu ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan yang lebih aman dan mendukung bagi perkembangan anak-anak di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah bagaimana membuat video animasi 2D tentang Penyebab Seks di Bawah Umur dan Dampaknya terhadap Mereka dari Sudut Pandang Kesehatan Psikologi dan Hukum?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi pembahasan dalam tugas akhir ini hanya pada penyampaian informasi dan himbauan, sehingga tugas dapat lebih fokus dan mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, penulis membatasi masalah pada hal-hal berikut:

- a. Jenis animasi yang akan dibuat adalah animasi 2D
- b. Video yang akan dibuat sekitar 13 menit
- c. Data dan kasus dalam membuat video difokuskan di Indonesia
- d. Video akan dipublikasikan di sebuah yayasan yang bernama "Yayasan Kakak" dan di PKBM Berdikari

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan untuk tugas akhir yang berjudul "Video Animasi 2D

tentang Penyebab Seks di Bawah Umur dan Dampaknya terhadap Anak di Bawah Umur dari Sudut Pandang Kesehatan, Psikologi, dan Hukum":

1.4.1 Bagi *Audiens*/Penonton

1.4.1.1 Peningkatan Kesadaran Publik

Video animasi yang dihasilkan dari tugas akhir ini akan menjadi sumber informasi yang mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat umum. Ini akan membantu meningkatkan kesadaran tentang penyebab dan dampak seks di bawah umur, serta mengedukasi audience tentang cara mencegah dan menangani masalah tersebut.

1.4.1.2 Pemberdayaan *audience*

Informasi yang disampaikan melalui video animasi dapat membantu audiens untuk memahami peran mereka dalam mencegah dan menangani seks di bawah umur. Hal ini dapat memberikan dorongan bagi individu dan kelompok audiens untuk mengambil langkah-langkah nyata dalam melindungi anak-anak dan remaja dari risiko yang terkait dengan perilaku seksual pramatang.

1.4.1.3 Peningkatan Respon Sosial

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang penyebab dan dampak seks di bawah umur. Lewat tayangan video animasi ini, diharapkan penonton akan menjadi lebih responsif terhadap masalah ini. Hal ini dapat memicu dukungan untuk perubahan kebijakan, program intervensi, dan upaya pendidikan yang bertujuan untuk mengurangi insiden seks di bawah umur dan melindungi hak anak-anak.

1.4.2 Bagi Penulis

1.4.2.1 Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan

Proses penulisan tugas akhir ini akan membantu penulis untuk mendalami pengetahuan tentang topik dan menyampaikan informasi yang diperoleh lewat sebuah video animasi yang komunikatif dan efektif.

1.4.2.2 Pencapaian Akademis

Menyelesaikan tugas akhir merupakan langkah penting dalam pencapaian akademis penulis. Dengan menyelesaikan tugas akhir ini, penulis akan memenuhi persyaratan akademis yang diperlukan untuk menyelesaikan program studi dan memperoleh gelar diploma.

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Manfaat bagi *Audiens*/Penonton

1.5.1.1 Peningkatan Kesadaran Publik

Video animasi yang dihasilkan dari tugas akhir ini akan menjadi sumber informasi yang mudah diakses dan dapat meningkatkan kesadaran *audience* tentang masalah seks di bawah umur. Ini akan membantu mengedukasi *audience* tentang risiko dan konsekuensi perilaku seksual pramatang.

1.5.1.2 Pemberdayaan *audience*/Penonton

Informasi yang disampaikan melalui video animasi akan memberdayakan *audience* untuk mengambil langkah-langkah konkret dalam mencegah dan menangani seks di bawah umur. *audience* akan menjadi lebih sadar akan peran mereka dalam melindungi anak-anak dan remaja dari risiko yang terkait dengan perilaku seksual pramatang.

1.5.1.3 Perubahan Sikap dan Perilaku

Dengan pemahaman yang lebih baik dari tayangan video animasi 2D tentang penyebab dan dampak seks di bawah umur, diharapkan *audiens* akan menjadi lebih responsif terhadap masalah ini. Hal ini dapat memicu perubahan sikap dan perilaku yang lebih positif dalam mendukung upaya pencegahan dan penanganan seks di bawah umur.

1.5.2 Manfaat bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

1.5.2.1 Kontribusi terhadap Tugas Akhir dan Pengembangan Ilmiah

Tugas akhir ini dapat menjadi kontribusi berharga bagi kampus dalam memperluas tema video animasi 2D tentang masalah seksual. Temuan dan rekomendasi dari tugas akhir ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan tugas akhir lebih lanjut dan inovasi dalam bidang terkait.

1.5.2.2 Peningkatan Reputasi Akademik

Dengan menghasilkan video animasi yang menarik dengan tema yang berkontribusi terhadap masalah masalah sosial yang penting.

1.5.2.3 Pengembangan Keterampilan Mahasiswa

Proses penulisan tugas akhir melibatkan mahasiswa dalam pengembangan skill membuat animasi, analisis, dan penyajian informasi secara efektif.

1.5.2.4 Peningkatan Keterlibatan Mahasiswa

Melalui partisipasi aktif dalam penulisan tugas akhir, mahasiswa dapat merasa lebih terlibat dalam kehidupan akademik kampus. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan mahasiswa terhadap pengalaman belajar mereka di kampus.

1.5.3 Manfaat bagi Penulis

1.5.3.1 Pengembangan Pengetahuan:

Penulisan tugas akhir akan meningkatkan pengetahuan bagi penulis tentang bahaya dari seks di bawah umur dari perspektif kesehatan, psikologi, dan hukum.

1.5.3.2 Peningkatan Reputasi Akademik:

Menulis tugas akhir akan membantu penulis untuk mengasah keterampilan membuat gambar, design audio, dan membuat animasi.

Dengan demikian, tugas akhir ini memiliki manfaat yang cukup signifikan bagi penulis dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan, bagi kampus sebagai lembaga pendidikan tinggi yang bertujuan untuk memajukan pengetahuan dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan akademik. serta bagi audience dalam meningkatkan kesadaran, pemberdayaan, dan perubahan sikap dan perilaku terkait masalah seks di bawah umur.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penyusunan tugas akhir adalah:

1.6.1 Metode Wawancara

Metode Pengumpulan Data: Wawancara Mendalam dengan. Hendratmo TW,Sp.OG. Yang bergerak di bidang kesehatan, Retno Restu S.Psi. Yang bergerak di bidang psikologi, dan Intan Hadiah Rasiti S.H. Yang bergerak di bidang hukum.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Metode Pengumpulan Data: Menggunakan Jurnal Ilmiah, buku dan Artikel Ilmiah yang *Valid* dan *Relevan*.

1.7 Teori Yang Digunakan

Pada bagian ini memuat rangkuman teori-teori yang diambil dari buku atau literatur yang mendukung penelitian.

1.7.1 Multimedia

Multimedia adalah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Menurut Lancien, multimedia pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, video ke dalam sistem komputer. (Harun & A, 2019)

1.7.1.1 Teks

Teks merupakan salah satu komponen multimedia yang sangat ampuh dan jelas dalam penyampaian informasi. Penggunaan teks misalnya digunakan pada judul menu, menu-menu, dan tombol. Teks dibagi menjadi dua tipe yaitu serif dan sans serif. Serif memiliki dekorasi kecil pada akhir setiap huruf. Serif biasanya digunakan untuk dokumen. Sedangkan sans serif sering digunakan pada tampilan komputer. (Tanzil, t.t.)

1.7.1.2 Gambar

Gambar merupakan komponen multimedia yang dapat menyampaikan informasi lebih menarik. Gambar sangat berguna untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. (Tanzil, t.t.)

1.7.1.3 Suara

Suara merupakan komponen yang paling mengena oleh panca indera manusia. Suara dapat memberikan kesenangan seperti dalam mendengarkan musik, atau dapat memberikan suasana yang dapat mengubah *mood* seseorang. (Tanzil, t.t.)

1.7.1.4 Video

Video merupakan komponen multimedia yang terdiri dari gambar-gambar dan bergerak dengan sangat cepat secara berurutan. Video merupakan komponen paling menarik dalam multimedia, dan video juga memiliki kekuatan untuk membawa pengguna komputer lebih dekat ke kehidupan nyata. Dengan menambahkan komponen video di dalam *project*, dapat menyampaikan pesan dan memperkuat cerita. Selain itu orang-orang yang melihat video cenderung dapat mengingat lebih dari yang mereka lihat. (Tanzil, t.t.)

1.7.1.5 Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran Gambar

1.7.1.5.1 Teknik Pengambilan Gambar *Extreme Close Up (ECU)*

Teknik *extreme close up* adalah metode pengambilan gambar dari jarak sangat dekat yang bertujuan untuk menangkap bagian-bagian tertentu dari objek dengan detail yang sangat jelas. Misalnya, teknik ini dapat digunakan untuk menampilkan hanya bagian mata dan hidung secara mendetail. Untuk memperoleh detail yang maksimal, biasanya digunakan lensa mikro dalam teknik ini. (K, t.t.)

1.7.1.5.2 Teknik Pengambilan Gambar *Big Close Up (BCU)*

Teknik *big close up* sangat cocok digunakan untuk pengambilan gambar yang berfokus pada bagian tertentu dari wajah secara detail, tanpa memperhatikan apakah bagian wajah lainnya akan terpotong dari *frame*. Teknik ini efektif untuk menampilkan ekspresi atau detail spesifik pada wajah, seperti riasan, sehingga menghasilkan efek yang lebih dramatis. (K, t.t.)

1.7.1.5.3 Teknik Pengambilan Gambar *Close Up (CU)*

Teknik *close up* adalah metode pengambilan gambar yang menampilkan objek dari jarak dekat, terutama jika objeknya adalah manusia, dengan fokus pada area dari bahu hingga bagian atas kepala. Teknik ini efektif dalam menonjolkan identitas karakter melalui ekspresi wajah dan sangat sesuai digunakan ketika ingin menampilkan wajah objek dengan lebih jelas. (K, t.t.)

1.7.1.5.4 Teknik Pengambilan Gambar *Medium Close Up (MCU)*

Teknik *medium close up* menggabungkan elemen dari *close up* dan *medium shot*, menghasilkan gambar yang lebih detail dibandingkan *medium shot* tetapi tidak seintens *close up*. Teknik ini sering digunakan untuk mempertegas profil seseorang, dengan fokus pada area dari dada hingga bagian atas kepala. Untuk hasil yang optimal, kamera ditempatkan pada jarak menengah, dengan ruang yang lebih sempit untuk memperjelas subjek. (K, t.t.)

1.7.1.5.5 Teknik Pengambilan Gambar *Medium Shot (MS)*

Teknik *medium shot* adalah metode pengambilan gambar yang hanya mencakup sebagian dari objek, seperti dari pinggang hingga bagian atas kepala, tanpa menangkap keseluruhan objek. Teknik ini digunakan untuk menampilkan sosok seseorang dengan jelas, dan berfungsi untuk mengurangi fokus pada area sekitar objek sehingga lebih menonjolkan detail bagian tubuh. (K, t.t.)

1.7.1.5.6 Teknik Pengambilan Gambar *Medium Long Shot*

Teknik *medium long shot* mirip dengan *medium shot*, tetapi mencakup area yang lebih luas, menangkap bagian dari lutut hingga atas kepala. Teknik ini cocok digunakan ketika ingin menampilkan sebagian besar objek dengan fokus yang lebih sempit, dan efektif untuk mempertegas aktivitas yang dilakukan oleh objek tersebut. (K, t.t.)

1.7.1.5.7 Teknik *Long Shot*

Teknik *long shot* adalah metode pengambilan gambar dari jarak jauh yang memungkinkan untuk menampilkan satu atau lebih orang secara penuh dalam satu *frame*. Fokus utama dari teknik ini adalah pada objek, sementara area sekitar objek hanya sedikit terlihat. Teknik ini berguna untuk menunjukkan interaksi antara objek dan lingkungan sekitarnya. (K, t.t.)

1.7.1.5.8 *Extreme Long Shot*

Teknik *extreme long shot* mirip dengan *long shot*, tetapi digunakan untuk menangkap area yang jauh lebih luas, menampilkan lingkungan sekitar objek dengan lebih mendetail. Teknik ini sering diterapkan ketika ingin memperlihatkan keseluruhan pemandangan atau latar belakang yang mengelilingi objek, seperti pemandangan alam. Dalam penggunaan teknik ini, penting untuk menentukan komposisi yang tepat agar objek utama tampak harmonis dengan area sekitarnya. (K, t.t.)

1.7.1.5.9 *Shot Kamera*

Teknik pengambilan *shot* kamera adalah metode yang bergantung pada jarak antara kamera dan objek untuk menghasilkan gambar yang detail dan sempurna, baik itu untuk manusia maupun pemandangan alam. Teknik ini mempengaruhi seberapa luas area di sekitar objek yang ditampilkan dalam *frame*; semakin jauh jarak kamera, semakin luas cakupan area yang terlihat, sementara jarak yang lebih dekat akan menghasilkan tampilan objek yang lebih kecil dalam *frame*. (K, t.t.)

1.7.1.5.10 *One Shot (1S)*

Teknik *one shot* adalah metode pengambilan gambar yang fokus pada satu objek saja. (K, t.t.)

1.7.1.5.11 *Two Shot (2S)*

Teknik *two shot* mencakup area yang lebih luas dibandingkan dengan *one shot* dan digunakan untuk menampilkan dua objek yang sedang berinteraksi, seperti dalam percakapan. (K, t.t.)

1.7.1.5.12 *Group Shot (GS)*

Teknik *group shot* digunakan untuk mengambil gambar objek yang terdiri dari sekumpulan orang, seperti kerumunan atau kelompok pasukan, dan menampilkan mereka dalam satu *frame*. (K, t.t.)

1.7.1.6 Animasi

Animasi merupakan komponen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti secara cepat. Selain itu animasi juga dapat membuat slide presentasi menjadi lebih menarik. Contoh animasi seperti *tweening*, *fade in*, *fade out*, *zoom in*, *zoom out*, dan sebagainya. (Tanzil, t.t.)

1.7.1.7 Animasi 2D

Animasi 2D merupakan animasi yang menggunakan sketsa gambar yang digerakkan satu persatu, sehingga akan tampak seperti nyata. (Lely, 2024)

1.7.1.8 Prinsip Animasi 2D

Teori dasar yang menjadi pedoman bagi seorang animator untuk menciptakan gambar animasi yang realistis, dinamis, dan menarik.

1.7.1.8.1 *Squash and Stretch*

Prinsip ini dianggap paling mendasar. *Squash and stretch* diterapkan untuk memberikan kesan berat dan fleksibilitas pada objek atau karakter. Misalnya, saat bola memantul dan menyentuh tanah, bola tersebut akan memipih dan melebar, meniru distorsi yang terjadi akibat kekuatan luar di dunia nyata. Penting untuk menjaga volume objek, sehingga jika panjang objek meregang secara vertikal, lebarnya harus menyusut secara horizontal. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.2 *Anticipation*

Anticipation mempersiapkan *audiens* untuk sebuah aksi, menambah realisme. Ini melibatkan tindakan persiapan, seperti pemain sepak bola yang menyeimbangkan diri sebelum menendang. Prinsip ini dapat diterapkan pada berbagai aksi, termasuk yang tidak terkait olahraga, seperti mengambil objek atau menunggu kedatangan seseorang. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.3 *Staging*

Staging melibatkan pengaturan adegan seperti sutradara, mempertimbangkan penempatan kamera, fokus, dan posisi aktor. Ini penting untuk mengarahkan perhatian *audiens* pada elemen cerita yang penting sambil menghindari distraksi. Pementasan yang efektif menggabungkan pencahayaan, pementasan, dan komposisi untuk memajukan cerita. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.4 *Straight Ahead and Pose to Pose*

Ini adalah dua pendekatan berbeda dalam animasi. *Straight Ahead* melibatkan animasi setiap *frame* secara berurutan untuk gerakan yang mengalir, cocok untuk adegan aksi tetapi tidak untuk menjaga *pose* yang tepat. *Pose to Pose* dimulai dengan *frame* kunci dan mengisi interval kemudian, ideal untuk adegan emosional dan dramatis. Komputer dapat membantu mengelola proporsi dan mengisi urutan. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.5 *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip ini meningkatkan realisme dengan menunjukkan kelanjutan gerakan dan tingkat gerakan yang berbeda. *Follow Through* melibatkan bagian tubuh yang terus bergerak saat karakter berhenti, sementara *Overlapping Action* menunjukkan bagian yang bergerak dengan kecepatan berbeda, seperti rambut yang berayun selama dan setelah gerakan. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.6 *Slow In and Slow Out*

Juga dikenal sebagai *slow in and slow out*, prinsip ini mencerminkan percepatan dan perlambatan di dunia nyata. Lebih banyak *frame* digambar di awal dan akhir aksi, menambah realisme dan membantu *audiens* terhubung dengan karakter. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.7 *Arcs*

Gerakan sering mengikuti lintasan melengkung dalam kehidupan nyata. Animator harus meniru ini untuk realisme, seperti gerakan anggota tubuh atau objek yang dilempar. Busur menambah kelancaran dan menghindari gerakan yang tidak alami, dengan kecepatan dan waktu yang penting, terkadang menggunakan pengaburan sengaja untuk efek dramatis. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.8 *Secondary Action*

Prinsip ini menekankan aksi utama dengan menambahkan gerakan tambahan yang halus. Misalnya, cara seseorang mengayunkan lengan saat berjalan menambah kedalaman tanpa mengalihkan perhatian dari aksi utama. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.9 *Timing*

Timing penting untuk realisme, mencerminkan hukum fisika. Ini melibatkan pertimbangan ukuran dan berat karakter dalam hubungannya dengan lingkungan mereka. *Timing* yang tepat memerlukan jumlah *frame* atau gambar yang tepat, dengan aksi yang lebih lambat membutuhkan lebih banyak *frame*.(Adobe, t.t.)

1.7.1.8.10 *Exgration*

Prinsip ini menyeimbangkan realisme dan kreativitas. Disney menggunakan *exgration* untuk membuat karakter menonjol, melampaui realisme untuk kesenangan dan keterlibatan. Contoh klasik adalah rahang jatuh yang berlebihan untuk kejutan atau keterkejutan. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.11 *Solid Drawing*

Gambar yang kuat menantang, terutama dalam animasi tradisional, karena memerlukan efek 3D dengan berat dan volume. Memahami konsep seni seperti keseimbangan dan bayangan penting untuk menghindari karakter yang tidak bernyawa. (Adobe, t.t.)

1.7.1.8.12 *Appeal*

Appeal adalah tentang menciptakan karakter yang karismatik dan menarik, baik pahlawan maupun penjahat. Tidak ada formula yang pasti, tetapi desain yang menarik sering melibatkan wajah yang bulat dan kekanak-kanakan untuk simpati atau fitur yang kuat dan simetris untuk pahlawan. Karakter seperti Bruno Madrigal dari *Encanto* menunjukkan bagaimana daya tarik dapat berubah seiring perkembangan karakter. (Adobe, t.t.)

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1. 1 Daftar *Hardware* dan Spesifikasinya

NO	<i>HARDWARE</i>	SPESIFIKASI
1	<i>PROCESSOR</i>	AMD Ryzen 5 4600H with Radeon Graphics 3.00 GHz
2	<i>RAM</i>	16,00 GB
3	<i>LAPTOP</i>	Asus TUF Gaming
4	<i>HARDDISK</i>	2 TB
5	<i>CAMERA</i>	Canon M100

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 1. 2 Daftar *Software* dan Spesifikasinya

NO	<i>SOFTWARE</i>	FUNGSI
1	<i>BROWSER</i>	Untuk mencari informasi tambahan
2	<i>Adobe Illustrator</i>	Membuat Asset
3	<i>Adobe After Effect</i>	Membuat Animasi
4	<i>Adobe Audition</i>	Mengedit suara
5	<i>Adobe Premiere Pro</i>	Untuk Finishing
6	<i>Youtube Audio Library</i>	Sebagai Source Sound Design

1.9 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan pandangan dalam penulisan tugas akhir dan mempermudah pemahamannya, maka disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori

yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan dan daftar pustaka.

BAB II GAMBARAN UMUM

Membahas tentang uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan dan beberapa hal yang berkaitan dengan obyek penulisan.

BAB III PEMBAHASAN

Membahas tentang paparan hasil dari tahap penulisan, tahapan penulisan *script*, penyusunan *storyboard*, pembuatan elemen animasi, yang terdiri dari desain karakter, *vibing situation*, perancangan *background*, pemilihan *voice effect*, transisi dan lainnya.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Membahas tentang kesimpulan yang didapat dari proses pengerjaan dan pengembangan proyek dan saran yang membangun untuk *improve* kedepannya.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan rencana kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan tugas akhir dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. 3 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
	1	2	3	4	1			4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Observasi	■																											
Proposal		■	■																									
Ujian Pra Penda dara															■													
Penyusunan BAB I											■	■	■	■														
Penyusunan BAB II																	■	■	■	■								
Penyusunan BAB III																	■	■	■	■								
Penyusunan BAB IV																							■	■				
Ujian Penda dara																												■