

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG NILAI
MORAL DAN KARAKTER DARI SERIAL ACTION DENGAN
TEKNIK FRAME BY FRAME**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi

**VLADIMIR LIM
2031032**



**PROGRAM SARJANA SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM**

2024



LEMBAR PENGESAHAN KARYA ILMIAH
SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG NILAI MORAL DAN KARAKTER DARI
SERIAL ACTION DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Telah disusun dan dipertahankan oleh **Vladimir Lim**, NPM: 2031032, di depan tim
penguji pada tanggal **05 Februari 2024** dan dinyatakan memenuhi sebagian syarat
untuk memperoleh gelar **Sarjana Komputer**

TONY WIBOWO S.Kom., M.MSI
Ketua Pengaj



BAYU SYAHPUTRA S.Kom., M.A
Pembimbing



Batam, 05 Februari 2024
Universitas Internasional Batam
Program Sarjana Komputer
Ketua Program Sarjana



TONY WIBOWO S.Kom., M.MSI



PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT DAN HAK PUBLIKASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama/NPM	:	Vladimir Lim / 2031032
Program Studi	:	Sistem Informasi
Fakultas	:	Ilmu Komputer
Telp/Email	:	+62 823 2702 2820/vladimir.lim.10@gmail.com

Menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak memuat karya/pendapat yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, serta tidak terdapat karya/pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam karya ilmiah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Internasional Batam, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) beserta perangkat yang diperlukan (bila ada) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG NILAI MORAL DAN KARAKTER DARI SERIAL ACTION DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

3. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Internasional Batam berhak menyimpan, mengalih-media/formas-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.
4. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini akan menjadi tanggung jawab penuh saya pribadi, dan tidak akan melibatkan pihak Universitas Internasional Batam.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Batam,

(Vladimir Lim)

Penulis

Mengetahui,

(Bayu Syahputra, S.Kom., M.A.)

Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

Fakultas Ilmu Komputer
Program Sarjana Sistem Informasi
Semester Ganjil 2023/2024

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG NILAI MORAL DAN KARAKTER DARI SERIAL ACTION DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Vladimir Lim
NPM : 2031032

ABSTRAK

Dalam era digital ini, animasi 2D telah menjadi media yang efektif untuk menyampaikan nilai moral dan karakter kepada penonton. Dalam upaya untuk menciptakan karya yang lebih kuat dan bermakna, penulis merancang sebuah animasi aksi 2D yang memanfaatkan teknik frame by frame. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan pergerakan yang lebih imajinatif dan ekspresif, sehingga karakter dapat lebih intens berbicara melalui gerakan mereka. Animasi ini tidak hanya diarahkan untuk memberikan hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang dapat memperkuat nilai-nilai moral dan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Setiap frame dianggap sebagai elemen kunci yang berkontribusi dalam membangun narasi yang kuat dan memperkuat pesan moral yang ingin disampaikan. Dengan demikian, penonton dapat merasakan pengalaman mendalam dan terhubung dengan karakter dalam cerita. Proses pengembangan animasi mengikuti pendekatan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), melalui enam tahapan utama: konsep, rancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Ini memastikan bahwa setiap aspek produksi dikerjakan dengan teliti dan hasil akhir mencerminkan visi penulis. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah video animasi 2D yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan pesan moral dan karakter yang berkesan. Dengan cara ini, animasi tersebut menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan dan hiburan secara bersamaan. Melalui kreativitas dan dedikasi dalam proses pembuatan, animasi ini diharapkan dapat membawa dampak positif pada penonton, mendorong refleksi, dan memperkuat nilai-nilai positif dalam masyarakat.

Kata Kunci : Animasi, *MDLC* , Nilai Moral

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

Faculty Computer Science Undergraduate
Program Study Information System
Odd Semester 2023/2024

Designing Moral and Character Education Animation with Frame by Frame Approach

Vladimir Lim
NPM : 2031032

ABSTRACT

In the current digital era, 2D animation has emerged as an effective medium for conveying moral values and character traits to audiences. Striving to create a more powerful and meaningful piece, the author has conceptualized a 2D action animation employing the frame-by-frame technique. This approach is chosen to allow for more imaginative and expressive movements, enabling characters to convey their emotions intensely through their actions. The animation is not solely intended for entertainment but also serves as an educational tool to reinforce moral values and character development in daily life. Each frame is considered a key element contributing to the construction of a robust narrative and reinforcing the moral messages intended to be conveyed. Consequently, viewers can experience a profound connection with the characters in the story. The development process of the animation adheres to the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach, encompassing six main stages: concept, design, material collection, production, testing, and distribution. This ensures meticulous handling of each production aspect, with the final outcome reflecting the author's vision. The culmination of this research is a 2D animated video that not only entertains but also delivers impactful moral messages and memorable character traits. In this manner, the animation becomes an effective tool for achieving both educational and entertainment goals simultaneously. Through creativity and dedication in the production process, the animation is anticipated to have a positive impact on the audience, fostering reflection, and reinforcing positive values in society.

Keyword : Animation, *MDLC*, Moral Value

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sebagai bagian dari pemenuhan tugas akhir dan syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan.

Skripsi ini berjudul **"Perancangan Video Animasi 2D Tentang Nilai Moral dan Karakter dari Serial Action dengan Teknik Frame by Frame"**

Penelitian ini dijalankan sebagai bentuk upaya untuk mendalami dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perjalanan akademik di jurusan Sistem Informasi.

Tak lupa, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing, Bayu Syahputra, atas bimbingan, arahan, serta saran yang telah diberikan dalam proses penelitian ini. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan beliau. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama penulis menempuh perjalanan akademik di jurusan Sistem Informasi.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Kritik dan saran yang membangun tetap penulis harapkan guna perbaikan dan pengembangan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik

yang bersifat membangun dari pembaca demi peningkatan kualitas penelitian di masa yang akan datang.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi dalam perjalanan penelitian ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr Iskandar Itan, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Internasional Batam.
2. Bapak Hendi Sama, S.Kom., MM.E-business selaku Dekan Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam.
3. Bapak Tony Wibowo, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Batam.
4. Bapak Bayu Syahputra, S.Kom., M.A. selaku dosen pembimbing penulis di Universitas Internasional Batam.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang Sistem Informasi. Kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI-PLAGIAT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1 Alur Penelitian	13
3.2 Formulasi Permasalahan	14
3.3 Pengembangan	15
3.4 Pengujian.....	19
3.5 Pengumpulan Data	20
3.6 Analisis Data.....	21
3.7 Jadwal Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Pengumpulan Data.....	23
4.2 Hasil Analisis.....	24
BAB V KESIMPULAN.....	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA.....	30
LAMPIRAN.....	32
1. Logbook Pelaksanaan Penelitian.....	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	8
--	---

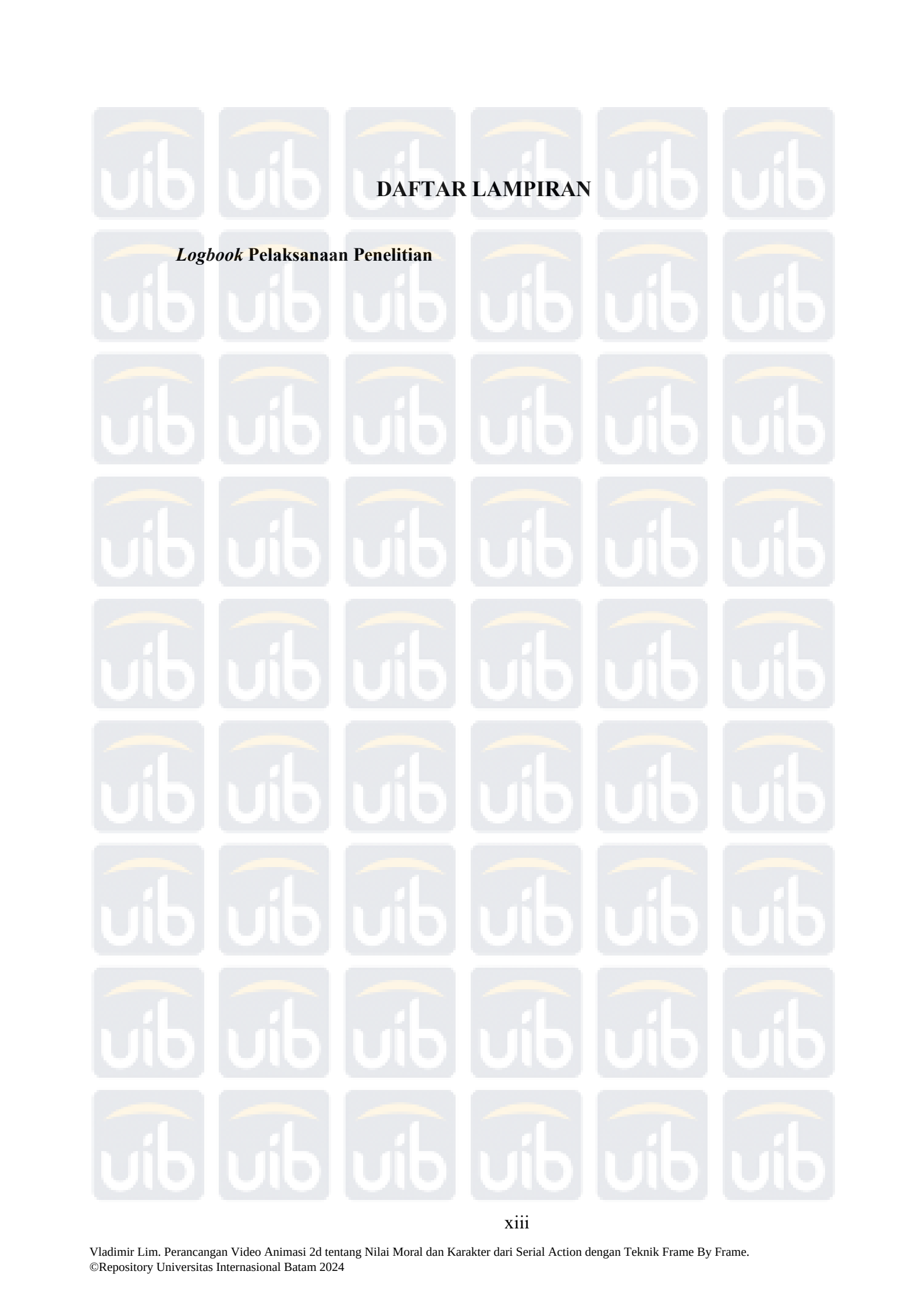
Tabel 3. 1 Storyboard	18
------------------------------------	----

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan	20
---	----

Tabel 3. 3 Jadwal Pengujian	21
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Scene 1.....	24
Gambar 4. 2 Scene 2.....	24
Gambar 4. 3 Scene 3.....	25
Gambar 4. 4 Scene 4.....	25
Gambar 4. 5 Scene 5.....	25
Gambar 4. 6 Scene 6.....	26
Gambar 4. 7 Scene 7.....	26
Gambar 4. 8 Scene 8.....	26
Gambar 4. 9 Scene 9.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Logbook Pelaksanaan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan suatu media untuk berkreasi dengan kreatif dan imajinatif dalam segi visual dan gerakan bagi seorang animator (Putra and Yasa 2020). Animasi adalah kumpulan gambar yang disajikan dengan cepat sehingga menciptakan ilusi gerak dan perubahan (Syahputra, 2022) Animasi adalah produk dari proses penampilan objek gambar, menciptakan kesan bahwa gambar yang ditampilkan menjadi hidup (Sari, Sindu, and Agustini, 2021). Anime merupakan contoh dari serial animasi yang sangat populer, anime membedakan dirinya dengan memberikan warna pada gambar dan menceritakan beragam jenis cerita yang diproduksi di Jepang (Pramono, Suyanto, and Fatah Sofyan, 2017). Serial anime merupakan salah satu jenis tontonan yang paling diminati oleh masyarakat zaman sekarang. Hal tersebut terjadi karena serial anime menyajikan grafik visual, efek suara, dan alur cerita yang sangat menarik. Namun, masih terdapat banyak aspek yang dapat kita ambil dari suatu serial anime yang dibuat. Dalam suatu serial anime terdapat banyak nilai yang dapat kita ambil, seperti nilai moral dan karakter yang selalu disematkan didalam alur ataupun didalam pribadi karakter tersebut.

Teknik frame by frame merupakan metode animasi yang melibatkan penggabungan serangkaian gambar berbeda untuk menciptakan animasi (Pramono et al., 2017). Semakin banyak jumlah frame per detik yang digunakan, maka hasil animasi akan menjadi semakin mulus atau animasi tidak terlihat patah-patah.

Sebaliknya, semakin sedikit jumlah frame yang digunakan, maka hasil animasi akan terlihat tidak mulus dan patah-patah.

Nilai moral merupakan aspek kemanusiaan yang terkait dengan perbuatan baik dan buruk seseorang dalam kehidupan (M. Prawiro, 2022). Signifikansi nilai moral dalam kehidupan manusia tidak dapat diabaikan, karena melalui nilai moral, dapat terbentuk hubungan yang harmonis dan rukun antar individu. Pendidikan moral dianggap sebagai dasar utama dalam kehidupan manusia (Westri and Pransiska, 2021). Oleh karena itu, pendidikan moral perlu diberikan kepada anak usia dini (Khaironi, 2017).

Jangkauan penonton serial animasi sangatlah luas, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa, mereka semua gemar menonton animasi dengan berbagai alasan. Walaupun alasan masing-masing orang berbeda ketika menonton animasi, jika mereka lebih teliti dan memahami apa yang disampaikan oleh karakter didalam serial animasi yang mereka tonton, maka mereka akan mendapatkan nilai moral dan karakter yang ingin disampaikan. Dampak dari serial animasi ini sangatlah sangat besar bagi para penontonnya, seperti yang kita ketahui dalam suatu serial anime, terdapat nilai moral dan karakter yang disisipkan didalam alur cerita, sifat karakter, dan masih banyak lagi. Dalam anime bergenre *action*, umumnya terdapat penanaman nilai moral dan karakter seperti tekad kuat untuk meraih impian, kedisiplinan dalam menghadapi perjalanan menuju kesuksesan, loyalitas kepada teman dalam segala situasi, dan sebagainya. Pemanfaatan teknik animasi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan ini dianggap sebagai kegiatan yang menarik (Annisya and Baadilla, 2022). Oleh karena itu, menurut hasil observasi

perancangan media pembelajaran menggunakan animasi memberikan dampak yang lebih tinggi terutama dalam hal nilai (Faiz et al., 2022).

Dampak dari serial anime ini memanglah sangat besar bagi para penontonnya, seperti yang kita ketahui dalam suatu serial anime, terdapat nilai moral dan karakter yang disisipkan didalam alur cerita, sifat karakter, dan masih banyak lagi. Pada anime bergenre *action*, biasanya nilai moral dan karakter yang disisipkan adalah sifat pantang menyerah untuk mencapai impian sang karakter, disiplin dalam menjalani proses menuju keberhasilannya, setia kawan dalam kondisi apapun, dan masih banyak lagi.

Judul skripsi "Perancangan Animasi 2D Genre *Action* tentang Nilai Moral dan Karakter" dipilih dengan pertimbangan yang mendalam mengingat animasi merupakan media yang kreatif dan imajinatif dalam menyampaikan pesan visual dan gerakan. Dalam animasi 2D *action* tidak hanya memukau penonton dengan efek visual dan alur cerita menarik, tetapi juga dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan nilai moral dan mengembangkan karakter. Serial anime, yang merupakan bentuk animasi populer, seringkali menyisipkan nilai moral dan karakter dalam alur ceritanya. Dengan menggabungkan teknik *frame by frame* untuk menciptakan animasi yang mulus dan mengangkat nilai moral serta karakter dalam konteks anime *action*, skripsi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang pengaruh animasi terhadap penonton, terutama dalam hal nilai moral dan karakter.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah penjabaran mengenai rumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi dengan judul **Perancangan Video Animasi 2D Tentang Nilai Moral dan Karakter dari Serial Anime *Action* dengan Teknik Frame by Frame:**

1. Bagaimana cara merancang video animasi 2D dengan teknik frame by frame dengan metode MDLC?
2. Bagaimana cara merangkum nilai moral dan karakter yang ada didalam serial anime *action* agar dapat dipahami penonton?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara merancang video animasi 2D menggunakan teknik frame by frame menggunakan metode MDLC.
2. Untuk mengetahui nilai moral dan karakter yang ada didalam serial anime.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Sistem Informasi di Universitas Internasional Batam.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh penulis , dan bagi pembaca karya ilmiah:

1. Untuk menyamcpaikan nilai moral dan karakter yang ada pada serial anime *action* kepada penonton.

2. Sebagai kontribusi penulis terhadap pengetahuan dibidang animasi 2D.
3. Untuk menambah ilmu pengetahuan penulis di bidang animasi 2D.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut adalah ringkasan mengenai sistematika penulisan laporan kerja praktek ini:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai seluruh tinjauan pustaka yang digunakan penulis sebagai referensi terhadap penelitian.

BAB 3 : METODOLOGI

Pada bab ini berisi metode atau pendekatan yang akan digunakan penulis dalam proses merancang video animasi 2D dengan teknik frame by frame.

BAB 4 : HASIL PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai video animasi 2D yang dirancang penulis dan hasil dari wawancara yang dilakukan.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dibuat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Abdillah and Septia Dewi Br Ginting 2022) yang membahas tentang nilai-nilai pendidikan karakter dari serial anime bergenre *action* dengan tujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial anime yang bergenre *action*. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini ialah terbukti bahwa didalam salah satu serial anime bergenre *action* terdapat nilai-nilai karakter seperti, sikap percaya diri, disiplin, kerja keras, mandiri, religius, bersahabat, pantang menyerah, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putra Tanuwijaya et al. 2020) dan (jimmy and Juliantio 2022) yang mengembangkan video animasi 2D dengan menggunakan metode MDLC. Hasil dari penelitian ini berupa video animasi 2D tentang Malin Kundang.

Penelitian yang selanjutnya yang dilakukan oleh (Susanti 2022) yang membahas persepsi anak usia 10 tahun terhadap film animasi Upin dan Ipin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah anak usia 10 tahun menyukai film animasi Upin dan Ipin karena alur cerita yang menarik dan pesan moral seperti, nilai setia kawan, peduli sosial, disiplin, dan kerjasama yang terdapat pada film tersebut dapat dipahami dengan baik.

Penelitian yang berikutnya dilakukan oleh (Riyanto and Susilawati 2019) yang membahas tentang peningkatan hasil belajar kognitif melalui media Aurora 3D Animation Maker pada mata kuliah Genetika Mahasiswa Pendidikan Biologi 2016-A IKIP Budi Utomo Malang. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah penerapan media Aurora untuk 3D Maker Animation dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Biologi 2016-A.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Mardiyah Dwi Nastiti , Mustaziri 2021) yang mengembangkan animasi 2D berbasis motion graphic sebagai media pembelajaran mata kuliah Etika Profesi. Metode yang digunakan adalah MDLC. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran berupa animasi 2D berbasis motion graphic pada mata kuliah Etika Profesi.

Tahun	Penulis	Kesimpulan
2022	(Abdillah and Septia Dewi Br Ginting 2022)	Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa karakter anime yang diteliti memiliki nilai-nilai karakter dan moral.
2020	(Putra Tanuwijaya et al. 2020)	Hasil dari penelitian ini adalah video animasi 2D dengan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).

2022	(Susanti 2022)	Hasil dari penelitian ini adalah persepsi anak-anak menyukai film animasi asal Malaysia karena alur yang seru dan nilai moral yang terkandung didalam film dapat dipahami
2019	(Riyanto and Susilawati 2019)	Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengukur apakah video animasi efektif dalam menyampaikan materi genetika.
2021	(Mardiyah Dwi Nastiti , Mustaziri 2021)	Hasil dari penelitian ini berupa video animasi 2D dengan menggunakan metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini, penulis akan merancang video animasi 2D dengan menggunakan metode MDLC seperti penelitian yang dilakukan oleh (Putra Tanuwijaya et al. 2020),(Mardiyah Dwi Nastiti , Mustaziri 2021) dan (jimmy and Juliantio 2022). Tema penelitian tentang nilai moral pada animasi 2D seperti yang dilakukan oleh (Abdillah and Septia Dewi Br Ginting 2022) dan (Susanti 2022).

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) adalah suatu pendekatan sistematis dalam pengembangan produk multimedia yang melibatkan serangkaian tahapan, dimulai dari perencanaan hingga evaluasi. Tahapan tersebut mencakup perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, implementasi, dan evaluasi. Model MDLC yang umum digunakan melibatkan pendekatan seperti *Waterfall*, *Iterative*, dan *Spiral Model*. Faktor kesuksesan MDLC melibatkan keterlibatan pengguna, manajemen proyek yang efektif, kualitas konten multimedia, dan ketepatan waktu serta anggaran. Tren terkini mencakup penggunaan teknologi AI dan VR, pendekatan mobile-first development, dan penekanan pada aksesibilitas. Dengan pemahaman konsep-konsep tersebut, pengembang multimedia dapat menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan bisnis, memastikan kualitas, dan mengikuti tren terkini dalam industri multimedia.

2.2.2 Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang disajikan secara terintegrasi untuk menyampaikan informasi

atau pesan. Landasan teori multimedia melibatkan konsep interaktivitas, yaitu kemampuan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut. Multimedia memungkinkan penyampaian informasi secara lebih dinamis dan menarik, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, teori multimedia juga mencakup prinsip desain yang optimal untuk mencapai efektivitas komunikasi, seperti keseimbangan antara elemen-elemen multimedia, keterbacaan teks, kualitas gambar, dan kejelasan audio. Dengan memahami landasan teori multimedia ini, pengembang dan desainer dapat menciptakan pengalaman multimedia yang lebih efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

2.2.3 Animasi

Animasi melibatkan prinsip-prinsip dasar, seperti *squash and stretch*, *anticipation*, *follow through*, *timing*, dan *staging*. Prinsip-prinsip ini membantu menciptakan animasi yang realistis dan ekspresif. Landasan teori animasi tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan psikologi pengguna untuk mencapai komunikasi yang efektif dan memenuhi tujuan pengguna, baik dalam konteks hiburan maupun pendidikan.

2.2.4 Adobe Fresco

Adobe Fresco adalah aplikasi yang digunakan sebagai alat kreatif digital yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe Fresco* memadukan kemampuan lukis tradisional dengan teknologi digital, menyediakan beragam kuas dan tekstur yang meniru medium tradisional seperti cat air dan pensil. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses kreatif seniman dan desainer dengan memungkinkan mereka membuat ilustrasi dan lukisan digital dengan responsif dan alami. *Adobe Fresco* juga memanfaatkan kekuatan teknologi kecerdasan buatan, seperti Sensei AI, untuk memberikan pengalaman yang lebih intuitif dalam penggunaan dan mengoptimalkan kinerja alat gambar. Dengan integrasi yang mulus dengan platform *Adobe Creative Cloud*, *Adobe Fresco* memberikan fleksibilitas dan kolaborasi yang tinggi dalam pengembangan karya seni digital.

2.2.5 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah software pengeditan video yang canggih dan serbaguna yang banyak digunakan dalam industri kreatif. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur termasuk pemotongan, penggabungan, efek visual, dan suara, memungkinkan pengguna untuk menciptakan konten

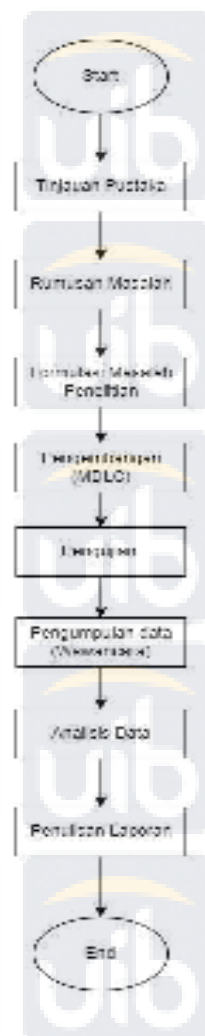
multimedia berkualitas tinggi. *Adobe Premiere Pro* juga mendukung format dan resolusi video yang beragam, memfasilitasi integrasi yang baik dengan perangkat lunak *Adobe Creative Cloud* lainnya. Landasan teori ini mencakup pemahaman tentang alur kerja pengeditan video, penggunaan efek transisi, color grading, serta penerapan teknik editing yang efisien dan profesional menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Keseluruhan, pemahaman mendalam terhadap fitur dan konsep-konsep dasar *Adobe Premiere Pro* menjadi kunci dalam menghasilkan produksi video yang berkualitas tinggi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Pada penelitian yang akan dilakukan terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui untuk dapat menjelaskan proses penelitian dengan lancar, terstruktur, dan sistematis. Alur penelitian akan ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

Penelitian ini akan dimulai dengan tinjauan pustaka. Dalam tinjauan pustaka, penulis akan mencari sumber-sumber dari berbagai jenis artikel maupun jurnal untuk dijadikan referensi penulis ketika melakukan penelitian. Selanjutnya, akan dilanjutkan dengan merumuskan masalah yang akan diselesaikan. Kemudian pada formulasi masalah penelitian, penulis akan merumuskan masalah secara lebih terperinci dan terstruktur. Tahapan selanjutnya adalah tahapan pengembangan dengan metode MDLC pada tahapan ini, penulis akan merancang sebuah video animasi 2D tentang nilai moral dan karakter dari serial animasi bergenre *action*. Setelah tahapan pengembangan, penulis akan menguji video animasi 2D terlebih dahulu sebelum didistribusikan. Kemudian, tahapan selanjutnya adalah pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif, penulis akan melakukan penyebaran kuisioner dengan memberikan pertanyaan kepada 30 orang penggemar animasi untuk menguji video animasi 2D yang dirancang. Kemudian, penulis akan melakukan analisis data yang telah didapatkan berdasarkan tahapan yang sebelumnya. Analisis data akan dilakukan dengan menjabarkan jawaban berdasarkan hasil dari kuisioner yang diberikan dengan para penggemar animasi yang telah menonton video animasi yang telah dirancang. Selanjutnya, semua tahapan kegiatan yang telah dilakukan akan ditulis didalam laporan.

3.2 Formulasi Permasalahan

Didalam serial animasi terdapat beberapa aspek yang membuat animasi tersebut seru dan menarik untuk ditonton, salah satunya adalah alur cerita yang menarik. Namun, disamping itu pada serial animasi bergenre *action*, kebanyakan orang tidak menyadari pesan moral dan karakter yang disampaikan dalam serial

animasi tersebut. Dari permasalahan tersebut, maka penulis merancang sebuah video animasi 2D yang merangkum dan menjelaskan tentang nilai moral dan karakter yang terdapat pada serial animasi bergenre *action* dengan metode MDLC. Setelah tahap pengembangan selesai, maka penulis akan melakukan pengujian terhadap 30 orang penggemar animasi dengan pendekatan kualitatif.

3.3 Pengembangan

Untuk mengembangkan penelitian ini, penulis akan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pada metode MDLC terdapat enam tahap berurutan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

3.3.1 Konsep (*Concept*)

Perancangan video animasi 2D tentang nilai moral dan karakter yang terdapat pada serial anime bergenre *action* agar masyarakat yang menonton anime memahami dengan baik pesan moral dan karakter yang terdapat dalam serial anime.

3.3.2 Rancangan (*Design*)

Penulis akan merancang sebuah *storyboard* agar proses perancangan animasi 2D dapat berjalan secara terstruktur dan teratur. *Storyboard* adalah suatu rangkaian sketsa yang dirancang oleh penulis sebagai panduan untuk merancang proyek yang akan dibuat. Dengan adanya *storyboard*, akan lebih memudahkan penulis dalam perancangan proyeknya. Berikut merupakan *table storyboard* yang dirancang penulis.

<i>Scene</i>	<i>Ilustrasi</i>	<i>Durasi</i>	<i>Deskripsi</i>

1		±1-2 detik	Intro animasi dengan pemandangan rumput hijau yang dihembus angin sepoi-sepoi.
2		±2-3 detik	Kemudian dilanjutkan dengan scene kedua karakter utama yang sedang bersiap untuk melawan musuhnya.
3		±5-8 detik	Pada scene berikutnya, dilanjutkan dengan adegan karakter utama yang bertarung dengan musuhnya.

4		±5-8 detik	Kemudian, masuk pada scene dimana sang karakter utama kalah secara tak terduga.
5		±3-5 detik	Kemudian, sang karakter utama teringat dengan masa lalunya yang memberikan semangat baru untuknya.
6		±3-5 detik	Dilanjutkan dengan scene dimana sang karakter utama yang pantang menyerah kembali bangkit untuk

			menghadapi musuhnya.
7		±5-8 detik	Lanjut ke scene dimana sang karakter utama kembali bertarung habis-habisan dengan musuhnya.
8		±3-4 detik	Kemudian diakhiri dengan scene dimana sang karakter utama berhasil mengalahkan musuhnya karena kegigihan dan sifat pantang menyerah yang ia miliki.

Tabel 3. 1 Storyboard

3.3.3 Pengumpulan Materi (Material Collecting)

Penulis akan mengumpulkan materi yang dibutuhkan seperti, *background music*, dan *sound effect* agar video animasi yang dirancang menjadi lebih menarik.

3.3.4 Pembuatan (Assembly)

Penulis akan membuat animasi 2D dengan menggunakan aplikasi *Adobe Fresco* dan kemudian video animasi tersebut diedit dengan *Adobe Premiere Pro* untuk menggabungkan *background sound*, dan *sound effect*.

3.3.5 Pengujian (Testing)

Tahap pengujian data akan dijelaskan oleh penulis pada 3.4

3.3.6 Distribusi (Distribution)

Hasil video animasi yang telah selesai dirancang akan didistribusikan dengan format .mp4 dan diunggah ke *platform digital* yaitu Youtube.

3.4 Pengujian

Penulis akan melakukan pengujian data dengan metode *alpha testing*.

Dengan menggunakan *alpha testing*, penulis menguji video animasi 2D yang dirancang terdapat kesalahan atau tidak. penerapan metode alpha testing dapat menjadi kunci penting untuk memastikan kualitas dan keberhasilan proyek. Sebagai mahasiswa sistem informasi yang fokus pada animasi 2D, tahap alpha testing dapat dilakukan oleh tim pengembang atau tim pengujian internal di lingkungan

pengembangan animasi sebelum animasi tersebut diuji oleh pengguna akhir. Pada tahap ini, tim akan fokus pada pengujian fungsionalitas, seperti interaktivitas animasi, kecepatan frame, dan konsistensi desain.

Dengan melakukan alpha testing, tim dapat mengidentifikasi dan memperbaiki potensi bug atau masalah teknis sebelum animasi dipublikasikan atau digunakan oleh pengguna akhir. Hasil dari alpha testing akan memberikan masukan berharga bagi pengembang animasi untuk meningkatkan kualitas, responsivitas, dan keseluruhan pengalaman pengguna sebelum tahap uji beta atau perilis resmi. Dengan demikian, penerapan alpha testing dapat meningkatkan kualitas animasi 2D serta memastikan bahwa produk akhir memenuhi harapan pengguna.

3.5 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara kepada 30 orang yang menonton video animasi 2D tersebut. Hasil dari wawancara tersebut digunakan untuk mengukur efektivitas video animasi 2D yang dirancang pada tahapan sebelumnya. Berikut adalah pertanyaan yang akan digunakan penulis untuk mengumpulkan data.

No.	Pertanyaan
1	Apakah penyajian animasi didalam video animasi yang dirancang menarik?
2	Apakah anda merasa video animasi ini berhasil dalam menyampaikan pesan moral dan karakter yang terkandung dalam cerita pada animasi tersebut? Jelaskan!

3	Apakah anda dapat mengidentifikasi nilai-nilai moral tertentu yang disampaikan melalui video animasi tersebut?
4	Apakah anda memiliki pandangan lain yang ingin anda bagikan mengenai video animasi ini?
5	Apakah anda merasa lebih terinspirasi oleh karakter dalam cerita setelah menonton animasi ini?
6	Apakah animasi ini akan direkomendasikan kepada teman, saudara, maupun kerabat anda?

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan

3.6 Analisis Data

Setelah melakukan wawancara, data yang didapat akan dianalisis oleh penulis dengan menggunakan *content analysis* yaitu dengan merangkum jawaban dari orang-orang yang diwawancarai agar menjadi kalimat yang singkat dan jelas.

Kemudian, data yang sudah dirangkum akan disimpulkan untuk mengukur efektivitas dari video animasi 2D tentang nilai moral dan karakter dari serial anime bergenre *action* terhadap pemahaman penonton terkait pesan moral dan karakter yang terdapat didalam serial anime *action*.

3.7 Jadwal Penelitian

Pada jadwal penelitian, penulis merancang rencana langkah-langkah penelitian agar memberikan struktur, keteraturan, dan panduan untuk mengelola waktu dan sumber daya dengan optimal. Rincian jadwal mencakup semua tahapan penelitian, dari perumusan masalah hingga penyusunan laporan akhir, dengan

pertimbangan terhadap faktor-faktor seperti ketersediaan sumber daya, kompleksitas penelitian, dan potensi hambatan. Diharapkan dengan adanya jadwal yang terinci, penelitian ini dapat berjalan sesuai rencana, dan memastikan bahwa setiap langkah penelitian dapat diselesaikan dengan efisien untuk menghasilkan laporan akhir yang berkualitas.

No	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Tinjauan Pustaka	✓															
2.	Formulasi Rumusan Masalah		✓														
3.	Pengembangan			✓													
4.	Pengujian Animasi									✓							
5.	Pengumpulan Data											✓					
6.	Analisis Data													✓			
7.	Penulisan Laporan																✓

Tabel 3. 3 Jadwal Pengujian

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan, penyajian animasi pada video “Animasi *Action* Tentang Nilai Moral dan Karakter” sangat menarik, gerakan karakter yang dianimasikan sangat menarik untuk disaksikan. Animasi 2D yang dirancang dianggap berhasil dalam menyampaikan pesan moral dan karakter karena karakter utama dan alur cerita dapat menggambarkan nilai-nilai moral dengan jelas, karakter utama dalam cerita juga menampilkan sebuah nilai karakter seperti sifat kerja keras dan kedisiplinannya dalam berlatih.

Dengan harmonisasi yang sempurna antara aksi yang menegangkan dan pesan moral dan karakter yang mendalam, animasi ini dinilai dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan karakter. Pada animasi 2D yang dirancang juga teridentifikasi beberapa nilai moral yang disampaikan secara kuat. Salah satunya adalah keberanian, nilai tersebut diwujudkan pada karakter utama dalam cerita yang memiliki keberanian yang luar biasa dalam menghadapi tantangan dan konflik yang ada, kemudian karakter utama juga menunjukkan sifat pantang menyerahnya ketika ia gagal dalam latihannya sampai pada akhirnya ia berhasil. Video animasi ini berhasil menciptakan pengalaman yang menyeluruh, selain aspek hiburan dari aksi-aksi yang spektakuler, animasi ini juga memberikan ruang refleksi yang mendalam tentang nilai-nilai moral dan karakter. Animasi ini dapat mengintegrasikan pesan moral ke dalam alur cerita tanpa mengorbankan integritas aksi, dan menciptakan keseimbangan yang memikat antara hiburan dan

edukasi. Karakter yang ditampilkan didalam video animasi ini sangat menginspirasi karena memiliki sifat yang sangat mengagumkan seperti pantang menyerah ketika ia sedang dititik terendahnya, dan disiplin ketika sedang menekuni sesuatu. Menurut opini para penggemar animasi, video animasi yang dirancang sangatlah memuaskan, mulai dari segi gambar, audio, dan alur cerita dibuat dengan sangat baik sehingga mereka akan merekomendasikan video animasi ini kepada teman, saudara, maupun kerabat mereka.

4.2 Hasil Analisis

Pada tahap pembuatan, akan ditampilkan cuplikan-cuplikan berupa animasi yang dirancang oleh penulis.



Gambar 4. 1 *Scene 1*

Pada *intro* video, dimulai dengan pemandangan rumput yang ditiup angin sepoi-sepoi.



Gambar 4. 2 *Scene 2*

Kemudian pada adegan berikutnya, muncul sosok dari musuh yang ada pada cerita animasi tersebut, yang diiringi dengan musik yang mencekam.



Gambar 4. 3 *Scene 3*

Dilanjutkan dengan kemunculan sosok dari karakter utama pada cerita utama yang diiringi dengan musik mencekam.



Gambar 4. 4 *Scene 4*

Kemudian, masuk ke scene dimana para karakter sedang memasang kuda-kuda untuk bertarung yang diiringi musik yang mencekam.



Gambar 4. 5 *Scene 5*

Dilanjutkan ke scene dimana pertarungan sedang berlangsung dan sang karakter utama sedang menangkis pukulan dari musuh.



Gambar 4. 6 Scene 6

Kemudian, masuk ke scene dimana sang karakter utama tanpa disangka tampak dipojokkan oleh musuhnya.



Gambar 4. 7 Scene 7

Dilanjutkan ke adegan dimana sang karakter utama tiba-tiba teringat dengan masa lalunya yang dimana ia selalu berusaha keras untuk terus berlatih.



Gambar 4. 8 Scene 8

Kemudian, masuk ke scene dimana sang karakter utama bangkit kembali dan kembali melawan sang musuh.



Gambar 4. 9 *Scene 9*

Kemudian masuk ke scene terakhir dimana sang karakter utama akhirnya dapat mengalahkan musuhnya yang kuat karena kegigihannya.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang berjudul “ Perancangan Animasi 2D tentang Nilai Moral dan Karakter dengan Teknik *Frame by Frame* “ yang telah dilakukan ini , maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Animasi 2D bergenre *action* ini berhasil menyampaikan nilai moral dengan efektif, memberikan pesan moral yang mendalam tanpa kehilangan ketegangan dan keceriaan yang diharapkan dari genre *action*.
2. Perancangan animasi 2D mampu menarik perhatian dengan desain visual yang menarik. Penggunaan warna, animasi, dan komposisi visual berhasil menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema *action* tanpa mengesampingkan nilai moral yang ingin disampaikan.
3. Cerita animasi ini memiliki gabungan elemen *action* dengan naratif moral secara harmonis. Hal ini membuat penonton terlibat dalam setiap peristiwa dan mengambil hikmah dari pengalaman karakter.

5.2 Saran

Penulis akan memberikan saran terkait hasil penelitian yang berjudul “Perancangan Animasi 2D tentang Nilai Moral dan Karakter dengan Teknik *Frame by Frame* “ yang sebagai berikut.

1. Pengembangan karakter dapat diperluas lagi, terutama pada karakter pendukung. Ini dapat memberikan lebih banyak dimensi dan nuansa emosional pada cerita, serta memperkuat konsep moral yang ingin disampaikan.
2. Melibatkan konsultan atau ahli moral dalam tahap perancangan dapat memberikan pandangan etis yang lebih mendalam dan memastikan pesan moral yang ingin disampaikan sesuai dengan nilai-nilai universal.
3. Meskipun desain visualnya menarik, eksplorasi lebih lanjut terhadap gaya visual yang unik dan inovatif dapat membuat animasi ini lebih mencolok dan membedakannya dari produksi sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, Muhammad, and Lisa Septia Dewi Br Ginting. 2022. "NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM NARUTO." 7(2).

Annisya, Sarah, and Irwan Baadilla. 2022. "Analisis Nilai Karakter Melalui Media Animasi Fabel Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5):7888–95. doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3648.

Faiz, Aiman, Kama Abdul Hakam, Juntika Nurihsan, and Kokom Komalasari. 2022. "Pembelajaran Kognitif Moral Melalui Cerita Dilema Berbentuk Animasi." *Jurnal Basicedu* 6(4):6463–70. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3284.

jimmy, pratama, and Juliantio. 2022. "Produk Turunan Kelapa, Video Dokumenter, Ekspor, Kelapa." 10(3).

Khaironi, Mulianah. 2017. "Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 1(01):1. doi: 10.29408/goldenage.v1i01.479.

M. Prawiro. "Nilai Moral: Pengertian, Jenis-Jenis, Dan Contoh Nilai Moral." January.

Mardiyah Dwi Nastiti , Mustaziri, Alan Novi Tompunu. 2021. "Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi." 3(1):2527–6336.

Pramono, Waris, M. Suyanto, and Amir Fatah Sofyan. 2017. *PERBANDINGAN METODE FRAME BY FRAME DAN EXPRESSION DALAM PEMBUATAN ANIMASI DUA DIMENSI*.

Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, and Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. 2020. "Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori

Audience Remaja.” *Jurnal Bahasa Rupa* 4(1):10–16. doi: 10.31598/bahasarupa.v4i1.576.

Putra Tanuwijaya, Nico, Tony Wibowo, Sei Ladi, Jl Gajah Mada, Baloi Permai, Kec Sekupang, and Kota Batam. 2020. *Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang Dengan Aplikasi Toon Boom Harmony*. Vol. 01.

Riyanto, Riyanto, and Lis Susilawati. 2019. “PENERAPAN MEDIA AURORA ANIMASI 3D MAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MAHASISWA BIOLOGI IKIP BUDI UTOMO MALANG.” *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan* 4(01):52–57. doi: 10.33503/ebio.v4i01.438.

Sari, Ayu Widi, I. Gede Partha Sindu, and Ketut Agustini. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10(2):100. doi: 10.23887/karmapati.v10i2.31525.

Susanti, Erik Aditia Ismaya ;. Deka Setiawan ;. Risa. 2022. “1246-Article Text-3547-1-10-20220114.”

Syahputra, Bayu. 2022. “Pengembangan Videografi Makanan Di Pasar Malam Taiwan Berbasis Research and Development.” *Journal of Information System and Technology* 3(3):28. doi: 10.37253/joint.v3i3.7330.

Westri, Zola, and Rismareni Pransiska. 2021. “Analisis Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Pada Film.” *Jurnal Golden Age* 5(02):221–32.

LAMPIRAN

1. Logbook Pelaksanaan Penelitian

KARTU BIMBINGAN MATA KULIAH TUGAS AKHIR



Program Studi/Paralel	Sistem Informasi / Bina Komputer
Maklupa/IVPM	Vladimir Lim / 20110010
Telp/Email Mahasiswa	082207002803 / vladimirlim7@gmail.com
Topik/Kuliah Tugas Akhir	Perancangan Video Animasi 2d tentang Nilai Moral dan Karakter dari Serial Action dengan Teknik Frame by Frame

Nama Dosen Pembimbing : Bayu Syahputra, S.Kom., M.A.

CATATAN ATAS PELAKSANAAN BIMBINGAN:

NO	HARI/TANGGAL	AGENDA PRINSIPIMBINGAN/YANG DIKONSULTASIKAN	CATATAN UNTUK BIMBINGAN-LANJUT
1	Senin, 16 OKT 2023	Konsultasi mengenai judul Penelitian	Acc judul dan melanjutkan Penelitian Bab 1
2	Senin, 23 OKT 2023	Review dan Konsultasi Mengenai Bab 1	Revisi Bab 1 dan melanjutkan Penelitian Bab 2
3	Kamis, 26 OKT 2023	Review dan Konsultasi Mengenai Bab 2	Revisi Bab 2 dan melanjutkan Penelitian Bab 3
4	Senin, 30 OKT 2023	Review dan Konsultasi Mengenai Bab 3	Revisi Bab 3 dan melanjutkan Penelitian Bab 4
5	Senin, 06 NOV 2023	Konsultasi mengenai Daftar Pustaka yang akan digunakan	Revisi Daftar Pustaka yang akan digunakan
6	Kamis, 23 NOV 2023	Review dan Konsultasi Penelitian Bab 4	Revisi Bab 4
7	Sabtu, 28 NOV 2023	Review dan Konsultasi Bab 4 yang kedua	Revisi Bab 4 dan melanjutkan Penelitian Bab 5
8	Selasa, 05 DES 2023	Review dan Konsultasi Bab 5	Revisi Bab 5
9	Kamis, 14 DES 2023	Review Mengenai Penelitian Skripsi	Revisi Penelitian Skripsi
10	Senin, 18 DES 2023	Review Mengenai Penelitian Skripsi	Revisi Mengenai Penelitian Skripsi
11	Rabu, 20 DES 2023	Review Final Penelitian Skripsi	Revisi Penelitian Skripsi
12	Rabu, 27 DES 2023	Review Penelitian Skripsi	Revisi Penelitian Skripsi

Dosen Pembimbing
20 Januari 2024



Bayu Syahputra, S.Kom., M.A.