

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN MEDIA FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA USIA 13-15 TAHUN**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Ahli Madya**



**Disusun Oleh:**

**HAURA SHALIAH**

**19010071**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN MEDIA FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA USIA 13-15 TAHUN**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Ahli Madya**



**Disusun Oleh:**

**HAURA SHALIHAH**

**19010071**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kesadaran terhadap Kesehatan Mental Remaja usia 13-15  
Penulis : Haura Shalihah  
NIM : 19010071  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

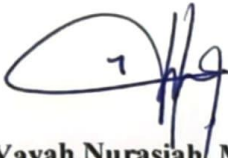
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 25 Juli 2024.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,




**Drs. Hari Purnomo, M.Sn.**  
NIP. 19661112719940310001

Anggota 1



**Yayah Nurasih, M. Pd.**  
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



**Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.**  
NIP. 197711132010121001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



**Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198011122010122003

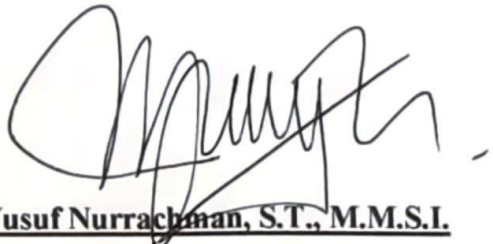
## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Haura Shalihah  
NIM : 19010071  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,

Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing I



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.  
NIP. 197711132010121001

Pembimbing II



Andrivana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurastah, M. Pd.  
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haura Shalihah  
NIM : 19010071  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **“Perancangan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kesadaran terhadap Kesehatan Mental Remaja usia 13-15 Tahun”**

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Haura Shalihah  
NIM: 19010071

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haura Shalihah  
NIM : 19010071  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non- exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Perancangan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Kesadaran terhadap Kesehatan Mental Remaja usia 13-15 Tahun”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 9 Juli 2024

Yang menyatakan,



Haura Shalihah  
NIM: 19010071

## ABSTRAK

*Depression, stress, and mental health crisis are things that have existed in a lot of people, and those things are not fully defluctive even for a teenager. Depression, stress, and mental health crisis in teenagers can happen because of many factors, like any form of assault, death of a loved one, or even family problems such as an abusive household or divorce between parents. Someone can have depression after a long time and can also be passed down through genetics. The problems with depression, stress, and mental health crisis in teenagers are not easy to find the solution to because of its nature that is difficult. Therefore, the author think if said mental health crisis has happened and is hard to prevent, it is better to give support to those who may need it. The support could be from teenagers' interests of the current time, such as entertainment, social media, and internet media. These interests could be comics, books, arts, films, and animation. The author picks animation as a media because of its ability to contain many of teenagers' interests in one piece while serving information, knowledge, and entertainment at the same time.*

**Keyword: Depression, Stress, Mental Health Crisis, Bullying in Teenagers, Animation Media**

Depresi, stres, dan krisis kesehatan mental merupakan hal yang ada pada kebanyakan orang, dan hal tersebut tidak sepenuhnya bisa dihindari bahkan oleh seorang remaja. Depresi, stres, dan krisis kesehatan mental yang dialami remaja bisa terjadi karena beberapa faktor, seperti penganiayaan, kekerasan di sekolah, kematian orang terdekat, atau masalah keluarga seperti kekerasan di dalam rumah tangga ataupun perceraian orang tua. Seseorang bisa mengalami depresi setelah merasa stres untuk waktu yang lama. Depresi juga bisa diturunkan lewat keluarga. Masalah depresi, stres, dan krisis kesehatan mental bukanlah hal yang dapat ditemukan solusinya dengan cepat karena sifatnya yang memang rumit. Oleh karena itu, penulis berpikir jika krisis kesehatan mental tersebut sudah terlanjur terjadi dan sulit untuk dicegah, sebaiknya diupayakan untuk memberi dukungan bagi mereka yang membutuhkan. Dukungan ini dapat diberikan lewat bentuk kesukaan remaja akhir-akhir ini, yaitu hiburan, dunia maya, dan media internet. Kesukaan ini bisa berupa komik, buku, seni, film, dan animasi. Penulis memilih animasi sebagai media karena kemampuannya dalam menampung informasi, ilmu pengetahuan, serta hiburan di saat yang bersamaan.

**Kata Kunci: Depresi, Stres, Krisis Kesehatan Mental, Kekerasan dalam Remaja, Media Animasi**

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan kemudahan, kesabaran, dan kemampuan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan penulis dalam Tugas Akhir ini adalah untuk menyebarluaskan kesadaran akan kesehatan mental pada remaja serta merta sebagai bentuk persyaratan bagi mahasiswa dalam menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis berperan sebagai pembuat animasi dalam topik kesadaran akan kesehatan mental remaja.

Laporan Tugas Akhir ini tidak dapat selesai dengan baik jika tidak dengan bantuan pembimbing dan dukungan dari kerabat sekitar, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T, Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih, M.Pd. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. sebagai pembimbing I Tugas Akhir karya.
6. Andriyana, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing II Tugas Akhir penulisan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
8. SMPIT Ummu'l Quro yang telah membantu penulis dalam meraih data dan pembuatan Tugas Akhir
9. Keluarga penulis yang selalu mendukung dalam kesusahan dan kemudahan penulis dalam menempuh Pendidikan Diploma 3.
10. Shayna Agasthya yang telah membantu dan memberikan penulis banyak ilmu tentang penulisan untuk Tugas Akhir.
11. Zahra Arrumaisha, Diva Rezkita Zalika, Rizma Renaanda Nurshadina, Nafisa Rahma Putri, Sekar Haura Alivia, Meillian Avrilla, Khairunnisa Andari, dan Alsyira Adhwa Meidia sebagai teman penulis yang telah membantu dalam proses penulisan, karya, serta mental.
12. Semua teman penulis yang telah membantu mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar akan adanya kekurangan dalam Tugas Akhir ini dan memohon maaf akan hal tersebut. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran sangat diapresiasi bagi penulis.

Jakarta, 9 Juli 2024



Haura Shalihah

NIM. 19010071



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Tujuan Penulisan.....</b>	<b>5</b>
<b>F. Manfaat Penulisan.....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
<b>A. Teori Umum.....</b>	<b>7</b>
<b>1. Desain Grafis.....</b>	<b>7</b>
<b>2. Tipografi.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Warna.....</b>	<b>8</b>
<b>4. Ilustrasi.....</b>	<b>11</b>

<b>B. Teori Dasar .....</b>	<b>13</b>
<b>1. Perancangan.....</b>	<b>13</b>
a) Perancangan Desain .....	13
b) Perancangan Media Film .....	14
c) Animasi .....	14
<b>2. Remaja.....</b>	<b>17</b>
a) Perkembangan Remaja .....	17
b) Kesehatan Mental .....	18
c) Kesehatan Mental pada Remaja .....	19
d) Komplikasi akan Dukungan untuk Kesehatan Mental Remaja .....	19
e) Mekanisme Koping .....	20
f) Media Internet dan Dunia Maya .....	21
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>23</b>
<b>A. Data/Objek Penulisan .....</b>	<b>23</b>
1. Objek Karya.....	23
2. Spesifikasi Karya .....	23
3. Klien & Narasumber .....	23
<b>B. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>24</b>
1. Observasi .....	24
2. Studi Pustaka .....	25
3. Wawancara.....	25
4. Angket/Kuesioner .....	25
<b>C. Ruang Lingkup.....</b>	<b>26</b>
1. Peran Penulis.....	26
2. Kategori Karya .....	26

3. Ide Kreatif .....	26
<b>D. Langkah Kerja .....</b>	<b>28</b>
1. Pra-Produksi .....	28
2. Produksi.....	28
3. Pasca Produksi.....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
<b>A. Profil Umum .....</b>	<b>30</b>
<b>B. Langkah Kerja .....</b>	<b>31</b>
1. Pra-produksi .....	31
2. Produksi.....	59
3. Pasca Produksi.....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>70</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>70</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN WAWANCARA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN BIODATA.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1. Contoh Ragam Bentuk Tipografi</i> .....	8
<i>Gambar 2.2. Tipografi dalam animasi “Annie”</i> .....	8
<i>Gambar 2.3. Warna Complementary dan Split Complementary</i> .....	9
<i>Gambar 2.4. Warna Analogous, Triadic, dan Tetradic</i> .....	10
<i>Gambar 2.5. Pewarnaan dan Film</i> .....	11
<i>Gambar 2.6. Fenakistoskop, Sejarah Awal Ilustrasi diperlihatkan sebagai Animasi</i> .....	12
<i>Gambar 3.1. Logo SIT Ummu'l Quro</i> .....	23
<i>Gambar 3.2. Beberapa Referensi dari Karya Gobelins</i> .....	26
<i>Gambar 3.3. Line-up Konsep Karakter OMORI</i> .....	27
<i>Gambar 4.1. Penyebaran Angket untuk Remaja</i> .....	34
<i>Gambar 4.2. [Atas] OMORI [Bawah] In-Betweens</i> .....	38
<i>Gambar 4.3. [Kiri] In-Betweens [Kanan] Alison</i> .....	39
<i>Gambar 4.4. Konsep tanaman</i> .....	43
<i>Gambar 4.5. Referensi dan konsep awal untuk animasi</i> .....	44
<i>Gambar 4.6. Desain karakter awal</i> .....	48
<i>Gambar 4.7. Simplifikasi desain karakter untuk mencapai siluet yang berbeda.</i> 48	
<i>Gambar 4.8. Revisi bentuk karakter serta test siluet karakter utama Amirah dengan baju rumah</i> .....	49
<i>Gambar 4.9. Line-up final semua karakter</i> .....	49
<i>Gambar 4.11. Ekspresi karakter dan bentuk karakter dari samping</i> .....	50
<i>Gambar 4.12. Bentuk sekolah SMPIT Ummu'l Quro</i> .....	51
<i>Gambar 4.13. Kamar Amirah berantakan, gelap dan terang</i> .....	51

<i>Gambar 4.14. Kamar Amirah yang sudah bersih .....</i>	52
<i>Gambar 4.15. Seluruh page storyboard.....</i>	59
<i>Gambar 4.16. Total halaman storyboard .....</i>	59
<i>Gambar 4.17. Screenshot bentuk video storyboard .....</i>	60
<i>Gambar 4.18. Pembuatan music utama untuk animasi di aplikasi BandLab .....</i>	61
<i>Gambar 4.19. Pewarnaan setiap scene untuk melihat emosi dan direksi warna .</i>	63
<i>Gambar 4.20. Bentuk konsep warna vs. warna final .....</i>	63
<i>Gambar 4.21. Lineart dari salah satu shot .....</i>	64
<i>Gambar 4.22. Bentuk lineart yang dimodifikasi .....</i>	64
<i>Gambar 4.23. Total Lineart .....</i>	65
<i>Gambar 4.24. Pewarnaan aset background dan karakter.....</i>	65
<i>Gambar 4.25. Pewarnaan karakter utama, Amirah .....</i>	66
<i>Gambar 4.24. Gabungan aset warna dan garis lewat tahap editing.....</i>	66
<i>Gambar 4.25. Gabungan aset warna dan garis lewat tahap editing.....</i>	67
<i>Gambar 4.26. Poster A4.....</i>	67
<i>Gambar 4.27. Brosur depan dan belakang serta Mock-Up.....</i>	68
<i>Gambar 4.28. Mini artbook dari tahap pembuatan konsep.....</i>	68
<i>Gambar 4.29. Stiker A5.....</i>	69
<i>Gambar 4.30. X-Banner spesifikasi 60 x 160 cm .....</i>	69

## DAFTAR GRAFIK

<i>Grafik 4.1. Grafik platform yang diikuti remaja .....</i>	37
<i>Grafik 4.2. Grafik kesukaan remaja pada gaya animasi .....</i>	39
<i>Grafik 4.3. Grafik kesukaan remaja pada bentuk animasi .....</i>	40

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>BIMBINGAN KONSELING SMPIT UMMU'L QURO</b> .....	73
<b>PSIKOLOG</b> .....	76
<b>ANIMATOR</b> .....	78
<b>LAMPIRAN KUESIONER</b> .....	81
<b>LAMPIRAN BIODATA</b> .....	93

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR GRAFIK .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>E. Tujuan Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>F. Manfaat Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
<b>A. Teori Umum.....</b>	<b>7</b>
<b>1. Desain Grafis.....</b>	<b>7</b>
<b>2. Tipografi.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Warna .....</b>	<b>8</b>
<b>4. Ilustrasi.....</b>	<b>11</b>



<b>B. Teori Dasar .....</b>	<b>13</b>
<b>1. Perancangan.....</b>	<b>13</b>
a) Perancangan Desain .....	13
b) Perancangan Media Film .....	14
c) Animasi .....	14
<b>2. Remaja.....</b>	<b>17</b>
a) Perkembangan Remaja .....	17
b) Kesehatan Mental .....	18
c) Kesehatan Mental pada Remaja .....	19
d) Komplikasi akan Dukungan untuk Kesehatan Mental Remaja .....	19
e) Mekanisme Koping .....	20
f) Media Internet dan Dunia Maya.....	21
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>23</b>
<b>A. Data/Objek Penulisan .....</b>	<b>23</b>
1. Objek Karya.....	23
2. Spesifikasi Karya .....	23
3. Klien & Narasumber .....	23
<b>B. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>24</b>
1. Observasi.....	24
2. Studi Pustaka .....	25
3. Wawancara.....	25
4. Angket/Kuesioner .....	25
<b>C. Ruang Lingkup.....</b>	<b>26</b>
1. Peran Penulis.....	26
2. Kategori Karya .....	26

3. Ide Kreatif .....	26
<b>D. Langkah Kerja .....</b>	<b>28</b>
1. Pra-Produksi .....	28
2. Produksi.....	28
3. Pasca Produksi.....	29
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
A. Profil Umum .....	<b>30</b>
B. Langkah Kerja .....	<b>31</b>
1. Pra-produksi .....	31
2. Produksi.....	59
3. Pasca Produksi.....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	<b>70</b>
B. Saran .....	<b>70</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN WAWANCARA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN BIODATA.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1. Contoh Ragam Bentuk Tipografi</i> .....	8
<i>Gambar 2.2. Tipografi dalam animasi “Annie”</i> .....	8
<i>Gambar 2.3. Warna Complementary dan Split Complementary</i> .....	9
<i>Gambar 2.4. Warna Analogous, Triadic, dan Tetradic</i> .....	10
<i>Gambar 2.5. Pewarnaan dan Film</i> .....	11
<i>Gambar 2.6. Fenakistoskop, Sejarah Awal Ilustrasi diperlihatkan sebagai Animasi</i> .....	12
<i>Gambar 3.1. Logo SIT Ummu’l Quro</i> .....	23
<i>Gambar 3.2. Beberapa Referensi dari Karya Gobelins</i> .....	26
<i>Gambar 3.3. Line-up Konsep Karakter OMORI</i> .....	27
<i>Gambar 4.1. Penyebaran Angket untuk Remaja</i> .....	34
<i>Gambar 4.2. [Atas] OMORI [Bawah] In-Betweens</i> .....	38
<i>Gambar 4.3. [Kiri] In-Betweens [Kanan] Alison</i> .....	39
<i>Gambar 4.4. Konsep tanaman</i> .....	43
<i>Gambar 4.5. Referensi dan konsep awal untuk animasi</i> .....	44
<i>Gambar 4.6. Desain karakter awal</i> .....	48
<i>Gambar 4.7. Simplifikasi desain karakter untuk mencapai siluet yang berbeda.</i> 48	
<i>Gambar 4.8. Revisi bentuk karakter serta test siluet karakter utama Amirah dengan baju rumah</i> .....	49
<i>Gambar 4.9. Line-up final semua karakter</i> .....	49
<i>Gambar 4.11. Ekspresi karakter dan bentuk karakter dari samping</i> .....	50
<i>Gambar 4.12. Bentuk sekolah SMPIT Ummu’l Quro</i> .....	51
<i>Gambar 4.13. Kamar Amirah berantakan, gelap dan terang</i> .....	51

<i>Gambar 4.14. Kamar Amirah yang sudah bersih</i> .....	52
<i>Gambar 4.15. Seluruh page storyboard</i> .....	59
<i>Gambar 4.16. Total halaman storyboard</i> .....	59
<i>Gambar 4.17. Screenshot bentuk video storyboard</i> .....	60
<i>Gambar 4.18. Pembuatan music utama untuk animasi di aplikasi BandLab</i> .....	61
<i>Gambar 4.19. Pewarnaan setiap scene untuk melihat emosi dan direksi warna</i> .	63
<i>Gambar 4.20. Bentuk konsep warna vs. warna final</i> .....	63
<i>Gambar 4.21. Lineart dari salah satu shot</i> .....	64
<i>Gambar 4.22. Bentuk lineart yang dimodifikasi</i> .....	64
<i>Gambar 4.23. Total Lineart</i> .....	65
<i>Gambar 4.24. Pewarnaan aset background dan karakter</i> .....	65
<i>Gambar 4.25. Pewarnaan karakter utama, Amirah</i> .....	66
<i>Gambar 4.24. Gabungan aset warna dan garis lewat tahap editing</i> .....	66
<i>Gambar 4.25. Gabungan aset warna dan garis lewat tahap editing</i> .....	67
<i>Gambar 4.26. Poster A4</i> .....	67
<i>Gambar 4.27. Brosur depan dan belakang serta Mock-Up</i> .....	68
<i>Gambar 4.28. Mini artbook dari tahap pembuatan konsep</i> .....	68
<i>Gambar 4.29. Stiker A5</i> .....	69
<i>Gambar 4.30. X-Banner spesifikasi 60 x 160 cm</i> .....	69

## DAFTAR GRAFIK

<i>Grafik 4.1. Grafik platform yang diikuti remaja.....</i>	<i>37</i>
<i>Grafik 4.2. Grafik kesukaan remaja pada gaya animasi .....</i>	<i>39</i>
<i>Grafik 4.3. Grafik kesukaan remaja pada bentuk animasi .....</i>	<i>40</i>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>BIMBINGAN KONSELING SMPIT UMMU'L QURO.....</b>	<b>73</b>
<b>PSIKOLOG.....</b>	<b>76</b>
<b>ANIMATOR .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN KUESIONER.....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN BIODATA.....</b>	<b>93</b>