

Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat “Dampak Negatif LGBT” Bentuk Animasi 2D Menggunakan Teknik Frame to Frame

Ulan Dari¹, Damar Nurcahyono², Farindika Metandi³

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 18 September 2025
Revisi Akhir: 19 September 2025
Diterbitkan Online: 20 September 2025

KATA KUNCI

Animasi 2D, Frame-to-Frame, Iklan Layanan Masyarakat, LGBT, MDLC

Keywords:

2D Animation, Frame-to-Frame, Public Service Announcement, LGBT, MDLC

KORESPONDENSI

E-mail: ulwandakri@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah Iklan Layanan Masyarakat (ILM) tentang dampak negatif LGBT, menggunakan media animasi 2D dengan teknik frame-to-frame. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Proses pembuatan animasi melibatkan aplikasi Clip Studio Paint untuk menggambar setiap frame, CapCut untuk pengeditan dan penambahan audio, serta Adobe Premiere Pro untuk penggabungan akhir. Penerapan teknik frame-to-frame dipilih untuk memberikan kebebasan kreativitas yang lebih besar dan menghasilkan pergerakan yang lebih halus pada karakter. Iklan layanan masyarakat ini dirancang untuk menjadi alat edukasi yang efektif, memberikan informasi mengenai risiko kesehatan dan sosial terkait isu LGBT. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah video animasi yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang dampak negatif LGBT dan menjadi media yang bermanfaat untuk edukasi publik.

A B S T R A C T

This research aims to produce a Public Service Announcement (PSA) about the negative impacts of LGBT, using 2D animation with the frame-to-frame technique. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The animation creation process involves Clip Studio Paint for drawing each frame, CapCut for editing and audio addition, and Adobe Premiere Pro for final assembly. The application of the frame-to-frame technique was chosen to provide greater creative freedom and produce smoother movements in the characters. This public service announcement is designed to be an effective educational tool, providing information on the health and social risks associated with LGBT issues. The final result of this research is an animation video that is expected to increase public understanding of the negative impacts of LGBT and serve as a valuable medium for public education.

PENDAHULUAN

Isu LGBT merupakan isu yang kompleks dan sensitif di Indonesia. Data menunjukkan bahwa terdapat populasi LGBT yang signifikan di Indonesia, dan isu ini memiliki dampak kesehatan dan sosial yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penting untuk menyampaikan informasi yang tepat kepada masyarakat, salah satunya melalui iklan layanan masyarakat (ILM). Animasi merupakan media yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat, terutama karena sifatnya yang menarik dan visual. Teknik frame-to-frame dipilih karena memberikan kebebasan kreativitas yang lebih besar dan menghasilkan pergerakan yang lebih halus pada karakter. Penelitian ini bertujuan untuk membuat ILM animasi 2D tentang dampak negatif LGBT menggunakan teknik *frame-to-frame*.

TINJAUAN PUSTAKA

Multimedia: Menggabungkan teks, grafis, gambar, audio, video, dan animasi. Dampak Negatif LGBT: Risiko penyakit menular, dampak sosial yang mengerikan, dan ancaman terhadap dunia pendidikan. Iklan Layanan Masyarakat: Bentuk komunikasi yang biasanya melibatkan pembayaran. Animasi: Serangkaian gambar yang ditampilkan berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Jenis Animasi: Animasi 2D, Animasi 3D, Animasi Stop Motion. Frame By Frame: Teknik animasi yang menggunakan susunan beberapa gambar berbeda dalam setiap *frame*. Metode MDLC: *Concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Clip Studio Paint: Perangkat lunak seni yang canggih. Capcut: Alat bantu berbasis multimedia untuk mengedit video. Adobe Premiere Pro: Software editing video untuk membuat tayangan video lebih menarik. Celtx: Software word prosesor untuk menulis naskah/skenario. Prinsip 12 Animasi: Dasar dari animasi yang dibuat oleh animator Disney. Skala Likert: Metode pengukuran pendapat responden untuk menilai fenomena yang diangkat.

METODOLOGI

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan dari bulan Oktober 2024 sampai November 2024, di Politeknik Negeri Samarinda.

Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah pembuatan animasi iklan layanan masyarakat tentang Dampak Negatif LGBT.

Konsep Produksi

Bentuk Animasi	:	Kartun manusia
Format Animasi	:	2 Dimensi
Judul	:	"Dampak Negatif LGBT"
Tema	:	Iklan Layanan Masyarakat
		Ayna seorang mahasiswi komunikasi dan juga mantan LGBT melakukan penyuluhan kepada masyarakat di desa subur makmur terkait dampak negatif lgbt dan saran agar dapat mencegah dampak tersebut.
Konsep Teknik	:	ilusi gerakan yang diciptakan melalui urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit

Alat dan Bahan

Pada bagian ini akan membahas keperluan alat dan bahan penunjang yang digunakan dalam pembuatan skripsi :

Perangkat Lunak

Pada bagian tabel 2 adalah penjabaran tentang perangkat lunak yang berkaitan :

Tabel 2 Perangkat Lunak

No	Part	Spesifikasi
1	Operating System	Windows 11
2	2D Software	Clip Studio Paint
3	Editing Software	Capcut
4	Penggabungan	Adobe premiere pro

Perangkat Keras

Pada bagian tabel 3 adalah penjabaran tentang perangkat keras yang berkaitan :

Tabel 3 Perangkat Keras

No	Nama Peralatan	Type	Merk
1	Laptop	Standard Performance	ASUS TUF
2	Spesifikasi	Processor	Intel Core i7
		VGA	NVIDIA Geforce RTX 3060 6GB
		RAM	24 GB
		SSD	2 TB

Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, proses pembuatan film animasi 2D “Dampak Negatif LGBT” menggunakan *multimedia development life cycle* (MDLC) melibatkan enam tahap utama dalam pengembangannya, sedangkan untuk pergerakan objek di atur dengan salah satu dari prinsip dasar animasi yaitu staging:

1. Konsep (*Concept*), Tahap konsep memuat beberapa kegiatan seperti menentukan ide atau tema, membuat sinopsis, dan membuat naskah.
2. Perancangan (*Design*), Tahapan perancangan penulis akan membuat *storyboard* dengan deskripsi adegan pada film pendek animasi 2D.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan seperti gambar dan audio yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan animasi iklan layanan masyarakat.
4. Pembuatan (*Assembly*), Tahap pembuatan penulis melakukan penyusunan keseluruhan gambar yang telah dikumpulkan seperti pergerakan karakter dan objek dalam proses pembuatan *animating* dan penggabungan *backsound* dengan video animating untuk pembuatan video iklan layanan masyarakat.
5. Pengujian (*Testing*), Tahap pengujian dilakukan oleh penulis untuk membandingkan hasil rancangan yang telah direncanakan dengan video animasi iklan layanan masyarakat. Dalam tahap ini, penulis mendeteksi perbandingan antara hasil rancangan dan hasil video animasi iklan layanan masyarakat untuk memastikan bahwa konsep, desain, dan pengkomposisian data yang dibuat sebelumnya telah sesuai.
6. Distribusi (*Distribution*), Tahapan terakhir adalah pendistribusian, hasil dari video animasi yang telah selesai dapat dipublikasikan dan disebarakan melalui berbagai media seperti Youtube, Reels Instagram, dan Tiktok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan animasi meliputi penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, desain karakter dan background, pengumpulan audio dan efek suara, pembuatan animasi *frame-to-frame*, pengeditan video, dan penggabungan audi. Pengujian dilakukan untuk memastikan kualitas video dan kesesuaian dengan konsep awal. Distribusi dilakukan melalui platform media sosial seperti Youtube.

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan konsep dasar animasi, termasuk penulisan naskah dan pengembangan cerita.

Pemeran :

Ayna (pemeran utama): Mahasiswi ilmu komunikasi.

Aidan: Teman Ayna.
 Pak Agus: Kepala desa.
 Warga Desa.

Cerita :
 Ayna dan Aidan, sebagai mahasiswa ilmu komunikasi, mendapatkan tugas kelompok untuk melakukan penyuluhan di desa mengenai Dampak Negatif LGBT. Aidan bertugas meminta izin kepada kepala desa, sementara Ayna yang merupakan mantan lgbt menyampaikan materi penyuluhan. Materi ini mereka susun bersama-sama.

Naskah :
 Naskah dikembangkan dengan beberapa adegan kunci, termasuk:
 Adegan 1: Kamis pukul 05:00 di ruang tamu rumah Pak Agus.
 Adegan 2: Hari Minggu di dalam ruangan (gedung desa).
 Adegan 3: Adegan saran atau kesimpulan.

KAMPUS (RUANG KELAS)

Sepulang kuliah aidan berjalan menuju rumah pak agus, kepala desa ditempat ia tinggal

RUMAH PAK AGUS (RUANG TAMU)

sesampainya di rumah pak agus aidan dipersilahkan masuk dan duduk di ruang tamu bersama pak agus

pak agus memulai pembicaraan

PAK AGUS
ada perlu apa nak aidan kemari?

AIDAN
jadi begini pak saya ingin meminta izin untuk mengadakan penyuluhan terkait dampak negatif lgbt didesa

PAK AGUS
oh, bagus itu dihari apa kamu ingin mengadakannya?

AIDAN
rencananya saya ingin mengadakannya dihari minggu pak, kebetulan saya mempunya narasumber seorang mantan lgbt

PAK AGUS
oh, bagus itu apa ada yang ingin dibicarakan lagi?

AIDAN
saya rasa tidak ada lagi pak, saya izin pamit, terimakasih pak.

Gambar 1. Naskah Kamis pukul 05:00 dan rumah pak agus (ruang tamu)

HARI MINGGU (DIDALAM RUANGAN)

Hari minggu pun tiba

aidan dan ayna serta warga desa berkumpul.

AIDAN :HAI, NAMA SAYA AIDAN. DAN DISEBELAH SAYA ADA TEMAN SAYA YANG AKAN MENJELASKAN DAMPAK NEGATIF DARI LGBT.

AYNA : HAI... NAMA SAYA AYNA, DISINI SAYA AKAN MENYAMPAIKAN DAMPAK NEGATIF DARI LGBT.

1. GENERASI BANGSA DAPAT TERPENGARUH UNTUK MENCOBA, KARENA MUDAHNYA AKSES INFORMASI DI ERA GLOBALISASI INI. BAHKAN, SUDAH ADA FILM ANAK-ANAK YANG BERTEMAKAN LGBT.

2. BANYAKNYA TERJADI KASUS PELECEHAN SEKSUAL SESAMAJENIS.

3. DAPAT MENYEBABKAN PENYAKIT MENULAR SEKSUAL. CONTOHNYA: HIV/AIDS, RAJA SINGA, KENCING NANAH DAN KUTIL KELAMIN.

4. AKAN TERPUSUTNYA GENERASI, KARENA AKTIVITAS SESAMA JENIS TIDAK MUNGKIN UNTUK MELAHIRKAN KETURUNAN. SEHINGGA, MENURUNKAN ANGKA KELAHIRAN.

5. DIKUCILKAN OLEH MASYARAKAT KARENA DIANGGAP BERTENTANGAN DENGAN NILAI KEAGAMAAN DAN MORAL SOSIAL.

"DAN ITULAH DAMPAK NEGATIF DARI LGBT, APAKAH TEMAN-TEMAN SUDAH PAHAM?. JIKA SUDAH TOLONG ISI KUISONER DI BAWAH INI DAN TERIMAKASIH."

Gambar 2. Naskah Hari Minggu (gedung desa)

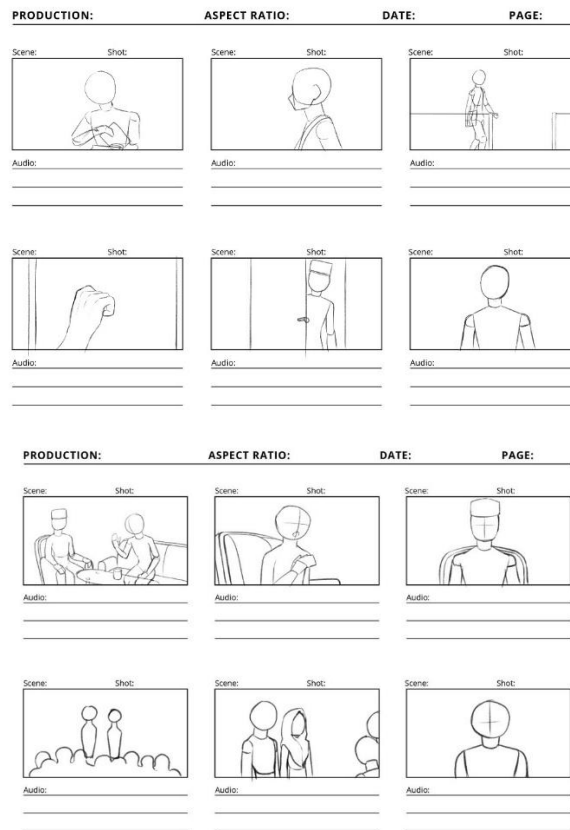
TEKS SARAN

1. MENJAGA PERGAULAN
2. MENUTUP SEGALA CELAH PORNOGRAFI MISALNYA DARI GADGET. ORANG TUA HARUS AKTIF DALAM HAL INI.
3. DIADAKAN KAJIAN ATAU SEMINAR MENGENAI BAHAYA LGBT DI SEKOLAH-SEKOLAH
4. ADANYA UNDANG-UNDANG YANG MELARANG ADANYA LGBT SEHINGGA HAL INI TIDAK MENYEBAR SEMAKIN PARAH.
5. DIADAKAN PENYULUHAN KEAGAMAAN MENGENAI LGBT YANG MENYIMPANG DARI ATURAN AGAMA.

Gambar 3. Naskah Saran

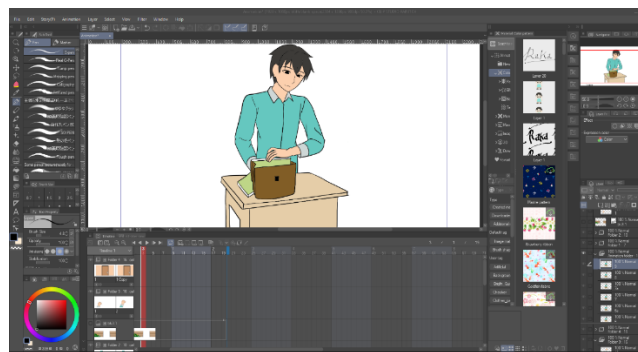
Perancangan

Tahap perancangan ini peneliti membuat Storyboard, karakter, dan Background



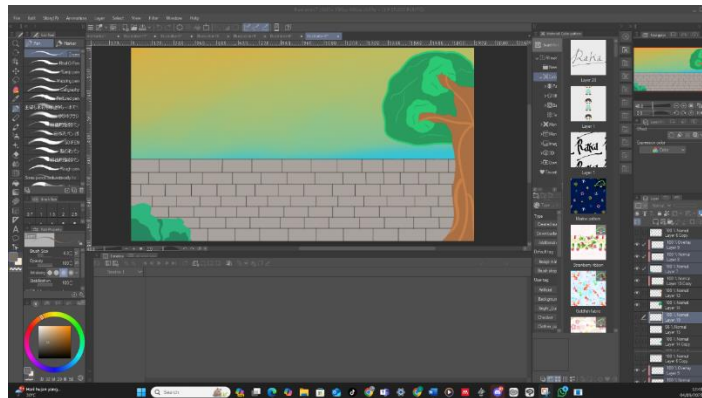
Gambar 4 Storyboard

Dalam animasi "Dampak Negatif LGBT", pembuatan karakter dimulai dengan desain yang fokus gerakan sesuai *storyboard* dan narasi. Karakter utama seperti Aidan, Ayna dan Pak Agus digambar menggunakan *Smoothing* di Clip Studio Paint. Tujuannya adalah untuk memudahkan animasi, sehingga gerakan karakter terlihat lebih realistis dan fleksibel tanpa mengurangi kualitas visual. Dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Clip Studio Paint Proses Pembuatan Karakter animasi

Proses pembuatan *background* dilakukan dengan menggunakan *Raster Layer*. Dengan menambahkan sedikit shading dan pencampuran warna untuk langit agar terlihat seperti di waktu sore. Dapat dilihat pada gambar

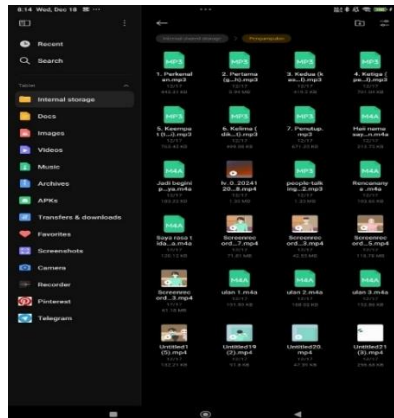


Gambar 7. Pembuatan Background

Pengumpulan Bahan

Tahap pengumpulan bahan mencakup pengumpulan semua elemen yang dibutuhkan untuk produksi animasi.

1. Audio *voice over* (narasi).
2. Efek suara.
3. Gambar-gambar yang sudah digerakkan (*animasi frame-by-frame*).



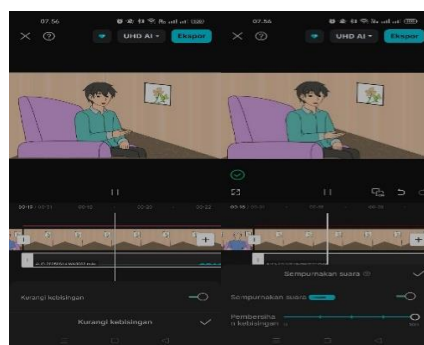
Gambar 8. Pengumpulan audio dan gambar

Pembuatan

Tahap ini peneliti melakukan penggabungan antara video dan audio serta efek suara. Selain menggabungkan juga melakukan pengeditan di bagian suara atau video.

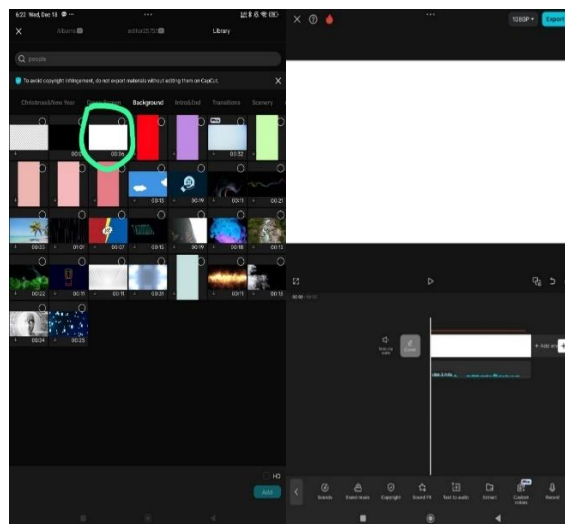
Editing

Proses *editing* dilakukan menggunakan aplikasi CapCut. Peneliti memulai dengan membuka aplikasi dan memilih proyek baru. Video video yang telah direkam kemudian diimpor ke dalam proyek. Proses *editing* meliputi penambahan *overlay*, penambahan dan penyuntingan audio (termasuk efek suara dan *soundtrack*), serta penambahan efek visual seperti efek cahaya. Untuk penambahan audio, peneliti menggunakan fitur *detect* untuk memilih audio dari perangkat, serta fitur *reduce* dan *enhance voice* untuk mengurangi kebisingan dan meningkatkan kualitas suara.

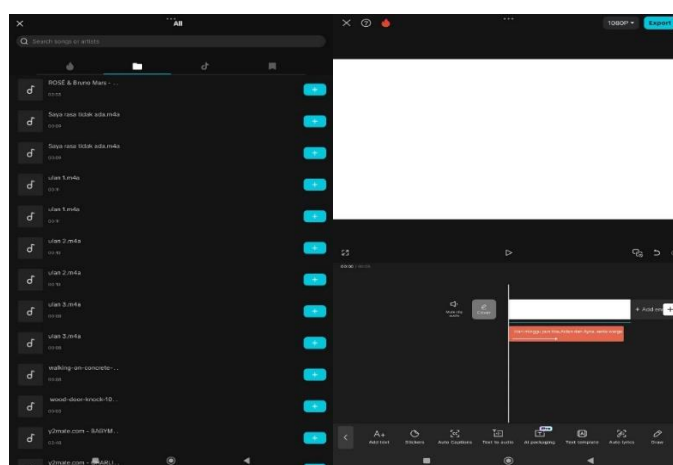


Gambar 10 Enhance dan Reduce Voice

Untuk mengoptimalkan kualitas presentasi multimedia melalui integrasi strategis elemen visual dan audio. Implementasi dimulai dengan penambahan background putih yang bertujuan untuk menciptakan tampilan visual yang bersih dan profesional, sehingga memfokuskan perhatian audiens pada konten utama. Langkah ini dilakukan melalui antarmuka pengguna perangkat lunak pengeditan dengan memilih opsi background dan mengaplikasikan warna putih. Selanjutnya, dilakukan implementasi voice over untuk memperkaya dimensi naratif presentasi. File audio yang relevan, seperti "voice over ulan 3," ditambahkan melalui menu "Audio" dan opsi "Sound." Proses ini dilanjutkan dengan optimalisasi audio menggunakan fitur "reduce" untuk meminimalkan gangguan kebisingan dan "enhance" untuk meningkatkan kejernihan suara. Tahap akhir melibatkan penyisipan **teks** yang relevan dengan narasi voice over. Teks ditambahkan melalui menu "Teks" dan opsi "Add Text," kemudian disesuaikan posisinya, ukurannya, dan jenis fontnya agar selaras dengan estetika visual proyek. Integrasi ketiga elemen ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik presentasi, memperjelas pesan yang disampaikan, dan pada akhirnya, meningkatkan pemahaman audiens terhadap materi yang disajikan.



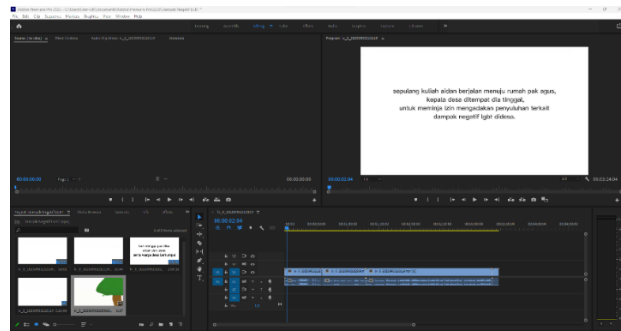
Gambar 11 Penambahan Background putih dan audio



Gambar 12 Penambahan Teks

Penggabungan

Setelah semua video selesai diedit, tahap selanjutnya adalah penggabungan semua proyek menjadi satu video utuh. Proses penggabungan ini menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro. Peneliti membuat proyek baru di Adobe Premiere Pro, kemudian mengimpor semua video yang telah diedit. Video-video tersebut kemudian disusun secara berurutan pada *timeline*. Setelah semua video tergabung, peneliti melakukan *export* video untuk menghasilkan video animasi utuh "Dampak Negatif LGBT".



Gambar 13. Penggabungan setiap scene

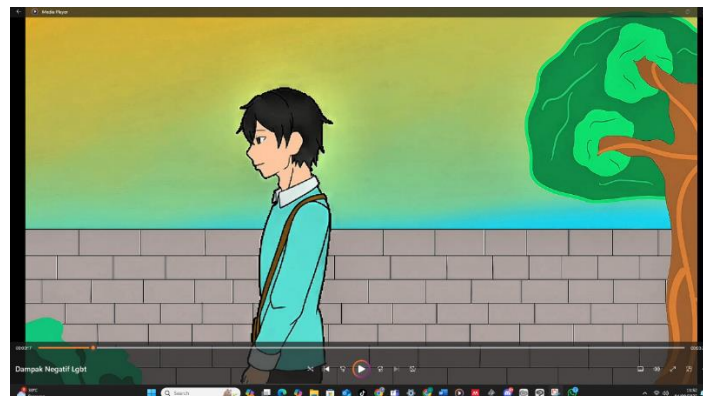
Pengujian

Tahap akhir dari pembuatan animasi adalah pengecekan kualitas. Di sini, kita memastikan tidak ada kesalahan teknis atau visual sebelum animasi ditayangkan ke publik. Pengecekan ini meliputi sinkronisasi suara, transisi antar-adegan, dan kelancaran alur cerita.

Sinkronisasi suara dicek dengan memastikan dialog dan narasi pas dengan gerakan mulut karakter. Efek suara seperti langkah kaki atau suara alam juga diperhatikan agar sesuai dengan visualnya. Kalau ada yang tidak cocok, kita sesuaikan lagi di aplikasi pengeditan video.

Transisi antar-adegan juga penting! Kita pastikan perpindahan adegan mulus dan tidak membingungkan penonton. Efek transisi dipilih agar mendukung suasana cerita, bukan hanya sekadar hiasan. Durasi transisi juga disesuaikan agar tidak terlalu cepat atau lambat.

Alur cerita diuji dengan menonton animasi dari awal sampai akhir. Tujuannya, untuk memastikan cerita mudah dipahami. Alur yang baik itu setiap adegannya terhubung, karakter berkembang sesuai cerita, dan konflik diselesaikan dengan jelas. Kita juga minta masukan dari pembimbing untuk memastikan pesan cerita tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan *storyboard* serta tujuan awal. Kalau ada masukan atau koreksi, animasi akan direvisi lagi sampai siap didistribusikan. Dapat dilihat pada Gambar 14

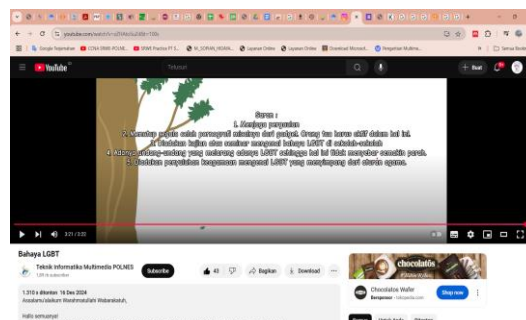


Gambar 14. Testing

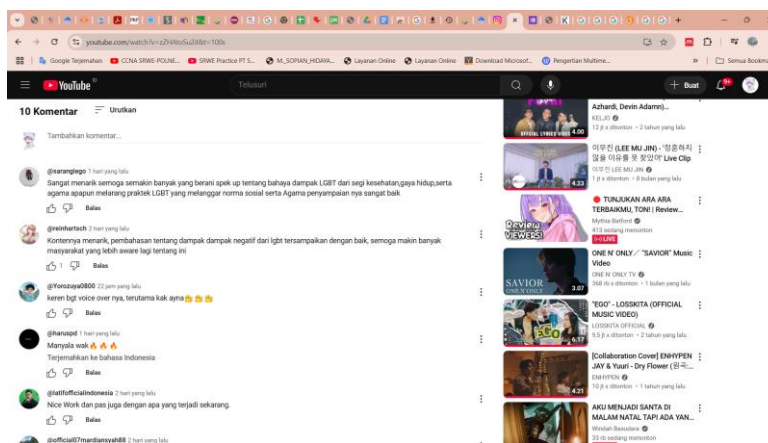
Distribusi

Distribusi merupakan tahap terakhir dari pembuatan video animasi ini, dengan tujuan untuk memahami proses pembuatan animasi dengan teknik frame to frame dan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan masyarakat terhadap dampak negatif lgbt. Hasil video ini dipublikasikan melalui platform sosial media youtube, dengan link berikut :

<https://youtu.be/zZHAtoSu2il?si=b9ZLSzO0AGZNE7gQ> pada kanal Youtube Teknik Informatika Multimedia POLNES.



Gambar 19 Distribusi Animasi Dampak Negatif LGBT



Gambar 20 Komentar

Kuesioner

Pengujian ini menggunakan kuesioner yang berkaitan dengan animasi dampak negatif lgbt. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui apakah video animasi dampak negatif lgbt ini layak atau tidak. Hasil kuesioner ini dihitung menggunakan skala likert, penilaian ini menggunakan kriteria sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Jika persetujuan kuesioner ini memenuhi syarat maka bobot yang diberikan sesuai dengan

Tabel 4 Tingkat Persetujuan Skala Likert

No	Kriteria	Bobot
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 5. Interval numerik

Kriteria	Interval Skor		
Sangat Setuju	3.28	< Skor ≤	4
Setuju	2.52	< Skor ≤	3.27
Tidak Setuju	1.76	< Skor ≤	2.51
Sangat Tidak Setuju	1	< Skor ≤	1.75

Tabel 6. Interval persentase

Kriteria	Interval Skor		
Sangat Setuju	76%	< Skor ≤	100%
Setuju	51%	< Skor ≤	75%
Tidak Setuju	26%	< Skor ≤	50%
Sangat Tidak Setuju	0%	< Skor ≤	25%

Keterangan :

$$X = \Sigma(N \times R)$$

Skor Ideal = nilai maksimum * Jumlah Responden

Keterangan :

Y = Nilai presentase yang di cari

X = Jumlah dari hasil perkalian nilai setiap jawaban dengan responden

N = Nilai dari setiap jawaban

R = Jumlah responden

$$Y = \frac{x}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Berdasarkan data yang telah terkumpul, analisi interval dilakukan untuk mengetahui hasil skala likert. Cara untuk menghitung total skor skala likert menggunakan rumus berikut. Berdasarkan responden dari pertanyaan pertama Apakah informasi yang diberikan pada animasi "Dampak Negatif lgbt" mudah dimengerti?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
---------------	------------	-----------	---------------	-----	-----------

1	Sangat Setuju	4	21	84	97,1%
	Setuju	3	14	42	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					136

Berdasarkan responden dari pertanyaan kedua Apakah animasi " Dampak Negatif LGBT" ini menarik untuk ditonton?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
2	Sangat Setuju	4	15	60	85,7%
	Setuju	3	20	60	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					120

Berdasarkan responden dari pertanyaan ketiga Apakah animasi " Dampak Negatif LGBT" menarik dari segi gambar?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
3	Sangat Setuju	4	9	36	85,7%
	Setuju	3	26	84	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					120

Berdasarkan responden dari pertanyaan keempat Apakah animasi "Dampak Negatif LGBT" menarik dari segi warna?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
4	Sangat Setuju	4	11	44	82,1%
	Setuju	3	23	69	
	Tidak Setuju	2	1	2	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					115

Berdasarkan responden dari pertanyaan kelima Apakah animasi" Dampak Negatif LGBT" dapat mengedukasi tentang Dampak Negatif Dari LGBT?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
5	Sangat Setuju	4	21	84	90%
	Setuju	3	14	42	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					126

Berdasarkan responden dari pertanyaan keenam Apakah animasi " Dampak Negatif LGBT" menarik dari segi audio?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
6	Sangat Setuju	4	16	64	85,7%
	Setuju	3	18	54	
	Tidak Setuju	2	1	2	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					120

Berdasarkan responden dari pertanyaan ketujuh Apakah Bahasa yang disampaikan dalam animasi " Dampak Negatif LGBT" baik ?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
7	Sangat Setuju	4	18	72	87,8%
	Setuju	3	17	51	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah					123

Berdasarkan responden dari pertanyaan kedelapan apakah penggunaan teknik frame by frame didalam animasi dapat dipahami ?

Pertanyaan ke	Keterangan	Skala (N)	Responden (R)	N.R	Index (%)
8	Sangat Setuju	4	16	64	86,4%
	Setuju	3	19	57	
	Tidak Setuju	2	0	0	
	Sangat Tidak Setuju	1	0	0	
Jumlah				121	

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa video animasi ini dinilai layak dan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai Dampak Negatif LGBT, serta menarik perhatian audiens. o.

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pembuatan video animasi "Dampak Negatif LGBT" dengan teknik frame-by-frame telah berhasil dilakukan. Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa video animasi ini dinilai layak dan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai Dampak Negatif LGBT, serta menarik perhatian audiens.

Saran untuk pengembangan lebih lanjut meliputi peningkatan kualitas visual, pengembangan alur cerita, variasi efek suara dan musik, promosi yang lebih luas, dan evaluasi lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andini, S., & Purba, R. (2024). *Perancangan Background Bernuansa Tahun 1947 Pada Animasi 2D Brandan Bumi Hangus*. <https://upu-journal.potensi-utama.org/index.php/proporsi>
- [2] Darmoyo. (2020). *hendisama, +Journal+editor, +Pembuatan+Film+Pendek+Berjudul+â€Jangan+Menyerahâ€™+Dengan+Menggunakan+Kamera+Smartphone (1)*.
- [3] Firdaus, N. (2022). *Animasi dalam Media Pembelajaran*. 19 Agustus. <https://btkp-diy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-pembelajaran>
- [4] Jakarta. (2023). *Temu LGBT se-ASEAN Batal, KPRK MUI Ingatkan 5 Bahaya LGBT*. <https://mui.or.id/public/baca/mui/temu-lgbt-se-asean-batal-kprk-mui-ingatkan-5-bahaya-lgbt>
- [5] Kurniansyah, A., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Subawa, B. (2023). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI LEGENDA TERBENTUKNYA DESA SUMBERKIMA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3).
- [6] Made, I., Putra, A. P., Gede, I., Sindu, P., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI SEJARAH DESA BERANGBANG. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3).
- [7] Rafli YufandiSudibyo, & Joni Dwi Pribadi. (2022). *PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE PREMIERE PRO SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA LIKA SOUVENIR MALANG*.
- [8] Rahayu, N., & Saputra, G. (2021). PEMBUATAN ANIMASI 3D USAHA KECIL MENENGAH (BENGKEL). In *Journal of Science and Social Research* (Issue 3). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [9] Ramadhan Surya Rayhan dan, & Gusmaneli Gusmaneli. (n.d.). *Cendikia*.
- [10] Saprudin, dkk. (2020). *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang PEMBELAJARAN MULTIMEDIA (STUDI KASUS : SMK INDONESIA GLOBAL)*.
- [11] Solihatul Afiah Program Studi Tasawuf dan Psikoterapi, R., Ushuluddin, F., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2023). Fenomena LGBT Beserta Dampaknya di Indonesia. *Gunung Djati Conference Series*, 23.
- [12] Waisen, B. (2021). Perancangan Animasi 3D Perumahan dengan Metode Luther. In *JURNAL ILMIAH CORE IT* (Vol. 9).
- [13] Yasa, N. P. D., & Anggara, I. G. A. S. (2022). Teknik Animasi Frame by Frame pada Karakter Ikan Badut dalam “Game Edukasi: Petualangan Ikan Badut.” *Jurnal Desain*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11482>