

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENULISAN CERITA KOLABORASI DALAM PERBEDAAN
PADA FILM ANIMASI *GEMERLAP LANGIT* DENGAN
PENDEKATAN STRUKTUR NARASI 3 BABAK
(*Scriptwriter*)**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



**Disusun oleh
BIMBO ALMARADO
NIM: 21230031**

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penulisan Cerita Kolaborasi Dalam Perbedaan Pada Film Animasi *Gemerlap Langit* Dengan Pendekatan Struktur Narasi 3 Babak.

Penulis : Bimbo Almarado

NIM : 21230031

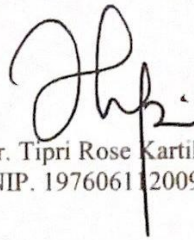
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.
NIP. 197606112009122002

Anggota 1



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198609302024211016

Anggota 2



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Trifajar Yurmanua S., S.Kom., MT.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENULISAN CERITA KOLABORASI
DALAM PERBEDAAN PADA FILM
ANIMASI GEMERLAP LANGIT DENGAN
PENDEKATAN STRUKTUR NARASI 3
BABAK.

Penulis : Bimbo Almarado
NIM : 21230031
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 17 Juli 2025

Pembimbing 1

Herly Nurrahmi S, Si., M. Kom.
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2

Antonius Edi Widiargo, S. T., M. I. Kom.
NIDN. 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi

Muhammad Suhaili, S. E., M. Kom.
NIP. 19840827201931009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bimbo Almarado
NIM : 21230031
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Penulisan Cerita Kolaborasi Dalam Perbedaan Budaya Pada Film Animasi *Gemerlap Langit* Dengan Pendekatan Struktur Narasi 3 Babak

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, 15 Juli 2025

Yang menyatakan,



Bimbo Almarado
NIM: 21230031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bimbo Almarado
NIM : 21230031
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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

Penulisan Cerita Kolaborasi Dalam Perbedaan Budaya Pada Film Animasi *Gemerlap Langit* Dengan Pendekatan Struktur Narasi 3 Babak, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 15 Juli 2025

Yang menyatakan,



Bimbo Almarado
NIM: 21230031

ABSTRACT

The animated film "Ge merlap Langit" was created as an educational medium for children aged 6–10 to introduce the value of cross-cultural collaboration between Betawi and Chinese ethnic groups. Using a three-act narrative structure, the film tells the story of Jono and Kevin's friendship, which is tested during a lantern-making project for the Cap Go Meh festival, but ultimately resolved through teamwork. This study used a mixed-methods approach including observation, interviews with 15 children, and a post-screening questionnaire. Results showed that all respondents had collaborated with peers from different backgrounds, though most were unfamiliar with Cap Go Meh. Story satisfaction reached 88%, with 100% of participants agreeing that the film effectively conveyed messages of tolerance. These findings affirm "Gemerlap Langit" as an effective medium for cultural literacy through animation.

Keyword: *Cultural Collaboration, Cap Go Meh, Betawi, Chinese-Indonesian, Animated Film, Three-Act Narrative*

ABSTRAK

Film animasi "*Gemerlap Langit*" dibuat sebagai media edukasi anak usia 6–10 tahun untuk mengenalkan nilai kolaborasi lintas budaya antara etnis Betawi dan Tionghoa. Menggunakan struktur narasi tiga babak, film ini mengisahkan persahabatan Jono dan Kevin yang sempat berkonflik saat membuat lampion untuk festival Cap Go Meh, namun akhirnya bekerja sama. Penelitian menggunakan metode campuran berupa observasi, wawancara terhadap 15 anak, dan kuesioner pasca-penayangan. Hasil menunjukkan 100% responden pernah bekerja sama dengan teman berbeda latar belakang, namun sebagian besar belum memahami Cap Go Meh. Tingkat kepuasan cerita mencapai 88%, dan seluruh responden menyatakan pesan toleransi tersampaikan dengan baik. Temuan ini menegaskan bahwa "*Gemerlap Langit*" efektif sebagai media literasi budaya melalui animasi.

Kata Kunci: *Kolaborasi Budaya, Cap Go Meh, Betawi, Tionghoa, Film Animasi, Narasi Tiga Babak*

PRAKATA

Puji syukur penulis dan tim panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dan tim dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul *"Penulisan Cerita Kolaborasi Dalam Perbedaan Pada Film Animasi Gemerlap Langit Dengan Pendekatan Struktur Narasi 3 Babak.."*

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Karya ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi besar dalam proses penyusunan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis dan tim ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M.**, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, atas dukungan dan kebijakan yang diberikan selama masa studi.
2. **Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si.**, selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik, atas dukungan dan bantuan kebijakan yang diberikan selama masa pembuatan tugas akhir ini.
3. **Ibu Trifajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T.**, selaku Koordinator Jurusan Desain, atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama masa penyelesaian tugas akhir ini.
4. **Ibu Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.**, selaku Sekretaris Jurusan Desain, atas dukungan yang diberikan selama masa penyelesaian tugas akhir ini.
5. **Bapak Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.**, selaku Ketua Program Studi Animasi, atas bimbingan dan fasilitas yang mendukung proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. **Ibu Niken Oktaviani, M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Animasi, yang telah membantu dan mendukung proses pembuatan tugas akhir ini.

7. **Bapak Antonius Edi Widiargo, S.Kom., M.T.**, selaku dosen pembimbing karya, atas arahan, masukan, dan evaluasi yang berharga dalam pengembangan film animasi pendek *Gemerlap Langit*.
8. **Ibu Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.**, selaku dosen pembimbing penulisan, atas koreksi dan bimbingan dalam penyusunan tugas akhir ini sehingga tersusun dengan baik.
9. **Gamal Mohammad Arham dan Gustifar Bagas A.T.**, atas kerja sama dan bantuannya sebagai rekan dan tim dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
10. **Ester Ada Djua**, atas dukungan dan perhatiannya selama proses pembuatan tugas akhir ini.
11. **Teman-teman kost Abed**, atas dukungan, hiburan, dan kehadirannya dalam proses pembuatan karya tugas akhir ini.
12. **Teman-teman Program Studi Animasi**, atas dukungan moral, kerja sama, dan semangat yang diberikan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis dan tim menyadari bahwa karya tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dan tim sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi yang berarti, baik bagi pembaca maupun bagi perkembangan bidang animasi di masa depan.

Jakarta, 25 Juni 2025

Hormat penulis dan tim,



Bimbo Almarado

NIM 21230031

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
<i>ABSTRACT</i>.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat untuk Penulis.....	6
2. Manfaat untuk Polimedia	7
3. Manfaat untuk Masyarakat	7
BAB II KAJIAN SUMBER	8
A. Definisi Cerita	8
B. Definisi Skenario	8
C. Definisi Naskah	9
D. Akulturasi	9
E. Akulturasi sebagai solusi.....	10
F. Definisi Budaya.....	11
G. Definisi Kolaborasi.....	13
H. Kolaborasi Antarbudaya.....	14
I. Masyarakat Tionghoa	14

J. Perayaan Tahun Baru Imlek	18
K. Budaya Cap Go Meh	20
L. Lampion dalam Budaya Tionghoa	21
M. Referensi Karya	22
BAB III METODE PENCIPTAAN	23
A. Teknik Pengumpulan Data	23
B. Waktu dan Tempat Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	25
D. Wawancara Eksploratif (Pra-Produksi)	26
E. Kuesioner (Pasca-Produksi)	27
F. Subjek Penciptaan	28
G. Latar Tempat dan Waktu	29
H. Narasi Tiga Babak	29
I. Proses Pembuatan Ide.....	31
1. <i>What</i> (Apa yang Dikembangkan)	31
2. <i>Why</i> (Mengapa Ide Ini Penting).....	32
3. <i>Who</i> (Siapa yang Terlibat).....	32
4. <i>Where</i> (Di Mana Penelitian dan Ide Dikembangkan).....	33
5. <i>When</i> (Kapan Tahap Pengembangan Dilakukan)	33
6. <i>How</i> (Bagaimana Ide Ini Dikembangkan)	33
J. <i>Pipeline</i> Animasi 3D	35
K. Pembagian Tugas Tim	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Pengambilan Data	43
1. Hasil Observasi.....	43
2. Hasil Wawancara Target Audiens	47
3. <i>Screening</i> pada Target Audiens.....	51
4. <i>Screening</i> Film dan Wawancara Ahli/Praktisi	56
B. Hasil Penciptaan Karya	58
1. Hasil Penulisan Cerita	58
2. Penciptaan Karakter.....	62
3. Sinopsis	64

4. Penerapan Struktur Narasi Tiga Babak.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Keterbatasan Penelitian.....	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Likert.....	24
Tabel 2. Tabel Pembagian Tugas Tim.....	38
Tabel 3. Hasil Kuesioner.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kartun Upin & Ipin	22
Gambar 2. Poster Animasi Pendek "Gemerlap Langit"	28
Gambar 5. <i>Pipeline</i> Pembuatan Animasi	35
Gambar 6 Naskah "Gemerlap Langit"	36
Gambar 7. Animasi Karakter animasi "Gemerlap Langit"	37
Gambar 8. Compositing footage	38
Gambar 9. Lawang Suryakencana.....	43
Gambar 10. Sisingaan	44
Gambar 11. Suasana Perayaan Cap Go Meh.....	46
Gambar 12. Yusuf Zamzam	56
Gambar 13. Sketsa Lampion.....	60
Gambar 14. Desain karakter Jono	62
Gambar 15. Desain Karakter Kevin.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	85
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	86
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	88
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara	127
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiatisme Turnitin	128
Lampiran 6. Tanda Terima Magang Industri	129
Lampiran 7. Dokumen HAKI	130
Lampiran 8. Sertifikat Pendukung	132