

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN NASKAH ANIMASI “RISE AGAIN”
SEBAGAI REPRESENTASI RESILIENSI TERHADAP
TRAUMA DENGAN STRUKTUR TIGA BABAK

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

KHANSA SYAIRA PRASETYA

NIM: 21230075

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN NASKAH ANIMASI “RISE AGAIN”
SEBAGAI REPRESENTASI RESILIENSI TERHADAP
TRAUMA DENGAN STRUKTUR TIGA BABAK

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

KHANSA SYAIRA PRASETYA

NIM: 21230075

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN NASKAH ANIMASI “RISE AGAIN”
SEBAGAI REPRESENTASI RESILIENSI TERHADAP
TRAUMA DENGAN STRUKTUR TIGA BABAK

Penulis : Khansa Syaira Prasetya

NIM : 21230075

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 17 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
NIP. 199006302019032012

Anggota 1



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

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurnama S, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

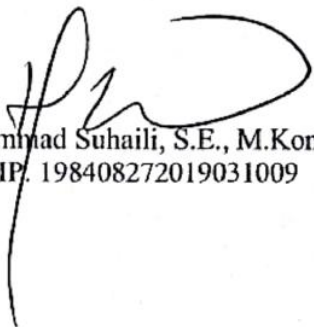
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN NASKAH ANIMASI "RISE AGAIN"
SEBAGAI REPRESENTASI RESILIENSI TERHADAP
TRAUMA DENGAN STRUKTUR TIGA BABAK

Penulis : Khansa Syaira Prasetya
NIM : 21230075
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

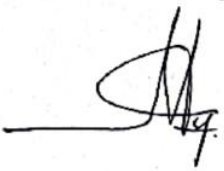
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1



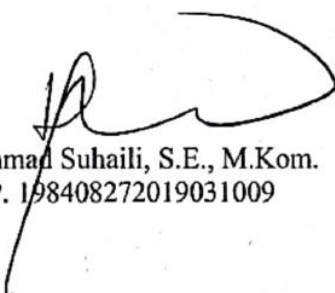
Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khansa Syaira Prasetya
NIM : 21230075
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024-2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENCIPTAAN NASKAH ANIMASI “RISE AGAIN” SEBAGAI
REPRESENTASI RESILIENSI TERHADAP TRAUMA DENGAN
STRUKTUR TIGA 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.

Depok, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Khansa Syaira Prasetya
NIM: 21230075

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Khansa Syaira Prasetya
NIM : 21230075
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024-2025

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: **PENCIPTAAN NASKAH ANIMASI “RISE AGAIN” SEBAGAI REPRESENTASI RESILIENSI TERHADAP TRAUMA DENGAN STRUKTUR TIGA BABAK**

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

Depok, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Khansa Syaira Prasetya
NIM: 21230075

ABSTRACT

Animation holds great potential in conveying psychological issues such as trauma and resilience. This creation aims to develop the script for a short animated film titled Rise Again as a representation of resilience in the face of trauma, using the three-act structure, which includes conflict introduction, escalation, and resolution. Rise Again tells the story of Alyss, a woman who awakens in a strange world with no memory of her identity. Through her journey, she encounters symbolic characters representing struggle and hope, leading her to rediscover her inner strength to rise again. This approach builds emotional connection with the audience and portrays resilience as an active process of coping with trauma. The three-act structure is utilized to craft an engaging narrative and in-depth character development. This creation employs a practice-based research method, in which the process of scriptwriting is positioned as the core of artistic inquiry and supported by theoretical studies and critical reflection. The representation of trauma and resilience in this script is expected to deliver a positive impact on the audience, serving both as entertainment and as inspiration in facing life's challenges.

Keywords: *Animation, trauma, resilience, three-act structure, short film script, psychological representation, practice-based research*

ABSTRAK

Animasi memiliki potensi besar dalam menyampaikan isu psikologis seperti trauma dan resiliensi. Penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan naskah film pendek animasi *Rise Again* sebagai representasi resiliensi terhadap trauma dengan menggunakan struktur tiga babak, yang mencakup pengenalan konflik, eskalasi tantangan, dan resolusi. Kisah *Rise Again* berfokus pada tokoh Alyss, yang terbangun di dunia asing tanpa ingatan tentang dirinya. Dalam perjalanannya, ia bertemu dengan tokoh-tokoh simbolis yang merepresentasikan perjuangan dan harapan, hingga akhirnya ia menemukan kembali kekuatannya untuk bangkit. Pendekatan ini membangun keterhubungan emosional dengan audiens serta menggambarkan resiliensi sebagai proses aktif dalam menghadapi trauma. Struktur tiga babak digunakan untuk membangun alur yang menarik dan pengembangan karakter yang mendalam. Penciptaan ini menggunakan metode practice-based research atau penelitian berbasis praktik, di mana proses penulisan naskah ditempatkan sebagai inti dari pencarian artistik dan didukung oleh kajian teori serta refleksi kritis. Representasi trauma dan resiliensi dalam naskah ini diharapkan memberikan dampak positif bagi audiens, baik sebagai hiburan maupun sebagai inspirasi dalam menghadapi tantangan hidup.

Kata Kunci: *Animasi, trauma, resiliensi, struktur tiga babak, naskah film pendek, representasi psikologis, metode penciptaan*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, kekuatan, dan kesabaran-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai penulis naskah yang merancang dan menyusun karya naskah film pendek animasi berjudul *Rise Again*. Naskah tersebut diciptakan sebagai representasi resiliensi terhadap trauma dengan menerapkan struktur tiga babak sebagai kerangka penceritaannya. Berdasarkan proses kreatif tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan Naskah Animasi “Rise Again” sebagai Representasi Resiliensi terhadap Trauma dengan Struktur Tiga Babak.”

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili S.E., M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dan Dosen Pembimbing I Penulisan Tugas Akhir.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., Pembimbing II Karya Tugas Akhir
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah

melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Eka Lesmana Prasetya dan Nita Riflyanty, selaku orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, serta motivasi kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.
10. Saudara dan keluarga penulis yang selalu memberi dukungan, doa, serta motivasi kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.
11. Sahabat Serotonin yang terdiri atas Tsabita Rifdhatul Aishy, Haniyah Jundiyan, Aisyah Nur Salsabila, Nayla Syarifah Sant, dan Nurhajar Izzah Azkiya.
12. Teman-teman IISMA Lunghwa University 2024, khususnya Triani Rosita Salim, Anastasya Nabila Surya Amandatari, Ghefira Rania Nur Azdhani, dan Jelita Anatachya Ridwan.
13. Putri Afriani dan Priagung Wicaksono selaku teman satu kelompok Tugas Akhir (Diamond Trinity Studio).
14. Teman-teman Animasi angkatan 2021.
15. Seluruh teman yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang juga telah memberikan dukungan kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan naskah animasi bertema psikologis dengan pendekatan naratif tiga babak.

Depok, 20 Juni 2025,

Penulis,



Khansa Syaira Prasetya

NIM 21230075

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
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
1. Manfaat bagi Penulis	6
2. Manfaat bagi Kampus (Politeknik Negeri Media Kreatif)	7
3. Manfaat bagi Penonton.....	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	8
A. Penulisan Naskah dalam Film Animasi	8
B. Trauma.....	10
C. Resiliensi.....	11
D. Storytelling dan Simbolisme dalam Film Animasi	12
BAB III METODE PENCIPTAAN	13
A. Objek Penciptaan	13
B. Metode Pengumpulan Data	14
1. Studi Literatur.....	14
2. Film Animasi Pembandingan	15
3. Validasi Pakar.....	17
4. Dokumentasi.....	19

C. Metode Penciptaan	20
1. Metode Penciptaan Naskah	20
2. Tahapan Penciptaan Naskah	21
D. Alat Penunjang Penciptaan	24
1. Perangkat Keras	24
2. Perangkat Lunak Penulisan	24
3. Sumber Referensi dan Riset	24
E. Timeline Penulisan Naskah	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Hasil Penciptaan Naskah.....	26
1. Observasi Kajian Teori dan Studi Literatur.....	26
2. Analisis Film Animasi Pembandingan.....	30
3. Pengembangan Alur Cerita dan Karakter	34
4. Penyusunan Naskah Awal	39
5. Validasi Pakar.....	46
6. Revisi dan Penyempurnaan Naskah	51
7. Hasil Akhir Naskah	53
B. Pembahasan Berdasarkan Tujuan Penciptaan	67
1. Pencapaian Tema Trauma dan Resiliensi dalam Naskah	67
2. Penerapan Struktur Naratif Tiga Babak dalam Naskah.....	68
C. Refleksi Penciptaan.....	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
1. Saran bagi Mahasiswa Pencipta Selanjutnya.....	74
2. Saran bagi Kampus (Politeknik Negeri Media Kreatif)	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Penulisan Naskah.....	25
Tabel 4.1 Analisis Trauma dan Resiliensi dalam Film Pembanding	31
Tabel 4.2 Analisis Struktur Tiga Babak dalam Film Pembanding	32
Tabel 4.3 Pengembangan Alur Cerita	35
Tabel 4.4 Pengembangan Karakter	36
Tabel 4.5 Kerangka Naskah Awal	40
Tabel 4.6 Variabel dan Indikator	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster Film Animasi Pendek <i>Rise Again</i>	13
Gambar 3.2 Poster Film Animasi <i>Turning Red</i>	16
Gambar 3.3 Poster Film Animasi <i>Encanto</i>	16
Gambar 3.4 Poster Film Animasi <i>Suzume no Tojimari</i>	17
Gambar 3.5 Diagram Alur Penulisan Naskah	21
Gambar 4.1 Desain Karakter Alyss.....	37
Gambar 4.2 Desain Karakter Sian.....	38
Gambar 4.3 Desain Karakter Anna	38
Gambar 4.4 Implementasi Naskah Scene 1 pada Storyboard	61
Gambar 4.5 Implementasi Naskah Scene 1 pada Film Animasi.....	62
Gambar 4.6 Implementasi Naskah Scene 2 pada Storyboard	62
Gambar 4.7 Implementasi Naskah Scene 2 pada Film Animasi.....	63
Gambar 4.8 Implementasi Naskah Scene 3 pada Storyboard	64
Gambar 4.9 Implementasi Naskah Scene 3 pada Film Animasi.....	65
Gambar 4.10 Implementasi Naskah Scene 4 pada Storyboard	65
Gambar 4.11 Implementasi Naskah Scene 4 pada Film Animasi.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	77
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	78
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	80
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	95
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	96
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....	98
Lampiran 7. Sertifikat TOEIC.....	99
Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi	100