

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN NASKAH CERITA PADA FILM ANIMASI
“Kelas Pekerja” DALAM MENGGAMBARKAN
PERBANDINGAN SOSIAL

Tugas Akhir Karya Seni

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:

MUHAMMAD ALFASYAHRI ZAIDAN

21230089

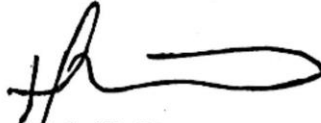
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Naskah Cerita Pada Film Animasi “Kelas
Pekerja” Dalam Menggambarkan Perbandingan Sosial
Penulis : Muhammad Alfasyahri Zaidan
NIM : 21230089
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
Jum'at, tanggal 11 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



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

Penguji 1



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Penguji 2



Dessy Wahyuni, S.Sn.



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN NASKAH CERITA PADA
FILM ANIMASI “KELAS PEKERJA” DALAM
MENGGAMBARAKAN PERBANDINGAN
SOSIAL
Penulis : Muhammad Alfasyahri Zaidan
NIM : 21230089
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

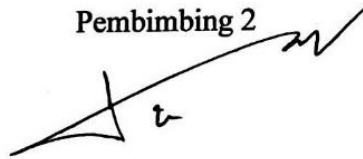
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 16 Juni 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S. Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alfasyahri Zaidan
NIM : 21230089
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PERANCANGAN NASKAH CERITA PADA FILM ANIMASI “KELAS
PEKERJA” DALAM MENGGAMBARAKAN PERBANDINGAN SOSIAL.

**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, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,


Muhammad Alfasyahri Zaidan

NIM: 21230089

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Alfasyahri Zaidan
NIM : 21230089
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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: PERANCANGAN NASKAH CERITA PADA FILM ANIMASI “KELAS PEKERJA” DALAM MENGGAMBARAKAN PERBANDINGAN SOSIAL beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Alfasyahri Zaidan
NIM: 21230089

ABSTRACT

This study examines the impact of social media on individuals' life satisfaction and visualizes it through the animated film "Kelas Pekerja". Social media can trigger social comparisons that decrease life satisfaction, especially among individuals aged 20–25 who are already working. Using literature studies, observations, and interviews, this research develops a semi-cartoony animation using Blender 3D. The main character, Gigin, experiences social pressure due to comparisons on social media, while Mang Anjar helps him understand real-life perspectives. This film aims to raise public awareness of social media's effects and help individuals manage their expectations and life satisfaction.

Keywords: *Social Media, Life Satisfaction, Social Comparison, 3D Animated Film.*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh media sosial terhadap kepuasan hidup individu dan divisualisasikan dalam film animasi “Kelas Pekerja”. Media sosial dapat memicu perbandingan sosial yang menurunkan kepuasan hidup, terutama bagi individu berusia 20–25 tahun yang sudah bekerja. Dengan metode studi literatur, observasi, dan wawancara, penelitian ini mengembangkan animasi semi kartunis menggunakan Blender 3D. Karakter utama, Gigin, mengalami tekanan sosial akibat perbandingan di media sosial, sementara Mang Anjar membantunya memahami realitas hidup. Film ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak media sosial dan membantu individu mengelola ekspektasi serta kepuasan hidup mereka.

Kata Kunci: Media Sosial, Kepuasan Hidup, Perbandingan Sosial, Film Animasi 3D

PRAKATA

Dengan rendah hati, penulis mempersembahkan penelitian ini sebagai bagian dari tugas akademik dalam program studi D4 Animasi, di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penelitian ini merangkum seluruh data yang penulis dapatkan untuk memberikan gambaran mengenai masalah yang muncul, serta solusi yang ditemukan ketika menghadapi masalah tersebut.

Penelitian ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Sekertaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani M. Pd., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Penulisan.
8. Desy Wahyuni M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Karya.
9. Rizki Widhi Laksana, selaku teman seperjuangan.
10. Ginanjar Sukma, selaku teman seperjuangan.
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sebagai penutup, penulis berharap Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan juga berkontribusi dalam pengembangan ilmu di bidang Animasi. Penulis memohon maaf jika ada kesalahan yang Penulis buat.

Jakarta, 03 Februari 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'M' followed by a long horizontal stroke that curves upwards at the end.

Muhammad Alfasyahri Zaidan
NIM 21230089

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
LEMBAR 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
1. Identifikasi Masalah	3
2. Batasan Masalah.....	3
3. Rumusan Masalah	4
4. Tujuan Penelitian.....	4
5. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	6
A. KAJIAN TEORI.....	6
1. Penulisan Cerita.....	6
2. Definisi Animasi.....	10
3. Media Sosial.....	12
B. REFERENSI KARYA	13
1. Lagu Dari Musisi Normatif.....	13
2. <i>Animasi Secret Level</i>	14
3. <i>Animasi Predator: Killer of Killers</i>	15
4. Warkop	16
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN.....	17

A. METODE PENCIPTAAN.....	17
1. Eksplorasi	17
2. Perancangan	18
3. Perwujudan.....	18
4. Penyajian	18
B. JENIS KAJIAN/PENCIPTAAN	18
C. SUBJEK PECEPTAAN.....	19
1. Poster.....	19
2. Sinopsis	19
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	21
1. Observasi	21
2. Studi Literatur	21
3. Wawancara	22
4. Kuesioner	22
E. METODE Pengerjaan (<i>PIPELINE</i>)	23
1. Pra Produksi	23
2. Produksi	25
3. Pasca Produksi.....	26
F. HARDWARE DAN SOFTWARE PENUNJANG.....	28
1. Laptop Lenovo Legion 5	28
2. <i>Software Microsoft Word</i>	29
G. <i>JOBDESK</i>	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. EKSPLORASI.....	30
1. Observasi.....	31
2. Studi Literatur	32
3. Wawancara	32
B. PERANCANGAN.....	35
C. PERWUJUDAN KARYA.....	35
1. Premis Cerita.....	36
2. Tema Cerita	36

3. Genre Cerita	37
4. Struktur Cerita.....	37
D. PENYAJIAN KARYA.....	42
1. Evaluasi Hasil Kuesioner	42
2. <i>Script</i> Cerita.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	57
A. KESIMPULAN	57
B. SARAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Spesifikasi Karya.....	21
Tabel 2 <i>Jobdesk</i> Tim.....	29
Tabel 3 Hasil Perhitungan Skala Likert	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Normatif	13
Gambar 2 Film Animasi <i>Secret level</i>	14
Gambar 3 Film Animasi <i>Killer of Killers</i>	15
Gambar 4 Referensi Warung Kopi	16
Gambar 5 <i>Mind mapping practice-led research</i>	17
Gambar 6 Poster Kelas Pekerja.....	19
Gambar 7 Laptop <i>Lenovo Legion</i>	28
Gambar 8 <i>Microsoft Word</i>	29
Gambar 9 Dokumentasi PT. Era Media Sejahtera	31
Gambar 10 Buku <i>Screenplay The Fondation of Screenwriting</i>	32
Gambar 11 Dokumentasi Wawancara dengan Fanchas Ash Sidiq, seorang <i>photographer</i> dan <i>freelance 3D artist</i>	33
Gambar 12 Dokumentasi Wawancara dengan Ridwan Al-Zufri, seorang <i>Videographer</i>	33
Gambar 13 Dokumentasi Wawancara dengan Raditya Rahman, seorang Sosial Media <i>Officer</i>	34
Gambar 14 <i>Mind Mapping</i> yang telah penulis buat secara digital.....	35
Gambar 15 Rumus Skala Likert.....	42
Gambar 16 Profesi para responden	43
Gambar 17 Grafik usia para responden.....	43
Gambar 18 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 1</i>	48
Gambar 19 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 2</i>	49
Gambar 20 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 2</i>	50
Gambar 21 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 3</i>	51
Gambar 22 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 3</i>	52
Gambar 23 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 4</i>	53
Gambar 24 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 4</i>	54
Gambar 25 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 5</i>	55
Gambar 26 <i>Script</i> Kelas Pekerja Bagian <i>Scene 5</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis

Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA

Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Lampiran 4. Dukumentasi Kegiatan Sidang TA

Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme

Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Praktek Industri

Lampiran 7. Dokumen HAKI

Lampiran 8. Sertifikasi Kompetensi