

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN SCRIPT DAN DIALOG DENGAN
PENDEKATAN NARATIF DALAM FILM ANIMASI 3D “KILA:
LUCKY BOOK” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
(SCRIPT)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh

Ahmad Hasyim Tinambunan

21230014

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Script dan Dialog dengan Pendekatan
Naratif dalam Film Animasi 3D "*Kila : Lucky Book*" untuk Meningkatkan Motivasi
Penulis : Ahmad Hasyim Tinambunan
NIM : 21230014
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 18 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P MM
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN. 0903450002

Anggota 2



Tri Fajar Turmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Script dan Dialog dengan Pendekatan Naratif
dalam Film Animasi 3D “Kila : Lucky Book” untuk
Meningkatkan Motivasi
Penulis : Ahmad Hasyim Tinambunan
NIM : 21230014
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

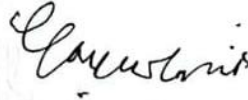
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



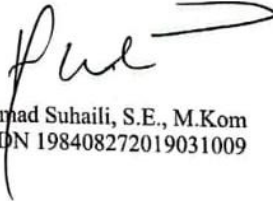
Tri Fajar Yurnama, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

Pembimbing 2



Bayu Saputra, S. Komp.
NIP 32760508086670009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Ahmad Hasyim Tinambunan
NIM : 21230014
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Teknik Shape Key Untuk Meningkatkan Ekspresi Wajah Dalam Animasi "Kila : Lucky Book"
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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,

nda tangan
Ahmad Hasyim Tinambunan
NIM: 21230014

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ahmad Hasyim Tinambunan
NIM : 21230014
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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: **"KILA: LUCKY BOOK"** 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Ahmad Hasyim Tinambunan

NIM: 21230014

ABSTRAK

Script writing in animated films plays an important role in shaping characters, storylines, and messages conveyed to the audience. This study focuses on the influence of script writing with a narrative approach in the 3D animated film Kila: Lucky Book to increase children's motivation. This study analyzes how elements in the script, such as dialogue, narration, and character development, can form motivational messages that have an impact on children's psychology. With the application of the right narrative approach, scripts in animated films can help increase children's self-confidence and positive attitudes. This study is expected to provide insight for filmmakers, educators, and parents regarding the potential of animated films as a medium to build children's motivation in everyday life.

Keywords: *script, 3D animation, pendekatan naratif, motivation, character development*

Penulisan skrip dalam film animasi memiliki peran penting dalam membentuk karakter, alur cerita, dan pesan yang disampaikan kepada penonton. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penulisan skrip dengan pendekatan naratif dalam film animasi 3D *Kila: Lucky Book* untuk meningkatkan motivasi anak-anak. Studi ini menganalisis bagaimana elemen-elemen dalam skrip, seperti dialog, narasi, dan pengembangan karakter, dapat membentuk pesan motivasional yang berdampak pada psikologi anak-anak. Dengan penerapan pendekatan naratif yang tepat, skrip dalam film animasi dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan sikap positif anak-anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pembuat film, pendidik, serta orang tua mengenai potensi film animasi sebagai media untuk membangun motivasi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: *skrip, animasi 3D, pendekatan naratif, motivasi, pengembangan karakter*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan 3D Modeler, Layout 3D Enviroment, dan *Script Wirter*, telah membuat karya film pendek animasi 3D yang berjudul *Kila “Lucky Book”*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul, PERANCANGAN SCRIPT DAN DIALOG DENGAN PENDEKATAN NARATIF DALAM FILM ANIMASI 3D “*KILA:LUCKY BOOK*” UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI.

Dalam penulisan laporan ini tidak lepas dari kesulitan dan permasalahan yang penulis hadapi, namun karena bantuan dari beberapa pihak yang membuat laporan ini pun dapat terselesaikan dan karena itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif .
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif .
5. Niken Oktaviani, M.Pd., sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
6. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan.

7. Bayu Saputra, S.Kom., sebagai dosen pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang dialami selama pembuatan karya Ta.
8. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
10. Teman-teman kelas B dan angkatan 2021 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan dalam mengerjakan proposal ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat. Terima Kasih.

Jakarta, 01 Juli 2025

Penulis,

Ahmad Hasyim Tinambunan

NIM 21230014

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR ORIGINALITAS.....	iv
LEMBAR PUBLIKASI	v
ABSTRAK.....	II
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	3
C. BATASAN MASALAH.....	3
D. RUMUSAN MASALAH.....	3
E. TUJUAN PENULISAN	4
F. MANFAAT PENULISAN	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. DEFINISI ANIMASI.....	5
B. DEFINISI PERANCANGAN SCRIPT DAN DIALOG	12
1. PERANCANGAN SCRIPT DALAM FILM ANIMASI.....	12
2. TAHAPAN PEMBUATAN <i>SCRIPT</i> DALM FILM ANIMASI.....	12
3. PERAN DIALOG PADA FILM ANIMASI	13
4. PRINSIP PERANCANGAN DIALOG YANG BAIK	14
C. KONSEP NARATIF DALAM PERANCANGAN SCRIPT DAN DIALOG	14
1. ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI	14
2. PENGERTIAN PERCAYA DIRI	15
3. PENGERTIAN MOTIVASI.....	17
D. PERAN PENULIS	18
E. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN	18
1. PENDEKATAN NARATIF	19
2. PENDEKATAN PSIKOLOGIS.....	19
3. PENDEKATAN KOMUNIKASI PERSUASIF	19

4. PENDEKATAN KARAKTERISASI	20
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	21
A. PENJELASAN KARYA GAMBAR	21
B. TIM PENYUSUN	22
C. METODE PENGUMPULAN DATA.....	22
D. TAHAPAN PEMBUATAN KARYA	23
1. PRA-PRODUKSI	24
2. PRODUKSI.....	24
3. PASCA-PRODUKSI	27
E. PERANGKAT LUNAK	28
1. <i>AUTODESK MAYA</i>	28
2. <i>CAPCUT</i>	29
3. <i>FL STUDIO</i>	29
4. <i>AFTER EFFECT</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. HASIL PENCIPTAAN	31
1. <i>SCRIPT WRITER</i>	31
2. <i>3D ENVIROMENT</i>	32
3. <i>SOUND EFFECT</i>	33
B. PEMBAHASAN	34
1. PERANCANGAN <i>SCRIPT</i> DENGAN METODE PENDEKATAN NARATIF	34
2. PERANCANGAN DIALOG MEMPENGARUHI EMOSI KARAKTER	36
3. ANALISIS UNSUR MOTIVASI DALAM DIALOG.....	37
C. PERBANDINGAN DAN DATA DARI FILM ANIMASI	38
1. DATA PASCA-PRODUKSI.....	38
2. PERBANDINGAN FILM ANIMASI	40
BAB V PENUTUP.....	42
A. KESIMPULAN.....	42
B. SARAN	43
1. BAGI PENULIS	43
2. BAGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF	43
3. BAGI INDUSTRI ANIMASI.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN 1. BIODATA PENULIS.....	46
LAMPIRAN 2. LEMBARAN PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	47
LAMPIRAN 3. DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	48

LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA.....	50
LAMPIRAN 5. LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....	51
LAMPIRAN 6. LEMBAR TANDA TERIMA PI	55
LAMPIRAN 7. DOKUMEN HAKI.....	56
LAMPIRAN 8. SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Strech</i>	5
Gambar 2.2 <i>anticipation</i>	6
Gambar 2.3 <i>staging</i>	6
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	7
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	7
Gambar 2.6 <i>Slow in and Slow Out</i>	8
Gambar 2.7 <i>Arc</i>	8
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	9
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	9
Gambar 2.10 <i>Exegration</i>	10
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	11
Gambar 3.1 Poster Film Animasi “Kila”.....	21
Gambar 3.2 <i>Autodesk Maya</i>	28
Gambar 3.2 <i>CapCut</i>	29
Gambar 3.3 <i>FL Studio</i>	29
Gambar 3.4 after effect.....	30
Gambar 4.1, Hasil Dialog.....	31
Gambar 4.2, Hasil <i>Enviroment 3D Asset</i>	32
Gambar 4.3, Hasil <i>Sound Effect</i>	32
Gambar 4.4 Dialog Konflik.....	34
Gambar 4.5 Dialog Resolusi.....	34
Gambar 4.6 Dialog Motivasi.....	35
Gambar 4.7 Dialog Emosional.....	36
Gambar 4.8 Dialog motivasi.....	37
Gambar 4.8 Siswa Menonton Film Animasi.....	37
Gambar 4.9 Siswa/i Mengisi Kuesioner Film Animasi.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama anggota dan Jobdesk dari Team.....	22
Tabel 4.1 Data Kuisisioner Pasca-Produksi.....	39
Tabel 4.2 Perbandingan Film Animasi.....	40

