

LAPORAN TUGAS AKHIR
Penerapan Teori *Narrative Transportation*
Pada *Storytelling* Animasi 3D *The Maze Within*

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

NADIA NURMAWATI

NIM 21230099

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
Penerapan Teori *Narrative Transportation*
Pada *Storytelling* Animasi 3D *The Maze Within*

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

NADIA NURMAWATI

NIM 21230099

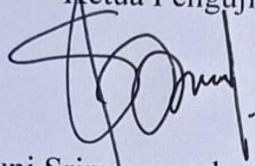
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Teori *Narrative Transportation* Pada
Storytelling Animasi 3D The Maze Within
Penulis : Nadia Nurmawati
NIM : 21230099
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 Rabu, tanggal 16 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



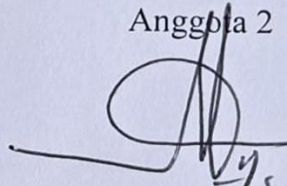
Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A.
NIP. 199006302019032012

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 Yurmama S,S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

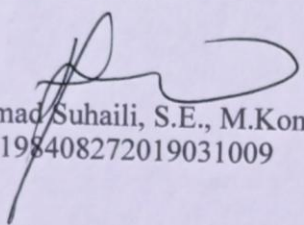
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

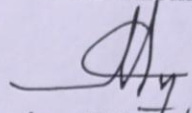
Judul Tugas Akhir : Penerapan Teori Narrative Transportation
Pada Storytelling Animasi 3D The Maze Within
Penulis : Nadia Nurmawati
NIM : 21230099
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

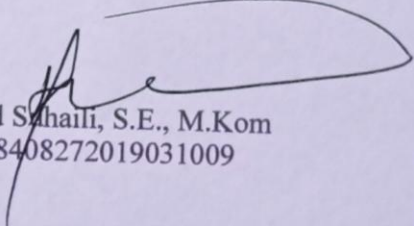
Pembimbing 1


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

Pembimbing 2


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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadia Nurmawati
NIM : 21230099
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

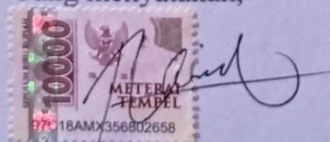
dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**Penerapan Teori *Narrative Transportation* Pada *Storytelling*
Animasi 3D *The Maze Within* adalah original, belum pernah
dibuat pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

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, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nadia Nurmawati
21230099

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nadia Nurmawati
NIM : 21230099
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: **Penerapan Teori Narrative Transportation Pada Storytelling Animasi 3D The Maze Within.**

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, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Nadia Nurmawati
21230099

ABSTRACT

*This study examines the delivery of digital literacy messages through the 3D animation *The Maze Within*, aimed at teenagers. The main focus lies in understanding how to sort information, awareness of hoaxes, and changing attitudes towards digital information. A narrative approach is used to strengthen the message, with the Narrative Transportation theory supporting the audience's emotional and imaginative engagement. The research method is descriptive qualitative through literature review, script development, and expert validation. The results indicate that this animation effectively conveys digital literacy values symbolically and reflectively. Thus, narrative animation can be a relevant educational medium in the digital era.*

Keywords: *Digital Literacy, 3D Animation, Hoaxes, Storytelling, Narrative Transportation*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penyampaian pesan literasi digital melalui animasi 3D *The Maze Within* yang ditujukan untuk remaja. Fokus utama terletak pada pemahaman memilah informasi, kesadaran akan hoaks, dan perubahan sikap terhadap informasi digital. Pendekatan naratif digunakan untuk memperkuat pesan, dengan teori *Narrative Transportation* sebagai pendukung keterlibatan emosi dan imajinasi penonton. Metode penelitian bersifat deskriptif kualitatif melalui studi literatur, pengembangan naskah, dan validasi pakar. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi ini efektif menyampaikan nilai-nilai literasi digital secara simbolik dan reflektif. Dengan demikian, animasi naratif dapat menjadi media edukasi yang relevan di era digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Animasi 3D, Hoaks, Storytelling, Narrative Transportation

PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Proposal Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulisan yang telah memenuhi salah satu persyaratan bagi salah satu mahasiswa untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proposal Tugas Akhir 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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.Kom., M.Kom., sebagai Koordinator Program Studi Animasi dan Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Koordinator Program Studi Animasi.
7. Antonious Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom. Selaku dosen pembimbing II dan dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.

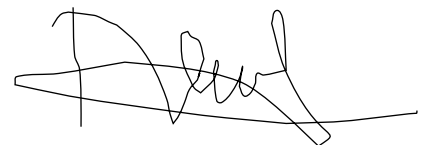
10. Faldiza Sahasika Aji yang selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul "*The Maze Within*" yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu.

Demikian proposal yang penulis buat, Peneliti berharap semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Proposal Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Depok, 26 Juni 2025

Penulis,



Nadia Nurmawati

NIM 21230099

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</u>	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Kajian Teori.....	5
2.1.1. Literasi Digital dan Hoaks	5
2.1.2. <i>Storytelling</i> sebagai Strategi Penyampaian Pesan.....	7
2.1.3. Teori Narrative Transportation.....	8

2.1.4. Animasi 3D sebagai Media Edukatif	11
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Metode Penelitian.....	14
3.2 Desain Penelitian.....	15
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data	20
3.5 Instrumen Penelitian.....	20
3.6 Teknik Analisis Data	22
3.7 <i>Timeline</i> Pengerjaan Produksi	24
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	25
4.1 Proses Perancangan Naskah.....	25
4.1.1. Penafsiran Nilai Literasi Digital dalam Naskah.....	25
4.1.2. Penjabaran Nilai Literasi Digital dalam Film Animasi.....	52
4.2 Evaluatif Analisis Persepsi Pakar.....	65
4.2.1. Deskripsi Pakar dan Kompetensinya	67
4.2.2. Hasil Analisis Data Persepsi Pakar	68
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Simpulan	73
5.2 Implikasi.....	74
5.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	E

rror! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 keseluruhan alur penelitian.....	19
Tabel 3.2 Timeline Pengerjaan Produksi.....	24
Tabel 4.1 Tujuh Pertanyaan Wawancara	67
Tabel 4.2 Penyajian Data Dari Hasil Wawancara.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Keseluruhan Alur Penelitian	19
Gambar 4.1 Tangkapan Beberapa Cuplikan Adegan Satu	52
Gambar 4.2 Tangkapan Beberapa Cuplikan Adegan Dua	54
Gambar 4.3 Tangkapan Beberapa Cuplikan Adegan Tiga	57
Gambar 4.4 Tangkapan Beberapa Cuplikan Adegan Empat	60
Gambar 4.5 Tangkapan Beberapa Cuplikan Adegan Lima	62
Gambar 4.6 Dokumentasi proses wawancara	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Lembar Salinan Pembimbingan TA

Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Lampiran 4 Surat Izin Penelitian

Lampiran 5 Transkrip Wawancara

Lampiran 6 Dokumentasi Foto Kegiatan Sidang Akhir

Lampiran 7 Lembar Cek Plagiarisme

Lampiran 8 Lembar Tanda Terima PI

Lampiran 9 Dokumen HAKI

Lampiran 10 Sertifikat Kompeten