LAPORAN TUGAS AKHIR
HARMONISASI BAHASA INFORMAL DALAM NASKAH CERITA PADA PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI "JEJAK ANGKASA"

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan

Disusun oleh:

Ichsan Kumoro Wibowo

(21230065)

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Harmonisasi Bahasa Informal Dalam Naskah Cerita pada Proses Pembuatan Film Animasi "Jejak Angkasa"
Penulis	: Ichsan Kumoro Wibowo
NIM	: 21230065
Program Studi	: Animasi (D4)
Jurusan	: Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 6 Oktober 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

Pingki Indrianti, M.Ds.
NIP. 19860323015042003

Anggota 1

Dessy Wahyuni, S.Sn.
NIP.

Anggota 2

Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurmania Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 19801[illegible]122010122003

ii

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Harmonisasi Bahasa Informal Dalam Naskah Cerita pada Proses Pembuatan Film Animasi "Jejak Angkasa"
Penulis	: Ichsan Kumoro Wibowo
NIM	: 21230065
Program Studi	: Animasi (D4)
Jurusan	: Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif. Jum'at, 19 September 2025.

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M.	Bayu Saputra, S.Sn.
NIP. 19880105201932012	NIP. 3276050808670009

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	: Ichsan Kumoro Wibowo
NIM	: 21230065
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

HARMONISASI BAHASA INFORMAL DALAM NASKAH CERITA PADA PROSES PEMBUATAN FILM ANIMASI "JEJAK ANGKASA"

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 September 2025
Yang menyatakan,

Tanda tangan

Ichsan Kumoro Wibowo
NIM: 21230065

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama	: Ichsan Kumoro Wibowo
NIM	: 21230065
Program Studi	: Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **JEJAK ANGKASA** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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 September 2025
Yang menyatakan,

Materai 10.000
Tanda tangan

Ichsan Kumoro Wibowo
NIM: 21230065

ABSTRAK

Masalah sosial seringkali muncul di sekitar masyarakat tanpa disadari. Dalam keseharian masyarakat terutama anak remaja, mereka berpotensi memiliki masalah sosial di lingkungan pertemanannya. Salah satunya adalah kecemasan sosial, sampai saat ini menjadi masalah sosial yang selalu ada. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan dan kesadaran pertemanan penonton setelah menyaksikan film animasi "Jejak Angkasa". Dengan mengharmonisasikan bahasa informal pada naskah cerita, penulisan naskah bisa lebih bebas dalam mengeksplorasi gaya komunikasi yang cocok. Metode penelitian yang digunakan, mencakup kuesioner dan studi referensi. Menghasilkan kesimpulan pengaruh penyampaian dialog yang efektif, karena bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan selera remaja zaman sekarang.

Kata Kunci : Bahasa Informal, Harmonisasi, Naskah, Cerita

ABSTRACT

Social problems often arise within communities without being noticed. In everyday life, especially among teenagers, they are prone to social problems within their peer groups. One such problem is social anxiety, which remains a persistent social issue to this day. Therefore, this study aims to determine the responses and awareness of viewers after watching the animated film "Jejak Angkasa" (Traces in Space). By harmonizing informal language in the script, the writing can be more free in exploring a suitable communication style. The research methods used include questionnaires and reference studies. This leads to the conclusion that effective dialogue delivery has an impact, as the language is easy to understand and suits the tastes of today's teenagers.

Keywords: Informal Language, Harmonization, Script, Story

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 sebagai Pembuat Cerita dan Penulis Naskah dari Film Animasi yang berjudul "Jejak Angkasa". Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul Harmonisasi Bahasa Informal Dalam Naskah Cerita Pada Proses Pembuatan Film Animasi "Jejak Angkasa".

Laporan 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., 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
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M., Pembimbing I
8. Bayu Saputra, S.Sn, Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang senantiasa mendukung, mendoakan dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
11. Rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir

12. Terakhir namun bukan yang terakhir, teman-teman satu angkatan yang telah menjadi figur semangat kebersamaan, kerjasama, dan kekeluargaan. Sehingga kita semua bisa melangkah bersama-sama ke masa depan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 28 September 2025

Penulis,

Ichsan Kumoro Wibowo

NIM: 21230065

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
ABSTRAK vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 3
C. Batasan Masalah 3
D. Rumusan Masalah 3
E. Tujuan Penelitian 4
F. Manfaat Penelitian 4
BAB II KAJIAN SUMBER 5
A. Landasan Teori 5
1. Animasi 5
2. Proses Pembuatan Animasi 6
3. Kecemasan Sosial Pada Remaja 7
4. Naskah 7
5. Bahasa Informal 8
B. Referensi 10
1. Seri Animasi 10
2. Permainan *Video* 12
BAB III METODE KAJIAN 14

A. Penjelasan Karya 14
B. Tim Penyusun 15
C. Subjek Penelitian 15
D. Metode Penelitian 15
E. Metode Pengumpulan Data 16
F. Instrumen Pembuatan Karya 18
G. Tahapan Pembuatan Karya 20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 21
A. Konsep Cerita 21
1. Premis dan Sinopsis 21
B. Rincian Penerapan 22
1. Penerapan Dialek 22
2. Penerapan Bahasa Gaul (*Slang*) 23
3. Penerapan Bahasa Campuran (*Mixed Language*) 27
4. Hasil Penerapan Semua Jenis Bahasa Informal 29
C. Pengujian Film (*Screening*) 33
D. Hasil Pengujian (*Screening*) 34
1. Metode Analisis 34
2. Analisis Kuesioner 40
BAB V PENUTUP 41
A. Kesimpulan 41
B. Saran 41
1. Bagi Mahasiswa 41
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif 41
3. Bagi Masyarakat 41
DAFTAR PUSTAKA 42
LAMPIRAN 45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Proses Pembuatan Animasi 6
Gambar 2.2 Sampul *Manga* Naruto 10
Gambar 2.3 *Screenshot* Naruto : *Shippuden Episode* 112 11
Gambar 2.4 Sampul *Dead Space* (2023) 12
Gambar 2.5 *Screenshot gameplay Dead Space* (2023) 12
Gambar 2.6 Sampul *Lethal Company* 13
Gambar 2.7 *Screenshot Lethal Company* 13
Gambar 3.1 Poster Film Animasi "Jejak Angkasa" 14
Gambar 3.2 Perangkat Keras *Laptop* 18
Gambar 3.3 *WPS Office* 19
Gambar 4.1 Tangkapan Layar Naskah Film "Jejak Angkasa" 29
Gambar 4.2 *Screening* Film Jejak Angkasa 33
Gambar 4.3 Rumus Indeks 34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan *Job* **15**
Tabel 4.1 Penerapan Dialek **22**
Tabel 4.2 Penerapan Bahasa Gaul (*Slang*) **23**
Tabel 4.3 Penerapan Bahasa Campuran (*Mixed Language*) **27**
Tabel 4.4 Skala *Likert* **34**
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner **36**
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kuesioner Memakai Skala *Likert* **40**

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP **45**
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR (PEMBIMBING I) **46**
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR (PEMBIMBING II) **47**
DOKUMENTASI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR **48**
DOKUMENTASI HASIL KUESIONER **49**
HASIL CEK PLAGIARISME **77**
ARTBOOK **81**
TANDA TERIMA PRAKTIK INDUSTRI **82**
SERTIFIKAT KOMPETENSI **83**
DOKUMEN HAK KEKAYAAN DAN INTELEKTUAL (HAKI) **84**
DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR **86**