

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENULISAN NASKAH FILM ANIMASI *ANTROPOMORFISME* “ *GEAR OF POLARITY* “ UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA KELOMPOK

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh
AKSIN MALDINI
NIM: 21230020

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENULISAN NASKAH FILM ANIMASI
ANTROPOMORFISME “ GEAR OF POLARITY “ UNTUK
MENINGKATKAN KERJA SAMA KELOMPOK

Penulis : Aksin Maldini

NIM : 21230020

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir Ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta Pada Rabu Tanggal 1 Oktober 2025

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, S.kom., M.kom.

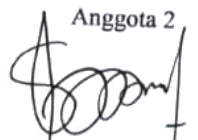
NIP. 198408272019031009

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn

Anggota 2



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A

NIP. 199006302019032012

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penulisan Naskah Film Animasi
Antropomorfisme " Gear of Polarity "
Untuk Meningkatkan Kerja Sama
Kelompok
Penulis : Aksin Maldini
NIM : 21230020
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A

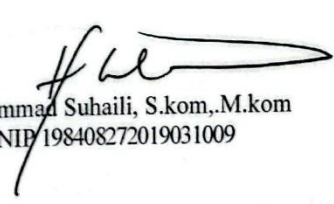
NIP.199006302019032012

Pembimbing 2



Friansyah Gemawang, S.ST

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.kom., M.kom
NIP 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aksin Maldini
NIM : 21230020
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PENULISAN NASKAH FILM ANIMASI ANTROPOMORFISME
“GEAR OF POLARITY “ UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA
KELOMPOK **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, 16 September 2025

Yang menyatakan,



Aksin Maldini
NIM :21230020

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aksin Maldini
NIM : 21230020
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 Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:
PENULISAN NASKAH FILM ANIMASI ANTROPOMORFISME
“GEAR OF POLARITY “ UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA
KELOMPOK

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, 16 September 2025

Yang menandatangani,


METERAI TEMPEL
EAMX360985120

Aksin Maldini
NIM :21230020

ABSTRAK

Perbedaan karakteristik siswa di dalam kelas dapat mempengaruhi interaksi sosial sesama siswa terutama saat pembagian tugas berkelompok, karena kecenderungan siswa dalam memilih anggota berdasarkan kesamaan karakteristik. Hal tersebut dapat memicu sifat individualisme karena tidak adanya interaksi sosial antar individu. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu guru mengajarkan nilai kerja sama dan menghargai perbedaan kepribadian melalui animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan antropomorfisme pada karakter utamanya, hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual pada hasil animasinya nanti. Dengan demikian diharapkan animasi dengan pendekatan antropomorfisme dapat membantu siswa dalam memahami tentang kerja sama dan sifat individualisme di lingkungan sekolah.

Kata Kunci : Kerja sama, Individualisme, Antropomorfisme

Differences in student characteristics in a class can affect social interactions among students, especially when assigning group assignments, due to students' tendency to choose members based on shared characteristics. This can trigger individualism due to the lack of social interaction between individuals. This study aims to help teachers teach the value of equal work and respect for personality differences through animation as a learning medium. This study uses an anthropomorphic approach to its main character, aiming to increase the visual appeal of the resulting animation. Thus, it is hoped that animation with an anthropomorphic approach can help students understand cooperation and individualism in the school environment.

Keywords: Cooperation, Individualism, Anthropomorphism

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat mengerjakan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan pembuatan tugas akhir ini antara lain sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dengan adanya pembuatan video animasi ini, penulis berharap penonton mendapatkan pesan yang disampaikan.

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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, 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, Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani., M.Pd Sekretaris Prodi Animasi
7. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing Penulisan.
8. Friansyah Gemawang, selaku Dosen Pembimbing Karya.
9. Rayhan Hanif Fadilla, sebagai rekan proyek tugas akhir.
10. Muhammad Faiz Abdurrahim, sebagai rekan proyek tugas akhir.
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, 01 Oktober 2025
Penulis,



Aksin Maldini
NIM : 21230020



DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	I
PENGESAHAN.....	II
ABSTRAK	VI
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	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. KAJIAN TEORI	5
1. <i>Definisi Animasi</i>	5
2. <i>Penciptaan Karakter</i>	6
3. <i>Penulisan Naskah</i>	11
4. <i>Penonton</i>	14
B. REFERENSI KARYA	15
1. <i>Monster University (2013)</i>	15
2. <i>SpongeBob SquarePants</i>	18
3. <i>Stadion San Siro</i>	20
BAB III METODE KAJIAN.....	22
A. METODE PENCIPTAAN	22
B. STUDI KAJIAN	24
C. PEMBAGIAN <i>JOBDESK</i>	27
D. WAKTU Pengerjaan	29
E. SPESIFIKASI PERANGKAT	30
F. TEMPAT PENELITIAN	31
G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
A. HASIL PENELITIAN	33
B. HASIL METODE PENCIPTAAN	35

BAB V PENUTUP.....	45
A. KESIMPULAN.....	45
B. SARAN.....	46
1. Bagi Mahasiswa	46
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	46
3. Bagi Masyarakat	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	52
<i>LAMPIRAN 1 BIODATA PENULIS</i>	<i>52</i>
<i>LAMPIRAN 2 LEMBAR BIMBINGAN I TUGAS AKHIR</i>	<i>53</i>
<i>LAMPIRAN 3 LEMBAR BIMBINGAN II TUGAS AKHIR.....</i>	<i>54</i>
<i>LAMPIRAN 4 DOKUMEN PENDUKUNG PEMBUATAN TUGAS AKHIR</i>	<i>55</i>
<i>LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</i>	<i>57</i>
<i>LAMPIRAN 6 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME.....</i>	<i>58</i>
<i>LAMPIRAN 7 DOKUMENT HAKI.....</i>	<i>64</i>
<i>LAMPIRAN 8 LEMBAR TANDA TERIMA PI.....</i>	<i>66</i>
<i>LAMPIRAN 9 SERTIFIKAT KOMPENTENSI</i>	<i>67</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film Monster University	15
Gambar 2. Karakter Mike dan Sully	16
Gambar 3. Logo SpongeBob SquarePants	18
Gambar 4. Stadium San Siro	20
Gambar 5. Konsep sekolah	21
Gambar 6. Stuktur dramatik	22
Gambar 7. Poster	24
Gambar 8. Halaman sekolah	31
Gambar 9. Wawancara guru BK	34

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Biodata Penulis</i>	52
<i>Lampiran 2 Lembar Bimbingan I Tugas Akhir</i>	53
<i>Lampiran 3 Lembar Bimbingan II Tugas Akhir</i>	54
<i>Lampiran 4 Dokumen Pendukung Pembuatan Tugas Akhir</i>	55
<i>Lampiran 5 Dokumentasi kegiatan sidang Tugas Akhir</i>	57
<i>Lampiran 6 Lembar Hasil Cek Plagiarisme</i>	58
<i>Lampiran 7 Dokument HAKI</i>	64
<i>Lampiran 8 Lembar Tanda Terima PI.....</i>	66
<i>Lampiran 9 Sertifikat Kompetensi</i>	67