

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN STRUKTUR TIGA BABAK
DALAM PEMBUATAN NASKAH FILM ANIMASI “MENYUSUN
KEMBALI” DENGAN TEMA RESILIENSI PASCA KEGAGALAN**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh
RAIRA NUR RAHMAN

NIM: 21230110

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Struktur Tiga Babak Dalam Pembuatan Naskah Film Animasi "Menyusun Kembali" Dengan Tema Resiliensi Pasca Kegagalan
Penulis : Raira Nur Rahman
NIM : 21230110
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,



Carissa Dwilanisusantya, S.K.M., M.Si
NIP. 199003062020122013

Anggota 1



Muhammad Nur Ramly, S.T.
NIP. 0903450022

Anggota 2



Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN STRUKTUR TIGA BABAK
DALAM PEMBUATAN NASKAH FILM
ANIMASI "MENYUSUN KEMBALI" DENGAN
TEMA RESELIENSI PASCA KEGAGALAN

Penulis : Raira Nur Rahman
NIM : 21230110
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 17 September 2025.

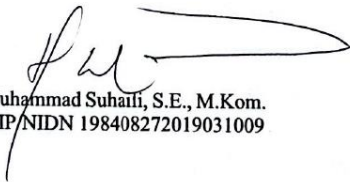
Pembimbing 1


Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2


Moses Raisa Graceivan S.Ds., MMT
NIP/NIDN. 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raira Nur Rahman
NIM : 21230110
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENERAPAN STRUKTUR TIGA BABAK DALAM PEMBUATAN
NASKAH FILM ANIMASI “MENYUSUN KEMBALI” DENGAN TEMA
RESELIENSI PASCA KEGAGALAN**

**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, 19 September 2025
Yang menyatakan,



Raira Nur Rahman
NIM: 21230110

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Raira Nur Rahman
NIM : 21230110
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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: **Menyusun Kembali** 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, 19 September 2025

Yang menandatangani



Raira Nur Rahman
NIM: 21230110

ABSTRACT

This final project focuses on the design and creation of a 3D animated film titled "Menyusun Kembali," which integrates the theme of resilience after failure. The aim of this project is to remind the younger generation, particularly those aged 18–25, about the importance of resilience in overcoming setbacks, especially in the context of career and education. The film uses the three-act structure in its narrative to effectively deliver the message of hope, perseverance, and motivation. This project includes the creation of the script following the three-act structure, which is designed to engage the audience in a way that is easy to understand. This study uses practice-based research, including data collection through pre- and post-screening questionnaires, interviews, and literature studies. The result of this final project is animation that effectively conveys the story and inspires the viewers, while also offering valuable lessons on applying the three-act structure in animation.

Keywords: *Film, Resilience, Failure, Motivation, Three-Act Structure*

ABSTRAK

Tugas akhir ini mengangkat perancangan dan pembuatan film animasi 3D berjudul "Menyusun Kembali," yang mengintegrasikan tema resiliensi pasca kegagalan. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengingatkan kembali generasi muda, khususnya yang berusia 18–25 tahun, tentang pentingnya resiliensi dalam mengatasi kegagalan, terutama dalam konteks pendidikan dan karir. Film ini menggunakan struktur tiga babak dalam narasinya untuk menyampaikan pesan tentang harapan, ketekunan, dan motivasi dengan cara yang relevan dan mudah dipahami oleh audiens. Proyek ini mencakup pembuatan naskah yang mengikuti struktur tiga babak, yang dirancang untuk menarik perhatian audiens secara efektif. Penelitian ini menggunakan practice-based research, di mana proses penciptaan film melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner pra-produksi dan pasca-produksi, wawancara, dan studi literatur. Hasil dari proyek ini adalah film animasi yang diharapkan dapat menyampaikan cerita dengan baik dan memberikan inspirasi kepada penonton, sambil memberikan pelajaran berharga tentang penerapan struktur tiga babak dalam animasi.

Kata Kunci: Film Resiliensi, Kegagalan, Motivasi, Struktur Tiga Babak

PRAKATA

Puji serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya, yang karenanya dalam kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan baik. Penulisan karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat agar dapat menyelesaikan pendidikan bagi mahasiswa Diploma-4 Program Studi Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih atas segala bantuan dan dukungan baik moril maupun materiil sehingga Karya Tulis Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan Karya Tugas Akhir, khususnya bagi:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri MediaKreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S. Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. M.Suhaili, M. Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M., selaku Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir
7. Moses Raisa Graceivan, M.Sn, selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis, khususnya ibu dan kakak penulis Arya Dahan Jaka yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

10. Yusuf Abdillah, Muhammad Zaidan Athar, Salman Ghibran Alkurija, Afit Suradiradja, Rizki Widi Laksana, Resya Zahra Zahira, Shalwa Alba, Laiza Hanum Amarilis, Cita Amalia Putri, dan Alfasyari Zaidan yang telah membantu penulis dan memberikan semangat kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir.
11. Ahmad Fachrozi Suhand selaku partner penulis yang selalu senantiasa menemani dan membantu penulis selama mengerjakan tugas akhir penulis
12. 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 laporan 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.

Jakarta, 22 September 2025

Penulis,



Raira Nur Rahman

NIM. 21230110

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
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN SUMBER	7
A. Kajian Teori	7
1. Resiliensi.....	7
2. Naskah	9
3. Animasi.....	14
B. Referensi Karya	16
1. Novel “The Little Prince”	16
2. Film Animasi Pendek “Scrambled”	17
BAB III METODE PENCiptaan.....	19
A. Metode Penciptaan Karya	19
1. Tahap Identifikasi Masalah dan Perumusan Konsep	20
2. Tahap Eksplorasi	20
3. Tahap Perancangan.....	22
4. Tahap Perwujudan.....	22
5. Tahap Penyajian	22
B. Teknik Pengumpulan Data	23
1. Kuesioner	23
2. Studi Literatur	27

3. Dokumentasi	27
C. Spesifikasi Karya.....	28
D. Kebutuhan Perangkat	29
1. Perangkat Lunak (Software)	29
2. Perangkat Keras (Hardware).....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penciptaan Karya.....	33
1. Premis	33
2. Karakter	34
3. Latar Tempat dan Waktu	36
4. Penerapan Stuktur Tiga Babak.....	37
5. Sinopsis.....	41
6. Naskah	42
7. Storyboard.....	49
B. Hasil Pengumpulan Data.....	52
1. Kuesioner Pertama (Data Pra-Produksi).....	52
2. Kuesioner kedua (Data Pasca-Produksi)	58
BAB V PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Film.....	28
Tabel 4. 1 Tabel kuesioner pertama.....	56
Tabel 4. 2 Dokumentasi kegiatan Screening	58
Tabel 4. 3 Hasil kuesioner Screening	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh naskah dalam film	9
Gambar 2. 2 Struktur Tiga Babak	10
Gambar 2. 3 Proses pembuatan animasi 3D	15
Gambar 2. 4 Novel The Little Prince	16
Gambar 2. 5 Animasi "Scrambled".....	17
Gambar 3. 1 Metode Practice-Based Research.....	19
Gambar 3. 2 Novel The Little Prince	20
Gambar 3. 3 Microsoft Word.....	29
Gambar 3. 4 FL Studio	30
Gambar 3. 5 Blender	30
Gambar 3. 6 Adobe Substance Painter	31
Gambar 3. 7 Adobe After Effects	31
Gambar 3. 8 HP 255 G8 Notebook PC.....	32
Gambar 4. 1 3D karakter Rei versi di rumah	34
Gambar 4. 2 3D karakter Rei versi di kantor	35
Gambar 4. 3 3D karakter Adik.....	35
Gambar 4. 4 Kamar Rei dan Adik.....	36
Gambar 4. 5 Storyboard "Menyusun Kembali"	51
Gambar 4. 6 Bukti percakapan dengan responden.....	52
Gambar 4. 7 Rumus skala likert.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	62
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	63
Lampiran 3. Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	65
Lampiran 4. Transkrip Jawaban Kuesioner Data Pertama	66
Lampiran 5. Transkrip Jawaban Kuesioner Data Screening	72
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara	73
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi di Turnitin.....	74
Lampiran 8. Tanda Terima Magang Industri	79
Lampiran 9. Surat Pencatatan Ciptaan/HKI	80
Lampiran 10. Sertifikat Pendukung	81