

LAPORAN TUGAS AKHIR
IMPLEMENTASI SKENARIO FILM ANIMASI
3D “LOST SPIRIT” DENGAN PENDEKATAN
NARATIF FIKSI REALISTIS

Proposal Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh gelar Sarjana Terapan

Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun oleh

FANIA SYIFA SAADAH R.

NIM: 2290345040

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI SKENARIO FILM ANIMASI 3D
"LOST SPIRIT" DENGAN PENDEKATAN
NARATIF FIKSI REALISTIS
Penulis : Fania Syifa Saadah Ramadhani
NIM : 2290345040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

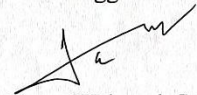
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, 1 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dr. Yudha Pradana, S.Pd, M.Pd.
NIP. 198610212015041004

Anggota 1



Dessy Wahyuni, S.Sn
NIDN. 0903450012

Anggota 2



Afdal Anas, S.Ds, M.Sn
NIP. 199506042025061003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST, MM.SI
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI SKENARIO FILM ANIMASI
3D "LOST SPIRIT" DENGAN PENDEKATAN
NARATIF FIKSI REALISTIS
Penulis : Fania Syifa Saadah R.
NIM : 2290345040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



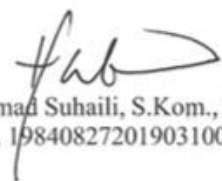
Syahyuni Srimayasandy, S.Sn.,M.A.
NIP. 199006302019032012

Pembimbing 2



Afdal Firas, S.Ds., M.Sn.
NIP. 199506042025061003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fania Syifa Saadah Ramadhani
NIM : 2290345040
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

**IMPLEMENTASI SKENARIO FILM ANIMASI 3D “LOST
SPIRIT” DENGAN PENDEKATAN NARATIF FIKSI
REALISTIS**

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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Fania Syifa Saadah R.
NIM: 2290345040

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fania Syifa Saadah Ramadhani
NIM : 2290345040
Program Studi : Animasi
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:

IMPLEMENTASI SKENARIO FILM ANIMASI 3D "LOST SPIRIT" DENGAN PENDEKATAN NARATIF FIKSI REALISTIS

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Fania Syifa Saadah R.
NIM: 2290345040

ABSTRACT

This study developed the screenplay for 3D animated film "Lost Spirit" using a realistic fiction narrative approach and the Practice-Based Research (PBR) method. The research was motivated by the high prevalence of alcohol addiction among young adults, specifically those in the "emerging adulthood" phase, a period characterized by identity exploration, emotional instability, and vulnerability to environmental influences and addictive behaviors. Observations of young adults in Jakarta revealed the relevance of this phenomenon to their lives, as they face social, academic, and professional pressures that can trigger escapist behaviors and psychological issues. A realistic fiction narrative approach was selected for its ability to foster emotional engagement through real-life conflicts, thereby allowing the message regarding alcohol addiction to be conveyed with greater empathy. The film aims to provide a realistic portrayal of addiction, serving as a medium for reflection on the impact of alcohol and the recovery process. Evaluations by psychiatrists and psychology graduate indicated that the animation realistically depicted internal conflict and alcohol addiction, although the main character's emotional conflicts required further strengthening and elements of recovery support, such as therapy, needed to be incorporated. The film is intended to serve as a tool for reflection on the consequences of alcohol use and the recovery journey for individuals struggling with addiction.

Keywords: Alcohol addiction, Young Adults, Emerging Adulthood Phase, Realistic Fiction, Animation Film, Practice-Based Research.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan skenario film animasi 3D "Lost Spirit" dengan pendekatan naratif fiksi realistis menggunakan metode *Practice-Based Research* (PBR). Penelitian dilatarbelakangi oleh tingginya kasus adiksi alkohol pada kelompok usia dewasa muda, khususnya pada fase *emerging adulthood* yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan emosional, serta kerentanan terhadap pengaruh lingkungan dan perilaku adiktif. Melalui observasi dewasa muda di Jakarta, fenomena tersebut menjadi relevan dengan kondisi kehidupan dewasa muda yang menghadapi tekanan sosial, akademik, maupun pekerjaan yang dapat memicu perilaku pelarian dan permasalahan psikologis. Pendekatan naratif fiksi realistis dipilih karena mampu membangun keterlibatan emosional melalui konflik yang relevan dengan kehidupan nyata sehingga pesan mengenai adiksi alkohol dapat disampaikan secara lebih empatik. Film animasi ini dibuat untuk menciptakan representasi adiksi yang realistis sebagai media berefleksi mengenai dampak alkohol dan proses pemulihan. Hasil evaluasi oleh psikiatri dan sarjana psikolog menunjukkan bahwa animasi telah merepresentasikan konflik batin dan adiksi alkohol secara realistis, meskipun masih diperlukan penguatan pada konflik emosional karakter dan penambahan unsur dukungan pemulihan seperti terapi. Film animasi ini diharapkan dapat menjadi media refleksi mengenai dampak alkohol serta proses pemulihan bagi individu yang mengalami adiksi.

Kata kunci: Adiksi Alkohol, Dewasa Muda, Fase *Emerging Adulthood*, Fiksi Realistis, Film Animasi 3D, *Practice-Based Research*.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis bertanggung jawab dalam penyelesaian tahap Pre-Produksi dalam pembuatan film animasi. Film animasi yang penulis rancang berjudul “Lost Spirit”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul Implementasi Skenario Film Animasi 3D “Lost Spirit” dengan Pendekatan Naratif Fiksi Realistis.

Laporan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A., sebagai Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir.
8. Afdal Anas, S.Ds., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Keluarga, kedua orang tua penulis, adik, serta saudara-saudara penulis yang selalu memberikan banyak dukungan material dan immaterial kepada penulis untuk tetap bersemangat menyelesaikan pendidikan hingga mencapai titik akhir.

10. Dascha Yarindra dan Zefanya Alicia Angel, rekan satu tim penulis yang telah menjalin kerja sama dengan solid sehingga proses penyelesaian tugas akhir dapat berjalan dengan baik.
11. Rendyanto Hutomo, yang selalu hadir dalam suka dan duka, pemberi kekuatan emosional, serta penyemangat di setiap fase perjalanan ini.
12. Coralisa, Zidane dan Rani yang selalu menemani, menjadi pendengar setia serta turut andil dalam memberi energi positif sepanjang proses berkarya.
13. Teman-teman animasi angkatan 12 yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini.
14. Lami, Orca, Acil, Odeng dan Maru hewan-hewan peliharaan kesayangan yang tanpa sadar telah menjadi sumber hiburan, kenyamanan, dan ketenangan bagi penulis di saat-saat penuh tekanan.
15. George Russell, pembalap F1 favorit penulis yang telah memberi penulis motivasi dan semangat dengan kata-kata positifnya.
16. Leon Scott Kennedy dan Jean Kirstein, karakter - karakter fiksi favorit penulis yang memberi penulis motivasi dan semangat untuk memperjuangkan fase ini.
17. Kurt Cobain, Michael Jackson dan Damon Albarn, musisi favorit penulis yang telah memberi penulis motivasi dan inspirasi selama menjelaskan masa perkuliahan hingga fase ini.

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

Jakarta, 29 Juni 2026.

Penulis,



Fania Syifa Saadah R.
NIM . 2290345040

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
KAJIAN TEORI	7
A. Animasi	7
B. Naratif	8
C. Naratif Fiksi Realistis	9
D. Struktur Dramatik.....	11
E. Pendekatan Cerita.....	14
F. Adiksi.....	16
G. Referensi Karya.....	19
BAB III.....	28
METODE PENCIPTAAN.....	28
A. Metode Penciptaan.....	28
B. Tahap Pengumpulan Data.....	28

C. Analisis Data	32
D. Tahap Pembuatan Karya	35
E. Tempat dan Waktu Penelitian	35
F. Metode Analisis Data	36
G. Penjelasan Karya.....	37
BAB IV	40
HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil.....	40
B. PEMBAHASAN	64
BAB V.....	66
PENUTUP.....	66
A. Simpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tiga Jenis Film	9
Gambar 2. Inner Conflict	13
Gambar 3. Tiga struktur cerita yang dikembangkan Robert McKee	15
Gambar 4. Requiem for a Dream	19
Gambar 5. Nuggets	21
Gambar 6. Bojack Horseman	22
Gambar 7. Euphoria	23
Gambar 8. Timeline Pengerjaan.....	39
Gambar 9. Three-Act Structure.....	45
Gambar 10. Scene Flashback	46
Gambar 11. Scene Flashback Real-Time	47
Gambar 12. Scene Flashback Real-Time	47
Gambar 13. Scene 2 (Sequence)	48
Gambar 14. Scene 3 (Sequence)	48
Gambar 15. Scene 4 (Sequence)	49
Gambar 16. Scene 5 (Sequence)	49
Gambar 17. Scene 7	50
Gambar 18. Scene 10	51
Gambar 19. Scene 11	51
Gambar 20. Scene 13	52
Gambar 21. Scene 15	52
Gambar 22. Scene 19	53
Gambar 23. Scene 19	53
Gambar 24. Scene 20	54
Gambar 25. Scene 21	54
Gambar 26. Scene 22	55
Gambar 27. Scene 22	55
Gambar 28. Scene 23	56
Gambar 29. Scene 24	56
Gambar 30. Scene 25	57
Gambar 31. Scene 25	57
Gambar 32. Karakter Noel	59
Gambar 33. Gaya Bahasa Dialog.....	60
Gambar 34. Latar dalam Film	60
Gambar 35. Latar dalam Film	60
Gambar 36. Penggambaran Adiksi Sebagai Pelarian.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Sintesis Data	25
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	71
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	72
Lampiran 3. Hasil Karya Film Animasi Lost Spirit.....	74
Lampiran 4. Dokumentasi Pendukung.....	76
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarisme Turnitin	79
Lampiran 6. Dokumen HAKI	81
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi.....	81
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Sidang	84