

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN NASKAH CERITA ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI”
DALAM MENUMBUHKAN EMPATI SOSIAL PELAJAR**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh

NABILA AZZAHRA

NIM: 2290345078

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN NASKAH CERITA ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI”
DALAM MENUMBUHKAN EMPATI SOSIAL PELAJAR**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan**



Disusun oleh

NABILA AZZAHRA

NIM: 2290345078

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN NASKAH CERITA ANIMASI 2D
"MANISNYA BERBAGI" DALAM
MENUMBUHKAN EMPATI SOSIAL PELAJAR

Penulis : Nabila Azzahra

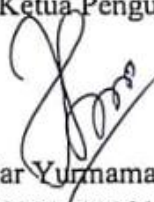
NIM : 2290345078

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 1 Juli 2026 di Jakarta.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Trifajar Yurnama S, M.T
NIP: 198011122010122003

Penguji 1



Moses Raisa Graceivan, M.Sn.
NIP. 0903450002

Penguji 2



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurzalehman, S.T., M.M.S.I.
NIP: 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN NASKAH CERITA
ANIMASI 2D "MANISNYA BERBAGI"
DALAM MENUMBUHKAN EMPATI
SOSIAL PELAJAR

Penulis : Nabila Azzahra
NIM : 2290345078
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 2 Juni 2026

Pembimbing 1



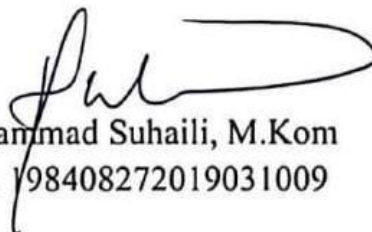
Niken Oktaviani, M.Pd.,
NIP. 199610212024062001

Pembimbing 2



Itham Khalid Setiawan, ST
NIDN: 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nabila Azzahra
NIM	: 2290345078
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain Grafis
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
PENERAPAN NASKAH CERITA ANIMASI 2D “MANISNYA
BERBAGI” DALAM MENUMBUHKAN EMPATI SOSIAL
PELAJAR

**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, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,



Nabila Azzahra

NIM: 2290345078

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Nabila Azzahra
NIM : 2290345078
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain Grafis
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: **PENERAPAN NASKAH CERITA ANIMASI 2D “MANISNYA BERBAGI” DALAM MENUMBUHKAN EMPATI SOSIAL PELAJAR**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 2 Juni 2026

Yang menyatakan,



Nabila Azzahra
NIM: 2290345078

ABSTRAK

The low level of social empathy among elementary-aged students is reflected in indifferent attitudes, reluctance to share, and insufficient awareness of appreciating food, indicating the need for educational media that conveys empathy values effectively without being preachy. This study aimed to explain the development process of the 2D animation script entitled “The Sweetness of Sharing” and to describe its role as an educational medium in fostering students’ social empathy. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, analyzed descriptively through a qualitative approach. Data were collected through literature studies, questionnaires distributed to 30 respondents aged 7–10 years, interviews with two informants, and a supporting parent questionnaire. The script was structured using a three-act structure and a slice-of-life approach, presenting the character Doni’s transformation from indifference to empathy. Results showed that respondents responded positively to the storyline, understood the message of sharing, and became more aware of not wasting food, findings reinforced by the parent questionnaire, which showed the highest improvement in appreciating food (93.3%). Both informants confirmed the script is clear, convincing, and suitable as educational media for fostering social empathy among students.

Keywords: *2D animation, script development, social empathy, educational media.*

Rendahnya empati sosial pada pelajar terlihat dari sikap kurang peduli, enggan berbagi, serta kurangnya kesadaran menghargai makanan, sehingga diperlukan media edukatif yang mampu menanamkan nilai empati secara efektif tanpa bersifat menggurui. Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pembuatan naskah animasi 2D “Manisnya Berbagi” serta mendeskripsikan perannya sebagai media edukatif dalam menumbuhkan empati sosial pelajar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, kuesioner kepada 30 responden usia 7–10 tahun, wawancara kepada dua narasumber, serta kuesioner pendukung dari orang tua. Naskah disusun menggunakan struktur *three-act structure* dan pendekatan *slice of life*, menghadirkan transformasi sikap tokoh Doni dari acuh menjadi peduli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden memberikan respons positif terhadap alur cerita, memahami pesan berbagi, dan menjadi lebih sadar untuk tidak membuang makanan, temuan yang diperkuat oleh hasil kuesioner orang tua dengan peningkatan tertinggi pada indikator menghargai makanan (93,3%). Kedua narasumber menilai naskah sudah jelas, meyakinkan, dan layak sebagai media edukatif dalam menumbuhkan empati sosial pelajar.

Kata Kunci: animasi 2D, naskah cerita, empati sosial, media edukasi.

PRAKATA

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatan dan kemampuan yang diberikan sehingga laporan proyek akhir ini dapat terselesaikan. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan Sarjana Terapan program studi animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan kerjasama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.T., selaku dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar di Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama saya menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga saya, terutama orang tua dan kakak-kakak, yang selalu memberikan dukungan.
11. Teman-teman yang senantiasa membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

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

Jakarta, 25 Juni 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nabila', with a stylized flourish at the end.

Nabila Azzahra
NIM 2290345078

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN SUMBER.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Animasi 2D.....	8
2. Naskah Cerita.....	10
3. Animasi sebagai Media untuk Meningkatkan Kesadaran.....	15
4. Empati Sosial.....	17
B. Kerangka Berpikir.....	19
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21

BAB III. METODE PENCIPTAAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Waktu Penelitian.....	25
C. Pendekatan.....	26
D. Prosedur Pengembangan.....	27
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	27
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	27
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	28
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	28
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	29
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Penjelasan Karya.....	36
1. Identifikasi Karya.....	36
2. Sinopsis.....	37
3. Pembagian Tugas.....	38
4. Jadwal Pengerjaan Tugas.....	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penciptaan Karya Naskah Animasi “Manisnya Berbagi”	41
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	41
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	44
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	49
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	63
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	65
B. Pembahasan.....	66
1. Hasil Implementasi dan Evaluasi.....	66
2. Pembahasan Proses.....	71
3. Pembahasan Peran.....	75

BAB V. PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Teknik Struktur Naratif.....	11
Tabel 2. Indikator Naskah Cerita yang Baik menurut Ahli.....	14
Tabel 3. Perbandingan Hasil Penelitian Relevan.....	22
Tabel 4. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	25
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor.....	31
Tabel 6. Indikator Kuesioner Penelitian.....	32
Tabel 7. Indikator Kuesioner Orang Tua.....	34
Tabel 8. Pembagian Tugas.....	38
Tabel 9. Jadwal Pengerjaan Tugas Kelompok.....	39
Tabel 10. Jadwal Pengerjaan Tugas Individu.....	40
Tabel 11. Analisis Referensi Karya.....	43
Tabel 12. Perancangan Unsur Cerita.....	46
Tabel 13. Alur Cerita.....	50
Tabel 14. Perkembangan Karakter Doni.....	55
Tabel 15. Hasil Kuesioner Responden.....	67
Tabel 16. Hasil Wawancara.....	69
Tabel 17. Hasil Kuesioner Orang Tua.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 2. Poster Animasi “Manisnya Berbagi”	36
Gambar 3. Dokumentasi Observasi Proses Pembuatan Donat.....	44
Gambar 4. Alur Cerita (<i>Story Flow</i>).....	48
Gambar 5. Dokumentasi Bersama Responden.....	64
Gambar 6. Proses Penayangan Animasi kepada Responden.....	64
Gambar 7. Proses Pengisian Kuesioner oleh Responden.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	88
Lampiran 2. Lembar Pembimbingan TA.....	90
Lampiran 3. Naskah Animasi Manisnya Berbagi.....	92
Lampiran 4. Rincian Adegan dan Tata Visual Animasi.....	103
Lampiran 5. Bukti Izin Wawancara.....	112
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Narasumber.....	113
Lampiran 7. Revisi Naskah.....	115
Lampiran 8. Artbook “Manisnya Berbagi”.....	121
Lampiran 9. Dokumentasi Sidang Proposal.....	123
Lampiran 10. Dokumentasi Sidang TA.....	124
Lampiran 11. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	125
Lampiran 12. Tanda Terima Laporan Praktik Industri.....	126
Lampiran 13. Dokumen HAKI.....	127
Lampiran 14. Sertifikat Kompetensi.....	130