

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN NASKAH DAN STORYBOARD FILM ANIMASI
“SARADJARAYA GUNTUR HAGOGON” MENGGUNAKAN METODE
NARATIF
(Storyboard, Script)

TUGAS AKHIR KARYA SENI
Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:
TEUKU HARITS HASAN
NIM : 2290345112

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Naskah dan
Storyboard Film Animasi "Saradja
Raya Guntur Hagogon"
Menggunakan Metode naratif

Penulis : Teuku Harits Hasan
NIM : 2290345112
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Kamis, tanggal 23 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Nur Rahmansyah, M.Kom
NIDN . 0309058403

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIDN.0904420012

Anggota 2



Safynatul Fawziyyah, M.Pd.
NIP.199201102025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain

Yusuf Nurrachman, S.T, M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Naskah dan *Storyboard* Film Animasi "SaradjaRaya Guntur Hagogon" menggunakan metode naratif untuk Membangun Emosi Penonton

Penulis : Teuku Harits Hasan
NIM : 2290345112
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026.

Pembimbing 1



Carissa Dwilanisusantya, M.Si.

NIDN. 0006039010

Pembimbing 2



Afdal Anas, S. Ds. M. Sn

NIDN. 5936773674130242

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S. E., M. Kom.

NIP/NIDN 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Teuku Harits Hasan
NIM : 2290345112
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Naskah dan *Storyboard* Film Animasi "SaradjaRaya
Guntur Hagogon" menggunakan metode naratif **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, 8 Juli 2026

Yang menyatakan,



Teuku Harits Hasan

NIM : 2290345112

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Teuku Harits Hasan
NIM : 2290345112
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2026

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: Perancangan Naskah dan *Storyboard* Film Animasi "SaradjaRaya Guntur Hagogon" menggunakan metode naratif 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, 8 Juli 2026

Yang menandatangani,



Teuku Harits Hasan

NIM: 2290345112

ABSTRAK

Perancangan naskah dan *storyboard* merupakan tahapan pra-produksi yang menentukan kekuatan narasi film animasi. Penelitian ini bertujuan menerapkan metode naratif dalam perancangan naskah film animasi "Saradja Raya: Guntur Hagogon" serta menyusun *storyboard* sebagai media visualisasi konflik dan emosi karakter untuk mengatasi permasalahan cerita yang datar dan repetitif. Menggunakan metode penciptaan Gustami (eksplorasi, perancangan, perwujudan), data dikumpulkan melalui observasi naskah, studi pustaka, studi komparatif, dokumentasi, dan wawancara ahli. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa metode naratif melalui struktur tiga babak berhasil membangun alur cerita yang terarah dengan hubungan sebab-akibat yang jelas. Sementara itu, perancangan *storyboard* dengan variasi *shot* dan ekspresi visual yang komunikatif efektif menerjemahkan teks naskah ke dalam bahasa sinematik. Dengan demikian, naskah dan *storyboard* yang dihasilkan telah memenuhi fungsi artistik serta siap menjadi pedoman utuh pada tahap produksi animasi selanjutnya.

Kata Kunci: Film Animasi, Metode Naratif, Naskah, *Storyboard*.

ABSTRACT

Script and storyboard design are vital pre-production stages that determine the narrative strength of an animated film. This study aims to apply narrative methods to the screenplay design of "Saradja Raya: Guntur Hagogon" and construct a storyboard to visualize conflicts and emotional dynamics, addressing the issue of *flat* and repetitive storylines. Utilizing Gustami's creative method (exploration, design, execution), data were gathered through script observation, literature review, comparative study, documentation, and expert interviews. The results show that the narrative method using a three-act structure successfully establishes a well-directed plot with clear cause-and-effect relationships. Furthermore, the storyboard design incorporating shot variations and communicative visual expressions effectively translates the textual script into cinematic language. Thus, the resulting script and storyboard fulfill both artistic and communicative functions, serving as a comprehensive blueprint for the subsequent animation production phase.

Keywords: *Animated Film, Narrative Method, Script, Storyboard*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya laporan penelitian penciptaan “Perancangan Naskah Film Animasi “SaradjaRaya Guntur Hagogon” menggunakan metode naratif untuk Membangun Emosi Penonton” ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan tugas akademik sekaligus sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah atas proses penciptaan karya film animasi.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari berbagai tantangan, khususnya dalam proses pengembangan naskah film animasi yang mampu membangun struktur cerita yang kuat dan keterlibatan emosi penonton. Melalui proses penelitian dan penciptaan ini, penulis berupaya mengkaji serta menerapkan konsep penulisan naskah dan metode naratif dalam pembuatan film animasi pendek

Terselesaikannya karya ilmiah ini tidak terlepas dari banyaknya bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif;
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur I Bidang Akademik;
3. Yusuf Nurrachman, ST, MMSI, Ketua Jurusan Desain;
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain;
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi;
6. Carissa Dwilanisusantya, M.Si., Dosen Pembimbing Penulisan;
7. M. Nur Ramly Dosen Pembimbing Karya sebelumnya
8. Afdal Anas, S.Ds, M.Sn
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini; 10. Keluarga serta sahabat yang tiada henti memberikan doa dan dukungan

11. Teman – teman angkatan 2022 program studi Animasi dan Sumberjaya yang telah berjuang bersama sama.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penelitian dan penciptaan karya ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moral maupun motivasi.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang animasi dan penulisan naskah film.

Jakarta, 30 Juli 2026



Penulis,
(*Teuku Harits Hasan*)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang	8
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat penelitian.....	14
BAB II KAJIAN SUMBER	15
A. Kajian Teori.....	15
B. Hasil Penelitian yang Relevan	27
C. Refrensi Film	29
BAB III METODE PENCIPTAAN	31
A. Metode Penciptaan Karya.....	31
B. Teknik Pengumpulan Data.....	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian	36
D. Penjelasan Karya	38
E. Perangkat lunak yang digunakan	42
F. Perangkat keras yang digunakan	43
G. Alur pengerjaan	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Proses Penciptaan Karya	47
B. Hasil Analisis Penerapan Metode Naratif.....	49
C. Hasil Penelitian.....	62
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 contoh camera movement pan</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 2 camera movement tilt</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 3 camera movement push in</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 4 camera movement push out</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 5 camera tracking.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 6 contoh shot size wide shot</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 7 contoh shot size medium shot</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 8 contoh shot size close up</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 9 contoh shot size extrime close up</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 10 Film Toy Story</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 11 Film Inside Out.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 12 Film Frozen</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 13 Poster Saradja Raya: Guntur Hagogon</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 14 Desain Karakter Hiraya.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 15 Desain Karakter Pak Batara</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 16 Desain Karakter Ibu Maia.....</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 17 Desain Karakter Kang Ujang.....</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 18 Microsoft Word.....</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 19 procreate</i>	<i>43</i>
<i>Gambar 20 Laptop HP Gaming Pavilion – 15-dk0042tx</i>	<i>43</i>
<i>Gambar 21 Moodboard Tugas Akhir</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 22 Gambar storyboard scene 1</i>	<i>52</i>
<i>Gambar 23 Gambar storyboard scene 2</i>	<i>55</i>
<i>Gambar 24 Gambar storyboard scene 3</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 25 Gambar storyboard scene 4</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 26 Dokumentasi Wawancara Ahli</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 27 Draft Awal Naskah</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 28 Draft Awal Storyboard</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 29 Final Script.....</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 30 Final Script.....</i>	<i>72</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara ahli

Tabel 4.2 Jawaban Wawancara ahli