

TUGAS AKHIR
PENERAPAN STRUKTUR 5 BABAK DALAM PENULISAN
NASKAH ANIMASI 2D “*COST OF DESIRE*”

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh:
SAHLA SALIMAH
NIM: 2290345102

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

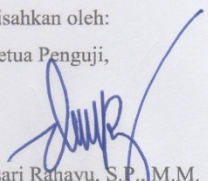
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN STRUKTUR 5 BABAK DALAM
PENULISAN NASKAH ANIMASI 2D "*COST OF
DESIRE*"

Penulis : Sahla Salimah
NIM : 2290345102
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 15 Juli 2026

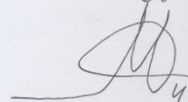
Disahkan oleh:

Ketua Penguji,


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

NIP. 198801052019032012

Penguji 1



Antonius Edi Widiargo, M.Ikom.

NIDN. 0413067003

Penguji 2

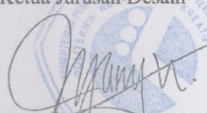


Safynatul Fawziyyah, M.Pd.

NIP. 199201102025062003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain


Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.,

NIP. 197711132010121001

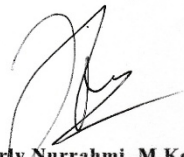
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN STRUKTUR 5
BABAK DALAM PENULISAN
NASKAH ANIMASI 2D "COST
OF DESIRE"

Penulis : Sahla Salimah
NIM : 2290345102
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026.

Pembimbing 1



Herly Nurrahmi, M.Kom.
NIP. 198602052019032009

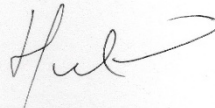
Pembimbing 2



Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199212132025061002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sahla Salimah
NIM : 2290345102
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

**PENERAPAN STRUKTUR 5 BABAK DALAM PENULISAN NASKAH
ANIMASI 2D "COST OF DESIRE"**

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,



Sahla Salimah
NIM: 2290345102

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sahla Salimah
NIM : 2290345102
Program Studi : D4 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:

PENERAPAN STRUKTUR 5 BABAK DALAM PENULISAN NASKAH ANIMASI 2D "COST OF DESIRE"

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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,



Sahla Salimah
NIM: 2290345102

ABSTRACT

*This final project report aims to apply the five-act narrative structure in designing the script for the 2D animated film *Cost of Desire* to develop the main character while addressing adolescent consumptive behavior influenced by social media. The project employed the Practice-Based Research method with data collection through observation, questionnaires, literature review, and expert interviews. Questionnaire results from 100 respondents aged 13–21 indicated that 82% had purchased products to avoid being left behind by trends, while 85% had made impulsive purchases after viewing social media content. These findings served as the basis for developing the story's conflict and character. The design process demonstrates that the five-act narrative structure produces a coherent storyline and supports the gradual development of the main character. Expert interviews also indicated that the narrative structure was well organized, although the character transformation process could be strengthened to make it more convincing. Therefore, the five-act narrative structure is effective for designing the script of the 2D animated film *Cost of Desire*.*

Keywords: *five-act narrative structure, scriptwriting, 2D animated film, consumptive behavior, social media.*

ABSTRAK

Laporan Tugas Akhir ini bertujuan menerapkan struktur narasi lima babak dalam perancangan naskah film animasi 2D *Cost of Desire* untuk membangun perkembangan karakter tokoh utama sekaligus mengangkat isu perilaku konsumtif remaja akibat pengaruh media sosial. Metode yang digunakan adalah *Practice-Based Research* dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, studi pustaka, dan wawancara ahli. Hasil kuesioner terhadap 100 responden berusia 13–21 tahun menunjukkan bahwa 82% responden pernah membeli barang karena takut tertinggal tren dan 85% pernah melakukan pembelian impulsif setelah melihat konten di media sosial. Data tersebut menjadi dasar dalam penyusunan konflik dan perkembangan karakter pada naskah. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan struktur narasi lima babak menghasilkan alur cerita yang runtut serta mendukung perkembangan karakter tokoh utama secara bertahap. Hasil wawancara ahli juga menunjukkan bahwa struktur cerita telah tersusun dengan baik, meskipun proses perubahan karakter masih perlu diperkuat agar lebih meyakinkan. Dengan demikian, struktur narasi lima babak efektif diterapkan dalam perancangan naskah film animasi 2D *Cost of Desire*.

Kata Kunci: *struktur narasi lima babak, naskah, film animasi 2D, perilaku konsumtif, media sosial.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir Adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis dan tim telah merancang tugas akhir dalam bentuk film animasi pendek bertemakan drama kehidupan sehari-hari. Penulis berperan sebagai penyusun naskah, konsep art, storyboard, serta bertanggung jawab untuk memenuhi voice over dalam film animasi pendek yang telah dirancang.

Laporan 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 yang sebesar-besarnya kepada:

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

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil direktur Bidang Akademik di Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

7. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 yang sudah membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
8. Zul Fiqhri, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 yang sudah membimbing penulis dalam menyelesaikan karya tugas akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, serta kasih sayang-Nya yang tidak pernah putus. Penulis bersyukur atas setiap kesempatan, kekuatan, dan kemudahan yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Kedua orang tua penulis, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan tanpa henti. Terima kasih atas kepercayaan dan semangat yang selalu diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga meraih gelar Sarjana Terapan.
12. Didut dan Eky, yang selalu hadir memberikan dukungan, arahan, motivasi, serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
13. Seluruh teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta berbagai pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
14. Sahla Salimah, yaitu diri penulis sendiri, yang meskipun berkali-kali terjatuh, tetap memilih untuk bangkit dan melanjutkan perjuangan. Terima kasih karena tidak menyerah, tetap bertahan menghadapi setiap badai, dan terus membuktikan bahwa penulis mampu melewati setiap prosesnya.

Jakarta, 28 Juli 2026

Penulis,



Sahla Salimah

NIM 2290345102

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Media Sosial.....	7
2. Perilaku Konsumtif	7
3. Remaja	9

4. Naskah atau Skenario.....	9
5. Struktur Narasi 5 babak	12
B. Peran Penulis	14
1. <i>Script writer</i> (Penulis Naskah).....	14
2. <i>Software</i> yang digunakan	15
3. Referensi Film.....	16
BAB III METODE PENGKAJIAN/PENCIPTAAN	18
A. Metode Penciptaan Karya.....	18
1. Tahap Identifikasi Masalah	18
2. Tahap Eksplorasi	19
3. Tahap Pengembangan	19
4. Tahap Eksperimentasi dan Pengerjaan.....	19
5. Tahap Evaluasi dan Refleksi	20
B. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Observasi.....	20
2. Kuesioner	20
3. Studi Literatur	23
4. Wawancara Ahli	23
C. Tempat dan waktu Penelitian.....	24
1. Lokasi Penelitian.....	24
2. Waktu Penelitian	24
D. Alur Pengerjaan	24
3. Naskah.....	24
E. Spesifikasi Karya	26
F. Kebutuhan Perangkat.....	27

1. Perangkat Keras	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil Implementasi	28
1. Unsur Intrinsik	28
2. Unsur Ekstrinsik.....	51
3. Naskah Skenario Film animasi 2D “ <i>Cost of Desire</i> ”	52
B. Hasil Pasca Produksi.....	62
1. Screening dan Wawancara Ahli	62
C. Keterbatasan penulis	65
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Microsoft Word</i>	15
Gambar 2.2 Poster <i>Spirited Away</i>	16
Gambar 2.3 Poster <i>Toy story 3</i>	17
Gambar 3.1 Laptop HP Pavilion Gaming Laptop 15-ec2xxx.....	27
Gambar 4.1 Karakter Roro	44
Gambar 4.2 Karakter Riri	45
Gambar 4.3 Karakter Nenek Ijah.....	46
Gambar 4.4 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar pertama	53
Gambar 4.5 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar kedua.....	54
Gambar 4.6 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar ketiga	55
Gambar 4.7 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar keempat.....	56
Gambar 4.8 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar kelima	57
Gambar 4.9 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar keenam.....	58
Gambar 4.10 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar ketujuh	59
Gambar 4.11 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar kedelapan	60
Gambar 4.12 <i>Script Animasi "Cost of Desire"</i> lembar kesembilan	61
Gambar 4.13 Foto Profil Ahli	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	21
Tabel 3.2 Spesifikasi Film	26
Tabel 4.1 Struktur 5 Babak dalam film animasi 2D “ <i>Cost of Desire</i> “	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	72
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	73
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	75
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas akhir	91
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	94
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Laporan Praktik Industri	98
Lampiran 7. Lembar Sertifikat Kompetensi	99