

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN NASKAH FILM ANIMASI 3D

“THUK” DENGAN STRUKTUR *KISHOTENKETSU*

SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN NILAI BUDAYA

GETUK

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

FERRARI AURELYA NAZWA RAMADHAN

NIM: 229035041

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN NASKAH FILM ANIMASI 3D

“THUK” DENGAN STRUKTUR *KISHOTENKETSU*

SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN NILAI BUDAYA

GETUK

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

FERRARI AURELYA NAZWA RAMADHAN

NIM: 229035041

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN NASKAH FILM ANIMASI 3D "THUK"
DENGAN STRUKTUR *KISHOTENKETSU* SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN
NILAI BUDAYA GETUK

Penulis : Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan
NIM : 2290345041
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 Kamis, 2 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



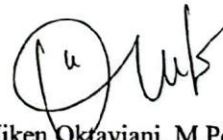
Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M
NIP. 198801052019032012

Penguji 1

Penguji 2



Afdar Anas, S. Ds. M. Sn.
NIP: 199506042025061003



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP: 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN NASKAH FILM
ANIMASI 3D "THUK" DENGAN STRUKTUR
KISHOTENKETSU SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN NILAI
BUDAYA GETUK

Penulis : Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan

NIM : 2290345041

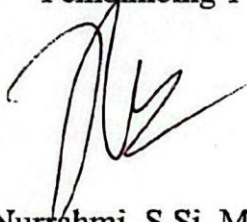
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

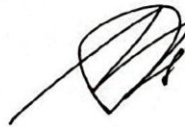
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIDN: 0305028603

Pembimbing 2



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIDN: 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan
NIM	2290345041
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN NASKAH FILM ANIMASI 3D “THUK” DENGAN
STRUKTUR KISHOTENKETSU SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN
NILAI BUDAYA GETUK**

**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,



Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan
NIM: 2290345041

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan
NIM : 2290345041
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: **PERANCANGAN NASKAH FILM ANIMASI “THUK” DENGAN STRUKTUR KISHOTENKETSU SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN NILAI BUDAYA GETUK**

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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan
NIM: 2290345041

ABSTRAK

Makanan tradisional tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan makan, tetapi juga mencerminkan identitas serta nilai-nilai budaya dari masyarakat. Namun, perkembangan gaya hidup modern membuat generasi muda semakin tidak memahami arti dari budaya makanan tradisional, seperti getuk. Penelitian ini bertujuan membuat skenario film animasi 3D berjudul "Thuk" yang membawa nilai budaya dan sejarah getuk dengan cara menceritakan kisah secara naratif. Metode yang digunakan adalah metode pembuatan karya sesuai dengan pendekatan Gustami, yang terdiri dari tiga tahap yaitu eksplorasi, perancangan, dan implementasi. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi langsung, serta wawancara dengan pihak terkait. Penulisan naskah menggunakan struktur *Kishotenketsu* agar cerita bisa berjalan dengan terorganisasi. Hasil penelitian berupa naskah film animasi 3D berjudul "Thuk" yang menampilkan nilai budaya getuk melalui cerita utama yang menjelajahi peran dalam memahami warisan budaya keluarganya.

Kata kunci: Getuk, Makanan Tradisional, Animasi 3D, Naskah Film, *Kishotenketsu*, Nilai Budaya,

ABSTRACT

Traditional food is not only used to fulfill nutritional needs, but also reflects the identity and cultural values of the community. However, the development of modern lifestyles has made the younger generation increasingly less aware of the meaning of traditional food culture, such as getuk. This study aims to create a 3D animated film script entitled "Thuk" which conveys the cultural and historical values of getuk by telling a narrative story. The method used is the method of creating works in accordance with Gustami's approach, which consists of three stages: exploration, design, and implementation. Data collection was carried out through literature studies, direct observation, and interviews with related parties. The script writing uses the Kishotenketsu structure so that the story can flow in an organized manner. The result of the study is a 3D animated film script entitled "Thuk" which displays the cultural values of getuk through the main story that explores the role of the community in understanding the cultural heritage of its family.

Keywords: Getuk, Traditional Food, 3D Animation, Film Script, *Kishotenketsu*, Cultural Values,

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.

Laporan TA 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 banyak, khususnya kepada:

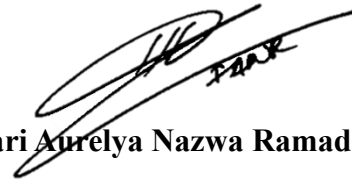
1. Bapak Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain
5. Bapak Muhammad Suhaili S.E., M.kom, Koordinator Program Studi Animasi
6. Ibu Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi
7. Ibu Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir
8. Bapak Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT. Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga dari penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya yang telah membantu dan mendukung selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Teman dari penulis yaitu Fildzah Najwa, Virly Eka, Jamilah Fajrin, Ilma Alifya, Widani Widodo dan seluruh mahasiswa Animedia angkatan 2022 yang telah sangat membantu penulis dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini.

12. Kemudian penulis juga berterima kasih kepada Furuya Rei, Official Hige DanDism, Cortis dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu untuk dukungan dan penyemangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Jakarta, 2 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan', written over the printed name.

Ferrari Aurelya Nazwa Ramadhan

NIM. 2290345041

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
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Animasi	8
2. Naskah Film Animasi.....	10
3. Penyampaian Nilai budaya dalam Makanan Tradisional	13
B. Hasil Penelitian Terdahulu	15
C. Referensi Film.....	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	21
A. Jenis Kajian	21
1. Metode Penciptaan Karya	21

2. Jenis Penelitian.....	21
B. Subjek Penelitian.....	22
1. Lokasi Penelitian.....	22
2. Waktu Penelitian	22
3. Target Audiens Penelitian.....	22
C. Metode Pengumpulan Data	22
D. Alur Pengerjaan.....	28
1. Alur Pengerjaan Animasi	28
2. Alur Kerja Penulis sebagai Penulis Naskah	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Pengumpulan Data.....	34
B. Proses Penciptaan Karya	46
BAB V PENUTUP	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Alur Penceritaan Struktur Kishotenketsu.....	11
Gambar 2. Poster Resmi Hyouka	17
Gambar 3. Poster Resmi Deaimon	18
Gambar 4. Poster Resmi Link Click	19
Gambar 5. Poster Resmi Mirai.....	20
Gambar 6. Alur Pengerjaan Film Animasi 3D	28
Gambar 7. Hardware yang Digunakan.....	33
Gambar 8. Dokumentasi Wawancara dengan Narasumber	36
Gambar 9. Ume sebagai representasi budaya pada cerita	36
Gambar 10. Tahap Ki atau Pengenalan pada Episode Deiamon	37
Gambar 11. Tahap Sho atau Pengembangan pada Episode Deaimon	38
Gambar 12. Tahap Ten atau Perubahan pada Episode Deaimon.....	38
Gambar 13. Tahap Ketsu atau Penyelesaian pada Episode Deaimon	39
Gambar 14. Singkong Dimasukkan Ke Dalam Kukusan.....	40
Gambar 15. Getuk siap Disajikan	40
Gambar 16. Alu Tradisional	41
Gambar 17. Alur Cerita Narasi "Thuk"	48
Gambar 18. Naskah "Thuk"	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Penulis.....	57
Lampiran 2. Kartu Pembimbingan Tugas Akhir	58
Lampiran 3. Transkrip Wawancara	60
Lampiran 4. Transkrip Jawaban Kuesioner.....	73
Lampiran 5. Dokumen Pendukung (<i>Artbook</i>).....	75
Lampiran 6. Dokumentasi Pelaksanaan Sidang TA	78
Lampiran 7. Bebas Plagiarisme	81
Lampiran 8. Tanda Terima Laporan PI	82
Lampiran 9. Sertifikat Kompetensi	83