

**NASKAH FILM ANIMASI “MASA KECILKU DENGAN DUNIA LAINKU”**

**Muhammad Prayoga<sup>1</sup>, Evaliata Br.Sembiring<sup>2</sup>**

Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan

Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Negeri Batam

[muhammadprayoga996@gmail.com](mailto:muhammadprayoga996@gmail.com)<sup>1</sup>, [eva@polibatam.ac.id](mailto:eva@polibatam.ac.id)<sup>2</sup>

---

**Article Info**

**Article history:**

Received Mei 15<sup>th</sup>, 2022

Revised Mei 28<sup>th</sup>, 2022

Accepted Jun 15<sup>th</sup>, 2022

---

**Keyword:**

**Naskah,  
Animasi  
3-Act-Structure**

---

**ABSTRAK**

Film animasi merupakan salah satu media hiburan yang ditampilkan oleh perangkat-perangkat elektronik seperti televisi, komputer, dan smartphone. film animasi juga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang dapat ditujukan kepada semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam pembuatan film animasi diperlukan sebuah penulisan naskah sebagai konsep dasar pembuatan film animasi. Penulisan naskah adalah proses penulisan cerita ke dalam sebuah skenario film yang mengandung ide cerita, premis, alur, audio, storyline yang penting dalam pembuatan film animasi. Naskah menggunakan teori 3-Act-Structure dan dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Celtx, selanjutnya dianalisis kelayakan produksinya. Naskah film animasi yang dihasilkan adalah script dan storyboard. Hasil analisis naskah berdasarkan 3-Act-Structure mencapai 80%, artinya memenuhi kriteria sangat baik sehingga layak untuk diproduksi.

---

**1. PENDAHULUAN**

Film animasi merupakan salah satu media hiburan yang ditampilkan ke dalam media-media elektronik seperti Televisi, Komputer, *Smartphone* dan lainnya. Film animasi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang dapat ditujukan kepada semua kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa [1]. Pesan moral yang disampaikan pada sebuah film dapat diadopsi dari pengalaman hidup seseorang. Pada penelitian ini, dirancang sebuah film animasi dalam bentuk naskah yang berjudul “Masa Kecilku dengan Dunia Lainku”. Film yang dirancang ini bergenre horror, diangkat berdasarkan dari kejadian nyata yang dialami penulis yang bernama Yoga. Film Horror memiliki kelebihan seperti: memicu dan melatih adrenalin seluruh anggota tubuh, mengatasi stres karena film horror dapat mengendalikan emosi [2].

Peran naskah sangat penting dalam produksi multimedia, seperti pembuatan video lebih efektif menggunakan naskah [3]. Sama halnya dalam membuat suatu film animasi

diperlukan sebuah penulisan naskah sebagai konsep dasar pembuatan film animasi. Naskah adalah cerita tertulis yang memuat unsur-unsur penting di dalam sebuah cerita seperti ide cerita, premis, alur, tokoh atau lainnya [4]. Penyusunan naskah dapat menggunakan berbagai jenis struktur naskah, seperti struktur dramatik, struktur naratif ataupun struktur naskah lainnya. Pendekatan struktur naratif dapat mengkaji tahapan sistematis dalam penuturan cerita, konten dan pesan yang ingin disampaikan, sedangkan pendekatan struktur dramatik dapat mengkaji visual pembuatan film [5]. Disebutkan bahwa struktur naratif dapat dilihat menggunakan ruang, waktu, karakter, tujuan dan struktur tiga babak. Oleh sebab itu, pada penelitian ini dibuat naskah film animasi dengan menggunakan teori *Three-act structure*. Teori ini memiliki bagian-bagian yang terdiri dari 3 babak yaitu: Babak 1 yang berisi Pengenalan-pengenalan cerita dan tokoh-tokoh; Babak 2 terdiri dari Konflik-konflik yang dialami si tokoh utama hingga menuju klimaks; dan Babak 3 memuat Penyelesaian masalah yang dialami si tokoh utama [6]. Beberapa penelitian yang menggunakan struktur 3 babak ini karena fleksibel yaitu dapat disesuaikan dengan tema [7]; Penciptaan karya membutuhkan ketelitian dalam setiap topik-topik supaya naskah yang ingin diproduksi dapat dibayangkan oleh pembaca atau sutradara, sehingga struktur 3 babak dapat digunakan untuk penyusunan naskah [8];

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pada penelitian ini disusun naskah menggunakan struktur 3 babak (*3-act-structure*), selanjutnya dianalisis untuk mengetahui atau memastikan bahwa naskah tersebut layak untuk di produksi.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data melalui kuesioner untuk menganalisis naskah. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap antara lain pembuatan naskah, analisis naskah dan hasil analisis naskah, seperti ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

### A. Ide Cerita

Ide cerita diangkat dari pengalaman kisah nyata penulis (Yoga) di masa kecil.

### B. Premis

Seorang anak laki-laki yang polos dan penakut menyadari dirinya memiliki kemampuan melihat dan merasakan hal gaib

### C. Sinopsis

Yoga hidup ditengah keluarga yang sederhana, papanya bekerjanya disalah satu maskapai penerbangan di bandara, sementara mamanya seorang ibu rumah tangga. Keseharian Yoga lebih banyak bermain didalam rumah dengan kakak perempuannya. Suatu hari Yoga melihat makhluk gaib yang sangat menyeramkan dirumahnya. Makhluk itu berwajah yang berantakan, bertubuh besar dan rambut panjang berantakan. Makhluk tersebut hanya diam memandangi ke arah Yoga dengan raut wajah yang mengerikan. Setiap melihat makhluk-makhluk tersebut, Yoga selalu ketakutan luar biasa dan ketika bercerita kepada orangtuanya, terutama mama Yoga selalu tidak percaya. Hal ini yang membuat Yoga akhirnya menjadi seorang anak yang pendiam karena tidak bisa berbagi cerita kepada orangtuanya tentang apa yang dilihatnya. Yoga terus menerus melihat makhluk-makhluk lainnya, ada yang berwujud laki-laki, kadang perempuan bahkan ada yang hanya berbentuk kepala tanpa badan. Pernah suatu ketika terjadi satu peristiwa yang sangat mengerikan. Ketika itu Yoga akan mandi sore, seperti biasa setiap mandi Yoga selalu ditemani mamanya. Namun pada sore itu mama enggan untuk menemani Yoga karena mamanya beranggapan bahwa Yoga sudah besar dan tidak perlu ditemani lagi. Tetapi karena ketakutan, Yoga bersikeras tidak mau masuk ke kamar mandi. Mama Yoga marah besar lalu menarik tubuh Yoga dan memasukkannya ke kamar mandi. Yoga akhirnya harus mengalah dengan kekuatan mamanya. Yoga hanya bisa berteriak, menjerit, namun tak mampu melawan kekuatan mamanya. Setelah masuk ke kamar mandi Yoga dikunci dari luar oleh mamanya. Begitu pintu terkunci, Yoga sangat ketakutan karena selama ini yoga sering melihat banyak makhluk yang menyeramkan di kamar mandi, Mata Yoga langsung melihat ke arah kran air yang sedang mengalir. Yoga sangat ketakutan karena bukan air yang keluar melainkan kepala-kepala yang bermunculan lalu terbang seperti gelembung udara yang memenuhi ruangan kamar mandi. Bukan cuma itu, disudut kamar mandi berdiri sosok makhluk tinggi besar berwarna hitam yang seakan-akan ingin menangkap Yoga. Dengan perasaan yang tidak menentu Yoga berteriak sekeras-kerasnya menggedor pintu, tetapi pintu terkunci dari luar. Yoga berusaha mendorong pintu dan minta tolong karena makhluk tersebut sudah seperti ingin mencekiknya. Lalu beberapa saat kemudian pintu dibuka. Setelah pintu terbuka secepat kilat Yoga meloncat keluar, namun mama menahannya dan Yoga semakin dimarah oleh mamanya karena terus berteriak. Akhirnya Yoga yang kala itu masih ketakutan dimandikan oleh mamanya. Singkat cerita karena mama melihat Yoga yang sering ketakutan, lalu pergilah Yoga dengan kedua orangtuanya ke rumah dukun. Dukun tersebut mengatakan bahwa Yoga memang diberi kelebihan bisa melihat makhluk-makhluk yang tidak bisa dilihat oleh manusia biasa. Seiring berjalannya waktu, Yoga berumur 14 tahun dan tidak merasakan hal aneh lagi. Makhluk gaib yang sering menampakkan dirinya seperti menghilang begitu saja. Namun sifat penakut Yoga

#### D. Character Development

			
<p>Nama: Yoga Umur: 4 tahun Warna kulit: Sawo matang Rambut: Pendek hitam Sifat: Penakut &amp; Pendiam</p>	<p>Nama: Mama Umur: 40 tahun Warna kulit: Sawo matang Rambut: Pendek hitam Sifat: Pemaarah &amp; Penyayang</p>	<p>Nama: Mama Umur: 43 tahun Warna kulit: Sawo matang Rambut: Pendek hitam Sifat: Pendiam &amp; bijaksana</p>	<p>Nama: Dukun Umur: 50 tahun Warna kulit: Sawo matang Rambut: Pendek hitam Sifat: Aneh &amp; menyeramkan</p>

#### E. Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Plot di dalam film animasi "Masa Kecilku dengan Dunia Lainku" ini menggunakan alur maju, karena menceritakan masa kecil Yoga sampai Yoga dewasa sekarang.

Penerapan *3-Act-Structure* sebagai berikut:

##### 1) ACT-1: SETUP

- **Exposition**

Tahap Exposition adalah tahap pengenalan karakter, situasi, dan lingkungan disekitar pada awal mula cerita. Pada film animasi "masa kecilku dengan

dunia lainku” terdapat pada scene berikut ini: kisah ini diambil dari kisah nyata seorang anak bernama Yoga. Yoga adalah anak dari keluarga yang biasa saja mereka tinggal di perumahan yang jauh dari perkotaan.

- ***Inciting Incident***

Tahap *Inciting Incident* yaitu tahap mulai timbulnya masalah pada karakter utama. Pada film animasi “masa kecilku dengan dunia lainku” terdapat pada scene berikut ini: Sejak berumur 4 tahun Yoga kecil sampai remaja berumur 14 tahun Yoga selalu diganggu dengan penampakan makhluk gaib dan sangat menyeramkan. Baik dirumah maupun diluar rumah. Dan hal itu membuat Yoga sangat menderita karena apa yang Yoga rasakan tidak dirasakan orang lain terutama keluarga dimana yoga tinggal. Hal ini yang membuat yoga tambah terpuruk, dan menderita sehingga Yoga menjadi anak yang pendiam, dan aneh. Setiap yoga mengalami hal yang mengerikan tersebut yoga selalu bereaksi dengan menjerit karena rasa takut yang amat sangat dan jika ditanya apa yang yoga lihat, Yoga kecil berusaha menggambarkan makhluk tersebut dengan bentuk seperti manusia.

## 2) ACT-2: CONFRONTATION

- ***Rising Action***

*Rising Action* adalah tahap karakter utama mulai menemui hambatan-hambatan masalah. Pada film animasi “masa kecilku dengan dunia lainku” terdapat pada scene berikut ini: Suasana ruang tamu terang benderang, jam dinding menunjukkan pukul 7 malam. Yoga lagi duduk di ruang tamu bersama mama, sambil menonton TV entah darimana munculnya tiba-tiba Yoga melihat sosok tinggi besar dan hitam dengan rambut yang terurai panjang. Seketika Yoga berteriak memanggil Mama tapi mama nampak kebingungan dan mencoba menenangkan Yoga.

- ***Midpoint***

*Midpoint* adalah tahap ketika terdapat masalah yang terjadi tidak dapat diduga oleh tokoh utama biasanya terjadi di pertengahan jalannya film. Pada film animasi “masa kecilku dengan dunia lainku” terdapat pada scene berikut ini: Suatu malam Yoga dan keluarga baru pulang dari mengunjungi rumah kenalan papa. Menuju pulang ke rumah, kami memutuskan untuk makan di pinggir jalan karena perut terasa lapar. Lalu kami memutuskan berhenti disebuah warung tenda pecel lele yang letaknya di pinggir jalan .....

## 3) ACT-3: RESOLUTION

- ***Climax***

*Climax* adalah tahap ketika masalah mulai memuncak. Pada film animasi “masa kecilku dengan dunia lainku” terdapat pada scene berikut ini: Rutinitas Yoga setiap sore hari menjelang maghrib pasti mandi. Suatu kegiatan yang menurut Yoga sering menyiksa. Terus terang

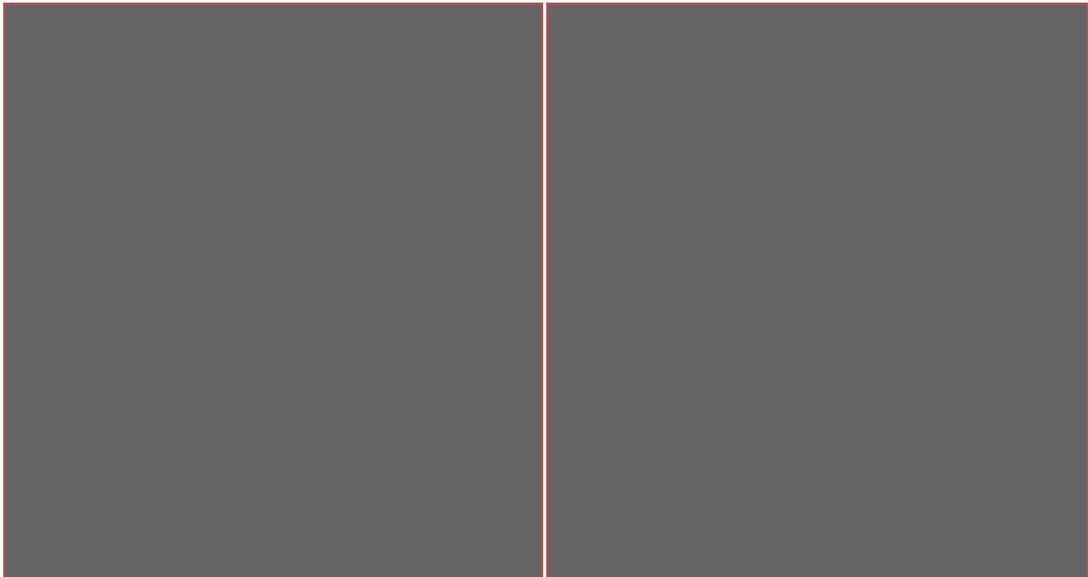
dari kecil umur 4 tahun hingga berumur 12 tahun. Yoga selalu mandi dengan pintu kamar mandi tidak ditutup. Jika mandi.....

- **Denouement**

Denouement adalah tahap dimana Masalah-masalah yang dialami tokoh utama terselesaikan dan merupakan tahap dimana cerita berakhir. Pada film animasi “masa kecilku dengan dunia lainku” terdapat pada scene berikut ini: Kami tiba dirumah dukun. Sebuah rumah yg lumayan megah jika dibandingkan dengan rumah tetangga kiri kanan. Kami disambut ramah oleh seorang perempuan setengah baya. .... Hal ini berlangsung hingga Yoga berumur 14 tahun. Hingga kemudian Yoga menulis naskah ini tepat berumur 23 tahun, Yoga tidak merasakan hal-hal yang aneh lagi. Peristiwa tersebut akan tetap menjadi cerita masa lalu dan cerita masa kecil Yoga.

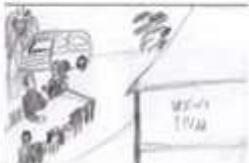
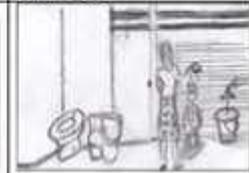
#### F. Script

*Script* atau naskah film animasi Yoga memiliki 8 scene dan pada artikel ini disertakan salah satu scene untuk menunjukkan format naskah (*sript*) yang digunakan.



#### G. Storyboard

Storyboard yang digunakan berisi informasi scene, deskripsi, shot size, dan narasi. Potongan storyboard ditunjukkan pada gambar 2.

			
<p><b>Description:</b> Pada scene 01 memperkenalkan tokoh-tokoh dan situasi disekitar rumah</p>	<p><b>Description:</b> Scene menampilkan ketika Yoga melihat hantu pada saat sedang menonton tv bersama mamanya.</p>	<p><b>Description:</b> Scene menampilkan ketika Yoga dan keluarganya sedang makan, tiba-tiba muncul sosok perempuan berpakaian serba putih disamping mobilku.</p>	<p><b>Description:</b> Scene 04 menampilkan ketika Yoga ditarik masuk ke kamar mandi oleh mamanya dan dikurung bersama hantunya hingga Yoga mengetuk-mengetuk pintu karena ketakutan.</p>
<p><b>Shot Size:</b> Very wide Shot</p>	<p><b>Shot Size:</b> Wide Shot</p>	<p><b>Shot Size:</b> Wide Shot</p>	<p><b>Shot Size:</b> Wide Shot</p>
			
<p><b>Description:</b> Scene 05 menampilkan Yoga dan keluarga sedang menuju perjalanan ketempat orang pintar</p>	<p><b>Description:</b> Scene 06 menampilkan Ketika kami sampai di rumah mbah dukun</p>	<p><b>Description:</b> Scene 07 menampilkan ketika kami berada ditempat mbah dukun</p>	<p><b>Description:</b> Scene 08 menampilkan ketika Mama Yoga menyiramkan air mineral ke kepala Yoga sesuai perintah orang pintar</p>
<p><b>Shot Size:</b> Very Wide Shot</p>	<p><b>Shot Size:</b> Wide Shot</p>	<p><b>Shot Size:</b> Wide Shot</p>	<p><b>Shot Size:</b> Wide Shot</p>
<p><b>Narasi:</b> Scene Mobil melintas melewati gedung-gedung ke arah rumah mbah dukun.</p>	<p><b>Narasi:</b> Kami tiba dtrumah dukun sebuah rumah yg lumayan megah jika dibandingkan dengan rumah tetangga kiri</p>	<p><b>Narasi:</b> Ruangannya sangat sederhana bahkan agak sedikit berantakan.Kami dipersilahkan duduk dilantai</p>	<p><b>Narasi:</b> Dengan keadaan yang sedikit lelah sepulang dari luar kota sampai kembali ke rumah di</p>

### 3. HASIL I

Gambar 2. Storyboard Film Animasi Yoga

Pada metode **3-Act-Structure** terdapat 3 babak yaitu babak satu adalah “Aksi” atau Problem, babak dua “Reaksi” atau Development atau pengembangan dan babak tiga adalah “Akibat” atau Resolution atau penyelesaian.

A. **Babak Satu**, merupakan babak yang memperkenalkan karakter-karakter tokoh, tempat tinggal, waktu, dan konflik. Babak satu terdiri dari dua, yaitu:

- **Exposition**, Tahap *Exposition* adalah tahap pengenalan karakter, situasi, dan lingkungan disekitar pada awal mula cerita. Contohnya: Kisah ini diambil dari kisah nyata seorang anak bernama Yoga. Yoga adalah anak dari keluarga yang biasa saja mereka tinggal di perumahan yang jauh dari perkotaan.
- **Inciting Incident**, Tahap *Inciting Incident* yaitu tahap mulai timbulnya masalah pada karakter utama. Contoh ketika Yoga yang sering diganggu hantu berubah lama-lama berubah karakternya menjadi Ketakutan, Pendiam, dan menjadi aneh.

B. **Babak Kedua**, Fungsi dari babak ke dua adalah mengembangkan persoalan yang muncul dalam rangka memecahkan Konflik-konflik tersebut, caranya dengan menjaga momentum

dan fokus alur film untuk itu kuncinya ada di Action Point. Sebuah titik penentu perubahan momentum yang dibagi menjadi 2:

- **Rising Action**, adalah tahap karakter utama mulai menemui hambatan-hambatan masalah, contoh: ketika Yoga dan mamanya sedang menonton TV tiba-tiba muncul sesosok hantu perempuan yang ingin mengganggu Yoga, tentu saja Yoga langsung berteriak ketakutan memanggil 'Mama' dan Yoga terus-menerus diganggu hantu tersebut.
- **Midpoint**, adalah tahap ketika terdapat masalah yang terjadi tidak dapat diduga oleh tokoh utama biasanya terjadi di pertengahan jalannya film. Dalam cerita Yoga, ketika yoga dan sekeluarga lagi makan diwarung tenda tiba-tiba yoga melihat hantu perempuan berambut panjang dibelakang mobil sedang melihat kearah Yoga, tentu saja yoga langsung ketakutan hingga akhirnya kami tidak jadi makan diwarung tenda tersebut. Barulah kita masuk ke babak 3.

C. **Babak Ketiga**, Babak Ketiga adalah tahap pada konflik permasalahan di Babak kedua memuncak dan di selesaikan. Dalam hal ini terdiri dari dua, yaitu:

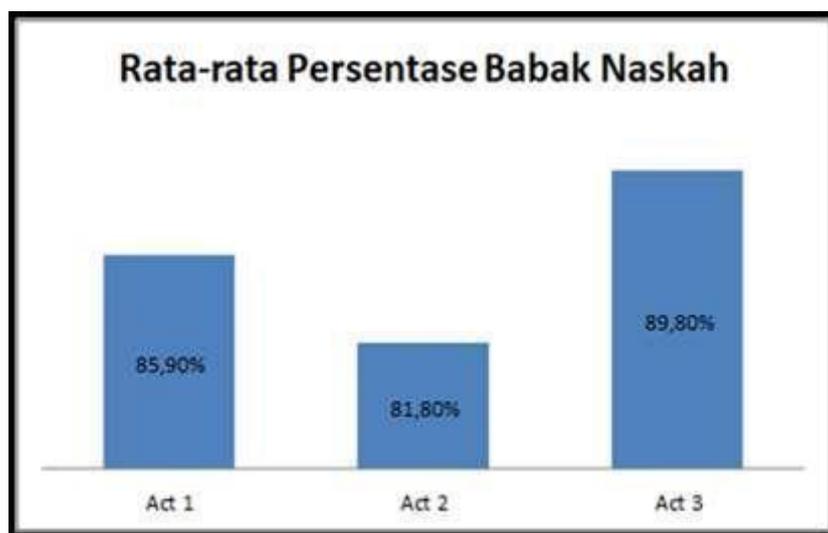
- **Climax**, adalah tahap ketika konflik permasalahan mulai memuncak. Contoh: ketika Yoga yang sedang dikamar mandi diganggu hantu perempuan tersebut, dan yoga berteriak memanggil mama, tapi mama yang tidak percaya dengan Yoga malah memarahi Yoga dan mengunci pintu kamar mandi tersebut, Yoga yang berada dikamar mandi mengedor-gedor pintu, dan berteriak sekuat tenaga, dan setelah itulah baru mama membuka pintu kamar mandinya.
- **Denouement**, adalah tahap dimana masalah-masalah yang dialami tokoh utama terselesaikan dan merupakan tahap dimana cerita berakhir. Contohnya: Ketika orangtuaku memutuskan Yoga ke tempat dukun, dan sesampainya disana dukun memberitahu bahwa cara membuat yoga tidak bisa melihat makhluk gaib/hantu adalah dengan menyiramkan  $\frac{1}{2}$  air mineral yang sudah dibacakan oleh mbah dukun tersebut. dan sesampainya dirumah mama langsung menyiramkan air tersebut tetapi 1 botol penuh. Semenjak kejadian tersebut alhamdulillah kejadian yang makhluk gaib yang sering mengganggu Yoga tidak tampak lagi.

Berdasarkan naskah yang disusun menggunakan teori *3-Act-Structure* tersebut, kemudian dikumpulkan data mengenai persepsi responden setelah membaca naskah tersebut menggunakan instrumen kuisisioner dan disebarluaskan secara online. Terdapat 85 responden dengan karakteristik berdasarkan usia, jenis pekerjaan dan jenis kelamin.

Responden berusia antara 16-43 tahun, terutama yang dianggap mengerti dan gemar membaca cerita seperti novel, komik dan atau sejenisnya. Diperoleh responden secara dominan berusia 23 tahun sebesar 37,70%, sementara paling banyak dibaca oleh responden yang berjenis kelamin perempuan sebesar 70,6% dengan rata-rata latar belakang pekerjaan sebagai mahasiswa dan wirausaha.



No	3-Act-Structure	Parameter	Pernyataan	Persentase
1	Act-1	Exposition	Dari Naskah Act-1, Saya tahu apa yang terjadi pada film	83,5%
			Dari Naskah Act-1, Saya mengerti ada apa tentang cerita pada film	81,4%
			Dari Naskah Act-1, saya mulai tertarik membaca naskah film dan berusaha menduga ending nya	99,4%
2	Act-1	Inciting Incident	Dari Naskah Act-1, saya melihat ada momentum ketika Yoga yang sering diganggu hantu didalam rumah berubah karakternya menjadi Penakut, Pendiam,dan menjadi aneh	83,7%
			<b>Rata-rata</b>	<b>85,9%</b>
3	Act-2	Rising Action	Dari Naskah Act-2, Saya mengerti apa saja hambatan yang dialami Yoga	80,4%
4		MidPoint	Dari Naskah Act-2, Saya mengerti permasalahanpermasalahan yang dialami Yoga ketika mau makan diluar pun diganggu hantu tersebut	83,2%
			<b>Rata-rata</b>	<b>81,8%</b>
5	Act-3	Climax	Dari Naskah Act-3, Saya melihat momentum Klimaks didalam cerita pada saat Yoga yang terkunci dikamar mandi, dan diganggu hantu dalam suasana yang mencekam dan tidak bisa keluar, sehingga Yoga mengedor-gedor pintu,dan berteriak sekencangkencangnya memanggil mama	99,4%
6		Denouement	Dari Naskah Act-3, Saya Mengerti Penyelesaian konflik dan Ending didalam cerita pada film.	80,2%
			<b>Rata-rata</b>	<b>89,8%</b>



Grafik 1. Persentase Persepsi Responden Berdasarkan 3-Act Structure

Menggunakan kriteria interval skala likert pada tabel 2, maka diperoleh penilaian skor parameter 3-Act-Structure pada naskah Film Animasi Yoga yang berjudul “Masa Kecilku dengan Dunia Lainku” disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 2. Kriteria Interval Skala Likert [9]**

No	Persentase	Kategori
1	0% - 19,9%	Sangat Kurang Baik
2	20% - 39,9%	Kurang Baik
3	40% - 59,9%	Cukup
4	60% - 79,9%	Baik
5	80% - 100%	Sangat Baik

**Tabel 3. Kriteria Persepsi Responden Terhadap Naskah**

No	Rata-rata	Kategori
1.	85,90%	Sangat Baik
2.	81,80%	Sangat Baik
3.	89,80%	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 3, menunjukkan bahwa hasil pada ketiga Babak/Act mencapai diatas 80% yang artinya memenuhi kriteria sangat baik. Hal ini berarti, naskah film animasi naskah Film Animasi Yoga yang berjudul “Masa Kecilku dengan Dunia Lainku” tersebut siap dan layak untuk diproduksi dan dijadikan ke dalam film animasi.

#### 4. KESIMPULAN

Naskah film animasi dengan judul "masa kecilku dengan dunia lainku." dihasilkan dalam bentuk script dan storyboard. Analisis naskah berdasarkan teori *3-Act-Structure* mencapai nilai rata-rata persentase untuk 3 babak adalah diatas 80%. Hal ini berarti naskah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga sudah layak untuk diproduksi menjadi sebuah dilm animasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firmansyah, Angga., Kurniawan, Mei P., 2013, Pembuatan Film Animasi 2D menggunakan metode Frame by Frame berjudul “Kancil dan Siput”, Jurnal Ilmiah DASI, No.04, Vol.14, hal.10-13. HUMANIORA, No.2, Vol.2, hal.1247-1259.
- [2] Listusista, 2018, Meski Seram dan Memacu Adrenalin, Film Horor Ternyata Punya Manfaat Untuk Kesehatan, <https://style.tribunnews.com/2018/09/08/meski-seram-dan-memacuadrenalin-film-horor-ternyata-punya-manfaat-untuk-kesehatan?page=all>, diakses tanggal 18 Februari 2020.

- [3] Kuncoro R.A., Sembiring E.B., Hati S.W., 2020. Stenographic Learning Video: Design and Analysis of Video Production Using and Without Using the Script, JAMN, Vol.4, No. 2, Hal.1-7. Tersedia di: <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/2246/1277>.
- [4] Benno., 2012, Perancangan Storyboard Berdasarkan Naskah Film Animasi “Storiette D’un Diamant”, Tugas Akhir, Fakultas Seni & Desain, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.
- [5] Firziandini, I.O., Haryanto D., Ilham, M., 2018. Analisis Struktur Naratif Pada Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar Dalam Membangun Adegan Dramatik, Publikasi Budaya, Vol. 6 (2 Juli 2018), hal 140-146.
- [6] Oscario.Angela., 2011, Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film, HUMANIORA, No.2, Vol.2, Hal.1247-1259.
- [7] Puspayanti A.A., Wirawan I.K.A., dan Dwiyani N.K., 2018. Penulisan Naskah Film Fiksi “Bungan Natah” Karya Ilmiah ISI Denpasar, tersedia di: <https://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/...>
- [8] Ariyanti, P.N., 2018. Kisah Keluarga yang Terpisah Akibat Pemanasan Global Sebagai Ide Penciptaan dalam Penulisan Naskah Film Fiksi Ilmiah “Ing kala”, Thesis, Fakultas Seni Rupa dan Desain-ISI Surakarta, tersedia di: <http://repository.isi-ska.ac.id/2850/>
- [9] Bahrn, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. TRANSISTOR Elektro Dan Informatika, Vol.2 No. 2, V81–88.