

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PENERAPAN TEKNIK *REPETITIVE NARRATIVE* DALAM  
ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
DAMPAK POLA ASUH OTORITER**



Disusun oleh  
**Chyntia Ceca Rizqita**  
NIM: 2000330033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PENERAPAN TEKNIK *REPETITIVE NARRATIVE* DALAM  
ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
DAMPAK POLA ASUH OTORITER**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Chyntia Ceca Rizqita**  
NIM: 2000330033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN TEKNIK *REPETITIVE NARRATIVE* DALAM  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
DAMPAK POLA ASUH OTORITER

Disusun oleh:  
Chyntia Ceca Rizqita  
2000330033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4  
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, pada tanggal ... 07 JAN 2025 .....

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Arif Sulistyono, M.Sn.**

NIDN. 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Nisya Fijriani, S.Sn., M.Sn.**

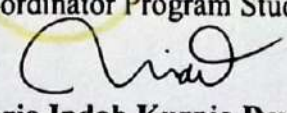
NIDN. 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**

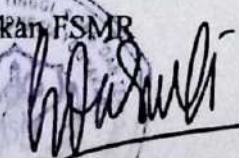
NIDN. 0022028702

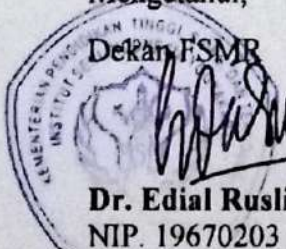
Koordinator Program Studi Animasi

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19880723 201903 2 009

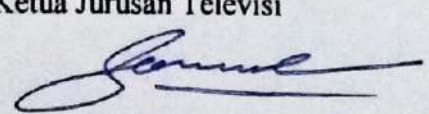
Mengetahui,

  
Dekan FSMR

  
**Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.**

NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**

NIP. 19801016 200501 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Chyntia Ceca Rizqita**  
No. Induk Mahasiswa : **20003330033**  
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Teknik *Repetitive Narrative* dalam Animasi Iklan Layanan Masyarakat tentang Pola Asuh Otoriter**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Januari 2025

Yang menyatakan,



**Chyntia Ceca Rizqita**

**NIM. 20003330333**

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Chyntia Ceca Rizqita  
No. Induk Mahasiswa : 2000330033  
Program Studi : D4 Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul.

**PENERAPAN TEKNIK *REPETITIVE NARRATIVE* DALAM  
ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
DAMPAK POLA ASUH OTORITER**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Chyntia Ceca Rizqita  
NIM. 2000330033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir berjudul, *PENERAPAN TEKNIK REPETITIVE NARRATIVE DALAM ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK POLA ASUH OTORITER*, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di program studi D-4 Animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
5. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
6. Nissa Fijriani, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
7. Ika Yuliyanti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa serta semangat dari awal hingga akhir perkuliahan.
9. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi yang telah mendukung serta membantu.

Tentunya masih terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun di kemudian hari. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2025



Chyntia Ceca Rizqita  
NIM. 2000330033

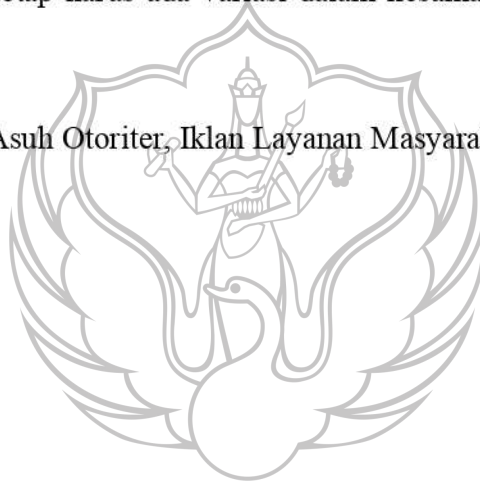
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
A. Latar Belakang .....	3
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Metode Penelitian dan Pengembangan Model 4D .....	6
<b>II. EKSPLORASI</b> .....	<b>8</b>
A. Ide Karya .....	9
B. Tinjauan Karya .....	10
C. Landasan Teori .....	16
<b>III. DESAIN KARYA</b> .....	<b>17</b>
A. Khalayak Sasaran .....	18
B. Desain Produksi .....	19
1. Premis .....	19
2. Logline .....	19
3. Sinopsis .....	19
4. Naskah Lingkaran Waktu .....	20
5. Segmentasi Plot Lingkaran Waktu .....	21
6. Identitas Karya .....	24
7. Storyboard .....	25
8. Desain Karakter .....	31
9. World Building .....	43
C. Perwujudan dan Pembahasan .....	47
1. <i>Animate</i> .....	48
2. <i>Compositing</i> dan <i>Editing</i> .....	49
3. <i>Storyboard – Final</i> .....	50
D. Indikator Capaian Akhir .....	54
<b>V. PENUTUP</b> .....	<b>55</b>
A. Kesimpulan dan Saran .....	56
<b>KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>57</b>
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	<b>59</b>
<b>TIM PRODUKSI</b> .....	<b>60</b>

## ABSTRAK

Penerapan pola asuh yang salah dapat membawa pengaruh buruk bagi anak. Pola asuh otoriter adalah salah satu pola asuh yang kurang tepat untuk diterapkan karena akan mempengaruhi perkembangan moral dan sosial anak. Tetapi, dampak akan berbeda sesuai dengan karakteristik anak dan perbedaan kultur serta wilayah. Pemahaman tentang pola asuh perlu ditingkatkan, salah satunya dengan melakukan sosialisasi. Iklan layanan masyarakat dalam bentuk film animasi dapat dimanfaatkan sebagai media sosialisasi, agar pemberian informasi dapat lebih menghibur. Penerapan teknik *repetitive narrative* dapat dilakukan agar informasi yang disampaikan tidak berbelit, intensitas plot dan emosi tetap ada, serta pesan tersampaikan melalui evolusi konflik yang difokuskan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti teknik *repetitive narrative* yang akan diterapkan pada film animasi iklan layanan masyarakat tentang dampak pola asuh otoriter. Dari hasil penelitian, walaupun teknik ini menggunakan perulangan tetapi tetap harus ada variasi dalam kesamaan, sehingga penonton tidak merasa bosan.

Kata kunci : Pola Asuh Otoriter, Iklan Layanan Masyarakat, Teknik *Repetitive Narrative*





The background is a light green color with several grey line-art illustrations of violins scattered throughout. There are also decorative black and white wavy lines and dark green circular shapes. In the center, there is a faint watermark of a Hindu deity, likely Lord Ganesha, seated on a lotus flower.

# Lingkaran Waktu

## ARTBOOK

By Chyntia Ceca Rizqita

# PENERAPAN TEKNIK *REPETITIVE NARRATIVE* DALAM ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK POLA ASUH OTORITER

Chyntia Ceca Rizqita  
NIM. 2000330033

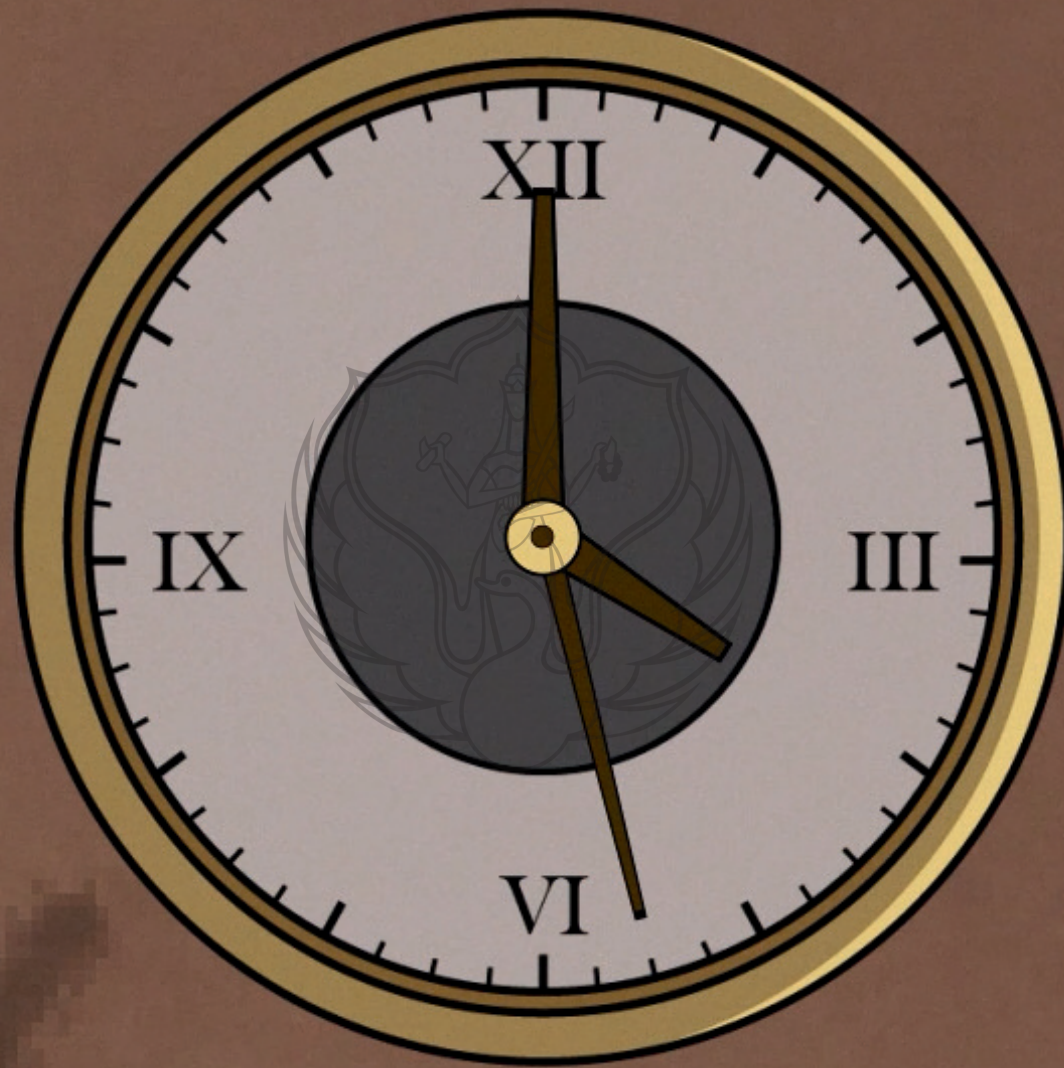
## **PEMBIMBING I**

Arif Sulistiyono, M.Sn.  
NIP. 19760422 200501 1 002

## **PEMBIMBING II**

Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19801016200501 1 001







The background is a dark green color with several white line-art illustrations of violins scattered across it. A large, faint emblem is centered in the background, depicting a figure holding a staff and a book, surrounded by a decorative border. The title "I. PENDAHULUAN" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters across the middle of the page.

# I. PENDAHULUAN

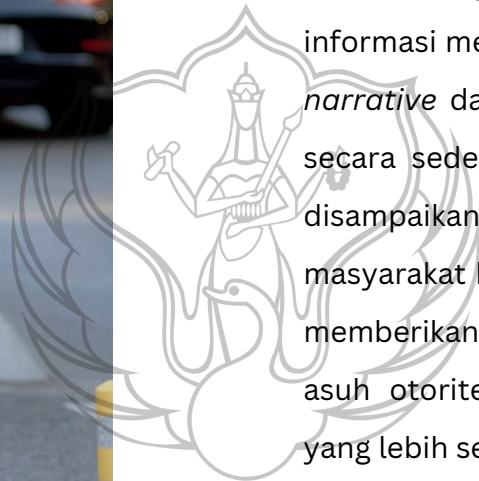
# Latar Belakang

Di zaman modern ini, terdapat banyak perkembangan di berbagai bidang yang dapat memberikan pengaruh baik dan juga buruk terutama terhadap perkembangan anak yang nantinya akan berdampak pada masa depannya, tetapi hal tersebut tidak terlepas dari pola asuh orang tua pada anak. Penerapan pola asuh yang kurang tepat dapat mengarahkan anak kepada hal yang negatif, seperti salah satunya perilaku agresif. Kenakalan remaja tawuran merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang saat ini masih sering terjadi. Berdasarkan data dari Polresta Bogor, jumlah pelaku tawuran bertambah, pada tahun 2021 terdapat 208 orang pelaku menjadi 421 orang pada tahun 2022 (kompas.id, 2023). Pola asuh otoriter merupakan salah satu jenis pola asuh yang kurang tepat karena orang tua bersifat membatasi dan menghukum, menempatkan batasan-batasan dan kendali yang tegas tanpa memberikan anak peluang untuk berpendapat.





Pemberian informasi dengan melakukan sosialisasi dapat dilakukan melalui berbagai media, salah satunya media video. Iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi dapat menjadi media untuk menyampaikan informasi mengenai pola asuh orang tua. Teknik *repetitive narrative* dapat diterapkan untuk memberikan informasi secara sederhana dengan fokus pada pesan yang ingin disampaikan melalui pengulangan. Animasi iklan layanan masyarakat berjudul Lingkaran Waktu ini diharapkan akan memberikan pemahaman mengenai dampak dari pola asuh otoriter pada anak dengan komunikasi informasi yang lebih sederhana namun tetap menarik, sehingga para calon orang tua dan orang tua dapat mempertimbangkan tipe pola asuh yang akan diterapkan pada anak.



## Rumusan Masalah

Bagaimana cara memberi pemahaman kepada audiens tentang pentingnya pola asuh melalui animasi iklan layanan masyarakat dengan menggunakan teknik *repetitive narrative* ?

## Tujuan

1. Memberikan pemahaman akan dampak buruk pola asuh otoriter.
2. Menerapkan prinsip dan teknik animasi sinematik pada iklan layanan masyarakat bertema pola asuh anak.
3. Menerapkan teknik *repetitive narrative* pada skenario.

## Manfaat

1. Media sosialisasi mengenai dampak buruk pola asuh otoriter pada anak.
2. Sebagai referensi bentuk animasi iklan layanan masyarakat dengan penerapan teknik *repetitive narrative*.





# Metode Penelitian dan Pengembangan Model 4D

## 1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini akan dilakukan penelitian melalui studi literatur mengenai Pola Asuh Otoriter dan Teknik Repetitive Narrative, studi kasus mengenai Pola Asuh Otoriter, wawancara narasumber kepada Psikolog Anak

## 2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan produk, seperti diantaranya pencarian ide cerita dan pembuatan konsep cerita.

## 3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan konsep cerita menjadi sebuah premis, logline, sinopsis, serta treatment yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah naskah dan dilanjutkan dengan pembuatan animasi iklan layanan masyarakat.

## 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Setelah naskah telah dikembangkan kembali menjadi produk akhir yaitu animasi iklan layanan masyarakat, akan dilakukan penyebaran produk melalui media massa dan penayangan secara langsung.

