

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**EDUKASI BUDI PEKERTI MELALUI FILM ANIMASI ANIMASI 2D  
“UNGGAH-UNGGUH” DENGAN GAYA KOMEDI SLAPSTICK**



Disusun oleh  
**Zukhruf Athariq Mustofa**  
NIM: 2000324033

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

**2025**

**EDUKASI BUDI PEKERTI MELALUI FILM ANIMASI ANIMASI 2D  
“UNGGAH-UNGGUH” DENGAN GAYA KOMEDI SLAPSTICK**

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



Disusun oleh  
**Zukhruf Athariq Mustofa**  
NIM: 2000324033

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

**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**EDUKASI BUDI PEKERTI MELALUI FILM ANIMASI 2D “UNGGAH-  
UNGGUH” DENGAN GAYA KOMEDI SLAPSTICK**

Disusun oleh:  
Zukhruf Athariq Mustofa  
2000324033

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 Sulistiyono, M.Sn.**

NIDN. 0022047607

Pembimbing II / Anggota Penguji

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

NIDN. 0023078811

Penguji Ahli / Anggota Penguji

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

NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi

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

NIP. 19880723 201903 2 009



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 : **Zukhruf Athariq Mustofa**  
No. Induk Mahasiswa : **2000324033**  
Judul Tugas Akhir : **EDUKASI BUDI MELALUI FILM ANIMASI  
2D “UNGGAH-UNGGUH” DENGAN GAYA  
KOMEDI SLAPSTICK**

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, 23 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Zukhruf Athariq Mustofa  
NIM. 2000324033

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

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

Nama : Zukhruf Athariq Mustofa  
No. Induk Mahasiswa : 2000324033  
Program Studi : D-4 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:

**EDUKASI BUDI PEKERTI MELALUI FILM ANIMASI 2D “UNGGAH-  
UNGGUH” DENGAN GAYA KOMEDI SLAPSTICK**

Bersama 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, 23 Januari 2025  
Yang menyatakan,



Zukhruf Athariq Mustofa  
NIM 2000324033

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr., Wb.*

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan sampai saat ini masih memberikan nikmat berupa iman dan kesehatan sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan perkuliahan dan karya Tugas Akhir dengan judul “Edukasi Budi Pekerti Melalui Film Animasi “*Unggah-Ungguh*” dengan Gaya Komedi *Slapstick*.”

Penulisan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan dari Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui perkuliahan dan karya Tugas Akhir, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan di bidang studi yang dipelajari serta mengasah kemampuan dan juga kreativitas secara disiplin ilmu. Penulisan ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kesehatan, sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
1. Kedua orang tua dan keluarga yang sudah membantu secara material hingga dukungan, doa serta kasih sayang sehingga dapat terselesaikannya karya ini.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, sekaligus Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir dan Dosen Wali.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
6. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi, sekaligus Pembimbing II Tugas Akhir.
7. Ivan Kurniawan selaku rekan film karya Tugas Akhir.

8. Semua tim produksi dan pemeran yang terlibat film “*Unggah-Ungguh*”.
9. Teman-teman seperjuangan Prodi Animasi Angkatan 2020.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu-persatu yang telah mendukung serta membantu pembuatan karya ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap penulisan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat dan menginspirasi bagi penulis maupun pembaca. Terima Kasih.

*Wassalamualaikum Wr., Wb.*



Yogyakarta, 23 Januari 2025

**Zukhruf thariq Mustofa**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
ABSTRAK .....	vii
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	2
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat .....	7
<b>II. EKSPLORASI .....</b>	<b>8</b>
A. Ide Karya .....	9
B. Tinjauan Karya .....	10
C. Landasan Teori .....	13
D. Metode Penciptaan .....	19
<b>III. DESAIN KARYA .....</b>	<b>21</b>
A. Target Audiens .....	22
B. Desain Produksi .....	23
1. Identitas Film .....	24
2. Rancangan Penokohan .....	24
3. Referensi Teknis .....	31
4. Tim Produksi .....	32
5. Jadwal Produksi .....	33
C. Indikator Capaian .....	34
D. Purwarupa .....	35
<b>IV. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Tahap Penciptaan .....	37
B. Pembahasan .....	76
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran .....	87
KEPUSTAKAAN .....	88
LAMPIRAN .....	89
BIODATA PENULIS .....	90

## ABSTRAK

Kesadaran akan pentingnya nilai *unggah-ungguh* pada remaja sekarang dalam bertingkah laku kepada orang lain khususnya kepada yg lebih tua hari ini semakin berkurang, hal ini ditakutkan dapat menjadi penurunan moral jika terus dibiarkan. Perlu adanya sarana sebagai media untuk mengkampanyekan nilai *unggah-ungguh* yaitu menggunakan animasi 2D sebagai media edukasi dengan gaya komedi *slapstick* pada penceritaannya. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan kreatif Graham Wallas yaitu terdapat empat tahapan, pertama tahap persiapan dengan melakukan pengamatan terhadap dugaan yang terjadi dengan fakta lapangan, tahap kedua inkubasi yaitu Mengumpulkan data studi literasi mengenai komedi *slapstick* dan Animasi sebagai media edukasi dan menghasilkan target *audience*, media edukasi berupa animasi 2D, premis, logline dan sinopsis., tahap ketiga luminasi yaitu Menghasilkan skenario dengan menerapkan struktur dan teknik komedi *slapstick* dan menghasilkan konsep desain karakter dan tahap keempat verifikasi yaitu Mewujudkan skenario dalam bentuk *animatic storyboard* dengan unsur komedi *slapstick* yang selanjutnya dievaluasi apakah penempatan dan penggunaan komedi *slapstick* pada plot cerita sudah sesuai dengan target *audience* atau belum. Penyusunan dan pembuatan karya Tugas Akhir ini menggunakan dua landasan teori, pertama yaitu komedi *slapstick* dari buku *Comedy Slapstick and Comic Performance: Comic and Pain* oleh Louise Peacock, karena isi buku yang cukup lengkap mengulas tentang komedi *slapstick* dari pengertian, asal mula, unsur, teknik dan dinamikanya. Kedua 12 Prinsip Animasi diambil dari buku "*The Illusion of Life Disney Animation*" yang pertama kali diperkenalkan oleh animator dari *Walt Disney Studios*, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston.. Hasil yang didapat yaitu berupa *animatic storyboard* dengan menerapkan unsur komedi *slapstick* pada penceritaannya yang selanjutnya akan dikembangkan dalam bentuk film animasi. Animasi sebagai media edukasi dan menggunakan komedi *slapstick* pada penceritaannya cukup efektif dalam menyampaikan nilai *unggah-ungguh* kepada target *audience*.

**Kata kunci:** Animasi, *Slapstick*, *Unggah-Ungguh*, Edukasi.

## ABSTRACT

*Awareness of the importance of the value of unggah-ungguh in today's teenagers in behaving towards others, especially to their elders, is decreasing, this is feared to be a moral decline if it is allowed to continue. There needs to be a means as a medium to campaign for the value of "unggah-ungguh" namely using 2D animation as an educational medium with a slapstick comedy style in its storytelling. The method used is the Graham Wallas creative creation method, namely there are four stages, the first stage of preparation by observing the allegations that occur with field facts, the second stage of incubation is Collecting literacy study data on slapstick comedy and Animation as an educational medium and producing target*

*audiences, educational media in the form of 2D animation, premises, loglines and synopses., the third stage of illumination is Producing a scenario by applying the structure and techniques of slapstick comedy and producing a character design concept and the fourth stage of verification is Realizing the scenario in the form of an animatic storyboard with elements of slapstick comedy which is then evaluated whether the placement and use of slapstick comedy in the story plot is in accordance with the target audience or not. The compilation and creation of this Final Assignment work uses two theoretical bases, the first is slapstick comedy from the book Comedy Slapstick and Comic Performance: Comic and Pain by Louise Peacock, because the contents of the book are quite complete reviewing slapstick comedy from the definition, origin, elements, techniques and dynamics. Second, the 12 Principles of Animation are taken from the book "The Illusion of Life Disney Animation" which was first introduced by animators from Walt Disney Studios, namely Frank Thomas and Ollie Johnston. The results obtained are in the form of an animatic storyboard by applying elements of slapstick comedy to the storytelling which will then be developed into an animated film. Animation as an educational medium and using slapstick comedy in its storytelling is quite effective in conveying the value of unggah-ungguh to the target audience.*

**Keywords:** Animation, Slapstick, Upload-Upload, Education.





Zukhruf Athariq Mustofa

# ARTBOOK Unggah-ungguh



# EDUKASI BUDI PEKERTI MELALUI FILM ANIMASI 2D “UNGGAH - UNGGUH” DENGAN GAYA KOMEDI SLAPSTICK



**Zukhruf Athariq Mustofa**

**NIM : 2000324033**

**Pembimbing I**

**Arif Sulistyono, M.Sn.**

**NIP : 19760422 200501 1002**

**Pembimbing II**

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

**NIP : 19880723 201903 2 009**







# BAB I PENDAHULUAN



# Latar Belakang

Dalam kehidupan sosial masyarakat Jawa khususnya di wilayah Yogyakarta terdapat norma kesopanan dan kesusilaan dalam bergaul atau bersosial yang nilai - nilainya harus di junjung tinggi oleh setiap individu di masyarakat. Nilai unggah-ungguh dapat diartikan sebagai aturan tata cara dalam berbicara atau bertingkah laku untuk menghargai dan menghormati orang lain dengan memperhatikan derajat dan kedudukan atau usia. *Ungghah-ungghuh* bagi mayoritas masyarakat dianggap sebagai sebuah tindakan tata karma yang merupakan bagian dari etika, disebut demikian karena etika mengutamakan persoalan apa saja yang boleh dilakukan dan apa saja yang tidak boleh dilakukan seseorang (Nida, 2020).

Namun dewasa ini tidak sedikit generasi khususnya anak remaja yang tinggal di wilayah perkotaan kurang memperhatikan sikap *ungghah-ungghuh* dalam bergaul di masyarakat, seperti pada contoh kasus yang terjadi di salah satu wilayah kota Yogyakarta yang di mana seorang anak

membentak orang tuanya saat di acara wisuda (Yasmin, 2023). Adapun kasus lain di salah satu SMK di Yogyakarta, seorang siswa yang melawan gurunya hanya gara-gara ponselnya disita (Sambudi, 2019). Hal tersebutlah yang menjadi contoh bahwa *ungghah-ungghuh* telah bergeser nilai-nilainya dan membuat masyarakat memiliki pandangan negatif terhadap generasi muda sekarang.

## Viral Anak Bentak Orangtua di Depan Guru, Sang Ayah Menangis Terisak di Pinggir Jalan

[www.Pikiran-Rakyat.com](http://www.Pikiran-Rakyat.com) - 20 Mei 2023, 19:05 WIB

Penulis: [Christina Kasih Nugraheni](#)  
Editor: Tim [www.Pikiran-Rakyat.com](http://www.Pikiran-Rakyat.com)

## Heboh Video Siswa di Yogya Tantang dan Dorong Guru Gegara HP Disita

Ristu Hanafi - [detikNews](#)  
Jumat, 22 Feb 2019 08:43 WIB



Gambar 1. berita terkait seorang anak yang tidak menerapkan

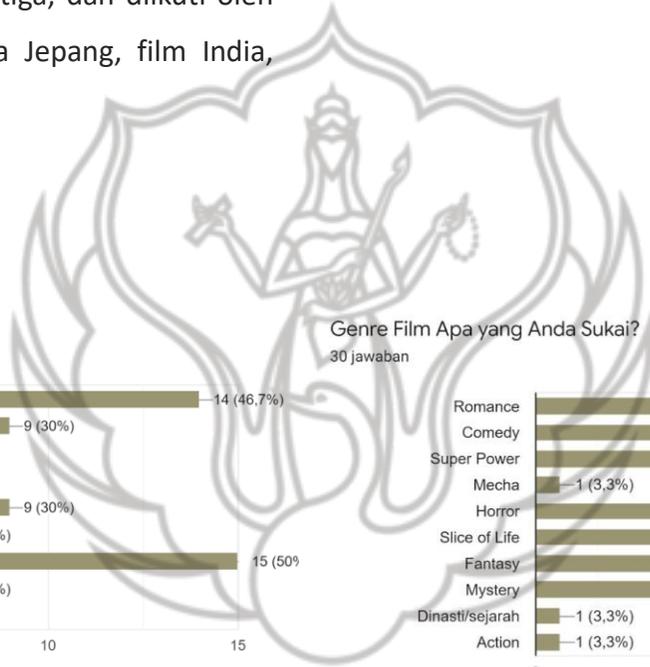
Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan kurangnya kesadaran *unggah-ungguh* pada beberapa remaja yaitu, pertama kurangnya perhatian orang tua terhadap pola didik yang kurang mengajarkan *unggah-ungguh* sejak kecil. Kedua lingkungan yang kurang baik dan pengaruh budaya luar seperti pada contoh kasus di desa getassrabi, kecamatan gebog kabupaten kudus yang dimana sudah terjadi pergeseran nilai *unggah-ungguh* dikarenakan terdapat bangunan tower signal sebagai bentuk kemajuan teknologi yang dimana anak-anak muda/remaja bebas mengakses internet. Adanya perubahan dan kemajuan tersebut tidak diimbangi dengan perhatian orang tua sehingga generasi muda atau anak-anak bebas dalam mengakses berbagai macam hal dan melupakan tata cara dalam berbicara dan berperilaku yang baik terhadap orang disekitarnya (Nida, 2020). Melihat nilai *unggah-ungguh* yang sudah mulai bergeser pada generasi muda, maka perlu penguatan di masyarakat agar terus melestarikan nilai *unggah-ungguh* supaya tetap terjaga, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengingatkan kembali melalui film edukasi berupa animasi dengan gaya komedi *slapstick*.

Komedi *slapstick* adalah mode pertunjukan yang mengandalkan komedi fisik yang luas. Komedi ini sering kali berasal dari kekerasan yang ditampilkan dan rasa sakit yang lucu dan kemungkinan besar melibatkan tersandung, jatuh, pemukulan, dan pelemparan benda, melibatkan kekerasan dan rasa sakit, agar penonton bebas tertawa, *framing* harus dibuat. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan boneka, topeng, tata rias, alat peraga, dan efek suara (Peacock, 2014).

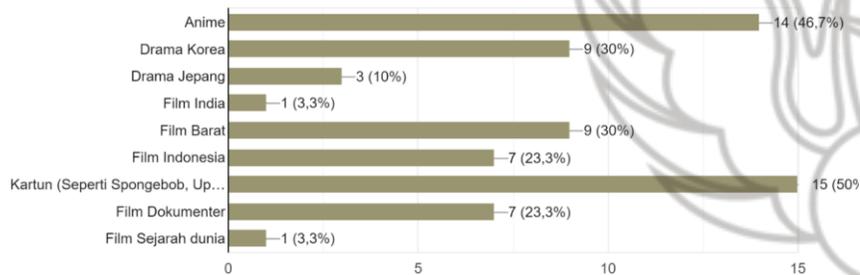
Dalam dunia animasi, komedi *slapstick* sudah sangat umum sekali digunakan sejak lama seperti pada animasi Tom and Jerry, Spongebob Squarpant, Larva, Gintama dan masih banyak lagi. Banyak yang menyukai komedi jenis *slapstick* ini karena ringan dan mudah untuk dipahami sehingga banyak disukai oleh berbagai kalangan dari remaja hingga dewasa. Namun film edukasi unggah-ungguh yang berupa film animasi dengan menggunakan gaya komedi *slapstick* tampaknya masih sangat sedikit sekali yang tersebar di media *streaming*, media sosial dan media massa.

Padahal dewasa ini minat masyarakat terhadap animasi begitu tinggi, Menurut survei yang dilakukan oleh (Tyas, 2022) animasi kartun unggul pertama, lalu anime (animasi jepang) berada di urutan kedua, drama Korea dan film barat yang menduduki peringkat ketiga, dan diikuti oleh film Indonesia, film dokumenter, drama Jepang, film India, serta film sejarah dunia.

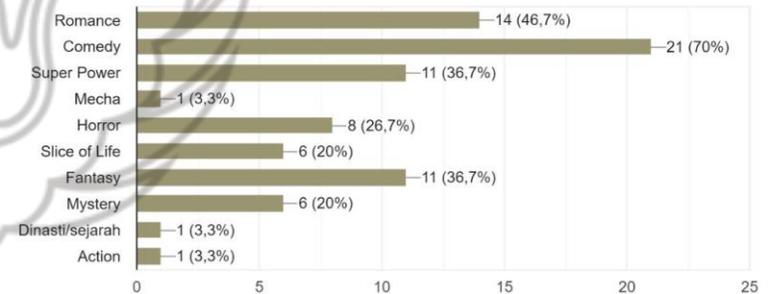
Adapun didapati bahwa *genre* film yang paling banyak disukai adalah *comedy* yang menduduki peringkat pertama, kemudian *romance*, yang menduduki peringkat kedua, dan *super power* yang menduduki peringkat ketiga.



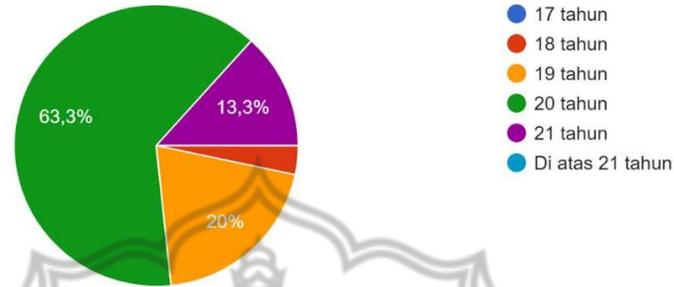
Jenis Film Apa yang Anda Sukai?  
30 jawaban



Genre Film Apa yang Anda Sukai?  
30 jawaban



Usia Anda Saat Ini  
30 jawaban



Untuk target audiensnya yaitu jika merujuk pada data hasil survei yang dilakukan oleh (Tyas, 2022 ) bahwa dari 30 responden, sebagian besar yang mengisi survei adalah berusia 20 tahun untuk urutan pertama, urutan kedua diduduki oleh responden yang berusia 19 tahun, kemudian urutan ketiganya ialah 21 tahun, dan sisanya adalah 18 tahun. Melihat animo masyarakat dari kalangan remaja maupun dewasa terhadap film animasi yang lumayan begitu tinggi, tentunya film animasi dengan penceritaan dan penokohan yang dikemas dengan baik dapat menjadi sebuah wadah edukasi untuk mengenalkan atau

mengingatkan kembali *unggah-ungguh* kepada para remaja. Namun sangat disayangkan sekali ketika minat masyarakat begitu tinggi terhadap film animasi, justru disisi lain masih sangat sedikit sekali film edukasi animasi yang mengangkat tentang *unggah-ungguh* dan bahkan belum ada yang menggunakan *genre* komedi *slapstick* pada penceritaannya. Walaupun terdapat animasi yang mengangkat tentang *unggah-ungguh*, tetapi animasi tersebut hanya berupa Iklan Layanan Masyarakat yang dari segi penceritaan dan penokohnya tidak begitu kuat.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang dan problematika yang terjadi maka dapat disimpulkan menjadi beberapa *point* rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pergeseran nilai *unggah-ungguh* sudah marak dikalangan generasi muda masyarakat Jawa.
2. Minat masyarakat terhadap animasi begitu lumayan tinggi, namun film edukasi animasi mengenai *unggah-ungguh* masih sangat sedikit sekali.
3. Pada kebanyakan film edukasi mengenai *unggah-ungguh* yang sudah ada, masih belum memiliki konsep penceritaan yang kuat, dan belum ada yang menggunakan konsep komedi *slapstic* pada penceritaannya.

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka dapat disimpulkan menjadi sebuah pertanyaan penelitian sebagai berikut: **Bagaimana animasi 2 dimensi dapat menjadi sarana edukasi *unggah-ungguh* dengan menggunakan gaya komedi *slapstick* untuk memperkuat konsep penceritaannya?**



# Tujuan dan Manfaat

## A. Tujuan

Menjadikan film animasi sebagai sebuah sarana edukasi *unggah-ungguh* dengan merancang konsep penceritaan menggunakan gaya komedi *slapstick*.

## B. Manfaat

1. Dengan menggunakan pendekatan komedi *slapstick* yang mudah dipahami, diharapkan ketika menonton film edukasi animasi "*unggah-ungguh*" target *audience* mendapatkan media edukasi yang dapat mengandung hiburan sekaligus.
2. Diharapkan dapat menjadi pengingat kembali kepada masyarakat khususnya para remaja untuk tetap menjunjung budi pekerti atau *unggah-ungguh*.

