

TUGAS AKHIR

PENERAPAN *DRAMATIC CURIOSITY* PADA PENCERITAAN ANIMASI 2 DIMENSI “*OSH : BREAK POINT*” MENGENAI EDUKASI KECEMASAN BERTANDING ATLET



Disusun oleh
Faiza Zahwa Maharani
NIM: 2100343033

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

2025

**PENERAPAN *DRAMATIC CURIOSITY* PADA PENCERITAAN ANIMASI
2 DIMENSI “*OSH : BREAK POINT*” MENGENAI EDUKASI KECEMASAN
BERTANDING ATLET**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Faiza Zahwa Maharani
NIM: 2100343033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN *DRAMATIC CURIOSITY* PADA PENCERITAAN ANIMASI 2 DIMENSI “*OSH : BREAK POINT*” MENGENAI EDUKASI KECEMASAN BERTANDING ATLET

Disusun oleh:
Faiza Zahwa Maharani
2100343033

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**1.5.DEC. 2025**.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.
NIDN. 0023017613

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0020058709

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


Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Faiza Zahwa Maharani
No. Induk Mahasiswa : 2100343033
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN *DRAMATIC CURIOSITY* PADA
PENCERITAAN ANIMASI 2 DIMENSI "*OSH :
BREAK POINT*" MENGENAI EDUKASI
KECEMASAN BERTANDING ATLET**

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, 9 Januari 2026
Yang menyatakan,



Faiza Zahwa Maharani
NIM. 2100343033

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

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

Nama : **Falza Zahwa Maharani**
No. Induk Mahasiswa : **2100343033**
Program Studi : **Sarjana Terapan 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 *DRAMATIC CURIOSITY* PADA PENCERITAAN ANIMASI 2 DIMENSI “OSH : BREAK POINT” MENGENAI EDUKASI KECEMASAN BERTANDING ATLET

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, 9 Januari 2026
Yang menyatakan,



Faiza Zahwa Maharani
NIM. 2100343033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya dedikasikan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada :

1. **Allah SWT**, atas segala rahmat, ridho, dan karunianya yang senantiasa menyertai di setiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. **Kedua orang tua saya, Ayah Hok Djintoro dan Ibu Lidya Linawati**, yang tidak hentinya memberikan doa serta dukungannya. Selalu berkorban demi kepentingan anak-anaknya, membimbing saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan terus semangat dalam menempuh ilmu.
3. **Adik perempuan saya, Astrid Fauziah**, yang selalu menjadi inspirasi dalam setiap karya yang saya buat. Tak hentinya mendukung dan menyemangati dalam kala jenuh.
4. **Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.** selaku dosen pembimbing yang dengan senang hati mengarahkan, mendengarkan, dan mengajarkan saya selama menempuh Tugas Akhir.
5. **Ibu Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.** selaku dosen penguji ahli yang dengan sigap membantu saya dan menjadikan karya Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi.
6. **Kang Iwa Rahadian Arsanata**, selaku Pendiri Bandung Karate Club, yang menginspirasi saya untuk membuat karya tugas akhir ini. **Kang Robby Nurcahyadi** selaku Ketua Umum Bandung Karate Club Kabupaten Cilacap, yang sering memberikan masukan dan dukungannya kepada saya selama proses pembuatan tugas akhir. **Kang Wahyu**, Pelatih Dojo Bumi Kinasih Majenang yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangatnya untuk saya.
7. **Zainadin Zakaria** selaku teman dekat saya yang tak lelah dan bosan membantu serta memberikan semangat untuk tetap bangkit selama mengerjakan karya Tugas Akhir ini.
8. **Teman satu tim saya, Regita Sekar Arum** yang selalu menyempatkan dirinya untuk membantu serta menemani saya selama proses mengerjakan Tugas Akhir. **Imroatu Solikhah, Fadia Azizah Majdid, dan Diandra Larasati** yang selalu ada saat saya merasa jenuh dan menjadi teman mengobrol selama mengerjakan Tugas Akhir. Tak lupa dengan seluruh teman-teman saya yang lain, yang selalu memberikan ucapan-ucapan penyemangat, tak bosan untuk menanyakan

kabar serta memberikan banyaknya kenangan tak terlupakan selama berkuliah di ISI Yogyakarta.

9. **Saya**, yang selalu mencoba untuk bertahan, tetap berusaha dan belajar, sampai sejauh ini. Meskipun, banyak sekali cobaan dan tantangan yang menggoyahkan dalam setiap prosesnya.

Banyak harapan yang saya panjatkan, semoga karya film ini dapat menjadi sebuah karya yang mengingatkan saya tentang banyaknya perjuangan, air mata, dan juga pengorbanan selama saya menempuh Tugas Akhir, serta menjadikannya sebuah pintu pembuka untuk langkah yang lebih sukses lagi di masa depan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya , sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Penerapan *Dramatic Curiosity* pada Penceritaan Animasi 2 Dimensi “*OSH : Break Point*” Mengenai Edukasi Kecemasan Bertanding Atlet” dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini adalah karya yang saya dedikasikan untuk banyak orang, hasil dari perjuangan yang penuh pengorbanan, air mata, dan juga jerih payah. Semua proses dan hasil Tugas Akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah Hokdjintoro dan Ibu Lidya Linawati selaku kedua orang tua saya. Adik perempuan saya, Astrid Fauziah, yang selalu mendoakan, mendukung, dan rela berkorban sehingga saya bisa sampai di titik saat ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan FSMR.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi sekaligus Dosen Pembimbing I.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Iwa Rahadian Arsanata selaku Pendiri Bandung Karate Club.
9. Robby Nurcahyadi selaku Ketua Umum Bandung Karate Club Kabupaten Cilacap.
10. Teman-teman satu perguruan Bandung Karate Club.
11. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Saya menyadari, dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya berharap dan terbuka dengan segala kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan pengembangan di masa mendatang.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, dan kontribusi dalam bidang akademik terutama dalam proses penulisan naskah film animasi.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Faiza Zahwa Maharani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAANPERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan & Manfaat.....	16
BAB II EKSPLORASI	19
A. Ide Karya.....	21
B. Tinjauan Karya.....	24
C. Tinjauan Pustaka.....	31
D. Landasan Teori.....	33
BAB III METODOLOGI.....	39
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	53
A. Perwujudan	55
1. Pra Produksi.....	55
2. Produksi	109
3. Pascaproduksi.....	121
B. Pembahasan.....	129
BAB V PENUTUP.....	169
A. Kesimpulan.....	171
B. Saran	173
DAFTAR PUSTAKA.....	174
LAMPIRAN.....	179

ABSTRAK

Dalam membuat sebuah film animasi 2D, ada beberapa hal yang melengkapi setiap tahapan produksinya. Hal yang paling mendasar dalam mewujudkan visual, alur, dan juga *setting* cerita dalam film animasi 2D adalah sebuah naskah atau skenario. Tanpa adanya naskah sebagai dasar perwujudan, maka film tidak memiliki landasan untuk berdiri dan ditampilkan dalam bentuk visual. Pada penelitian ini, penyusunan naskah membawa topik mengenai penanganan kecemasan bertanding atlet. Berdasarkan urgensi dan isu kecemasan atlet dengan bentuk penanganan kecemasan berupa "*Imagery guide*" yang belum banyak di *explore* dalam dunia olahraga. Film animasi 2D "*OSH : Break Point*" disusun dengan menerapkan unsur *dramatic*, berupa *dramatic curiosity* dalam struktur penceritaan tiga babak. Dimana, unsur *dramatic curiosity* menjadi salah satu unsur terpilih untuk membangkitkan rasa penasaran penonton terhadap isu atau penanganan masalah yang diangkat ke dalam film. Unsur-unsur yang digunakan untuk membangun *dramatic curiosity* dalam penelitian ini diantaranya, pemantik, montase, *foreshadowing*, dan juga *flashback*. Metode ilmiah yang digunakan dalam penyusunan naskah dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang menyertakan studi literatur, observasi, *FGD* dan validasi ahli dalam melengkapi setiap penyusunannya. Sehingga, didapat sebuah hasil akhir berupa *segment* naskah dengan susunan sistematis *dramatic curiosity* berupa pemantik, montase, *foreshadowing*, dan *flashback* mengenai kecemasan bertanding yang terukur validasi ahli.

Kata Kunci : *Dramatic Curiosity, foreshadowing, film, animasi.*

ABSTRACT

In the production of a 2D animated film, several elements are required to support each stage of the production process. The most fundamental element in realizing visuals, narrative flow, and story setting in a 2D animated film is a script or screenplay. Without a script as the foundation of realization, a film lacks a basis to stand on and to be presented in visual form. In this study, the script development addresses the topic of competitive anxiety management in athletes. This topic is based on the urgency of athlete anxiety issues and the form of anxiety management through an imagery guide, which has not been widely explored in the field of sports. The 2D animated film *OSH: Break Point* is structured by applying dramatic elements, specifically dramatic curiosity, within a three-act narrative structure. Dramatic curiosity is selected as one of the key elements to evoke the audience's curiosity toward the issues and anxiety management strategies presented in the film. The elements used to build dramatic curiosity in this study include a trigger, montage, *foreshadowing*, and *flashback*. The scientific method applied in the script development of this study is the ADDIE method (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), which incorporates literature studies, observation, focus group discussions (FGD), and expert validation to support each stage of the process. As a result, the final outcome is a script segment with a systematic dramatic curiosity structure consisting of a trigger, montage, *foreshadowing*, and *flashback*, addressing competitive anxiety and validated through expert assessment.

Keywords: *Dramatic Curiosity, foreshadowing, film, animation.*



FSMR



ANIMASI
KEMENDIKBUD RI



The Art of OSH!

Break Point

FAIZA ZAHWA MAHARANI



JUDUL TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *DRAMATIC CURIOSITY* PADA PENCERITAAN
ANIMASI 2 DIMENSI "*OSH : BREAK POINT*" MENGENAI EDUKASI
KECEMASAN BERTANDING ATLET**

MAHASISWA
FAIZA ZAHWA MAHARANI
2100343033

DOSEN PEMBIMBING I

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19880723 201903 2 009

DOSEN PEMBIMBING II

Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I
NIP : 19760123 200912 2 003

DAFTAR ISI

ABSTRAK	9
BAB 1 PENDAHULUAN	11
A. LATAR BELAKANG	13
B. RUMUSAN MASALAH	15
C. TUJUAN & MANFAAT	16
BAB 2 EKSPLORASI	19
A. IDE KARYA	21
B. TINJAUAN KARYA	24
C. TINJAUAN PUSTAKA	31
D. LANDASAN TEORI	33
BAB 3 METODOLOGI	39
A. ANALISIS	45
B. DESIGN	47
C. DEVELOPMENT	49
D. IMPLEMENTATION	50
E. EVALUATION	51

BAB 4 PERWUJUDAN KARYA..... 53

A. PERWUJUDAN	55
1. PRA PRODUKSI	55
2. PRODUKSI	109
3. PASCA-PRODUKSI	121
B. PEMBAHASAN	129

BAB 5 PENUTUP 169

A. KESIMPULAN	171
B. SARAN	173

DAFTAR PUSTAKA 174

LAMPIRAN 179



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film <i>First Born</i> (Youtube)	24
Gambar 2.2 Film <i>Moana</i>	26
Gambar 2.3 Film <i>Zootopia</i>	28
Gambar 3.1 Model ADDIE Versi Branch	40
Gambar 4.1 Atlet Bertanding 1 (Doc. Pribadi)	58
Gambar 4.2 Atlet Bertanding 2 (Doc Pribadi)	58
Gambar 4.3 Atlet Bertanding 3 (Doc Pribadi)	60
Gambar 4.4 Atlet Bertanding 4 (Doc Pribadi)	60
Gambar 4.5 Asyifa Rahma Aulia Putri	62
Gambar 4.6 Referensi <i>Design Character</i> Astrid (Pinterest)	72
Gambar 4.7 Referensi <i>Design Character</i> Astari (Pinterest)	73
Gambar 4.8 Referensi <i>Design Character</i> Astari Chibi (Pinterest)	74
Gambar 4.9 Referensi <i>Environment</i> tempat tanding	75
Gambar 4.10 Referensi <i>Environment</i> Film	76
Gambar 4.11 Referensi <i>Environment</i> Kamar	77
Gambar 4.12 Referensi <i>Environment</i> Pendopo	78
Gambar 4.13 Referensi Aset <i>Property</i> 1	80
Gambar 4.14 Referensi Aset <i>Property</i> 2	81
Gambar 4.15 <i>Concept Design Character</i>	83
Gambar 4.16 <i>Concept Design environment</i>	84
Gambar 4.17 <i>Concept Design Property</i>	85
Gambar 4.18 Sketsa Awal <i>Character</i> Astrid	88
Gambar 4.19 Desain Pertama <i>Character</i> Astrid	89
Gambar 4.20 Desain Final <i>Character</i> Astrid	89
Gambar 4.21 <i>Character Design</i> Astrid	90
Gambar 4.22 <i>Character Design</i> Astrid Kecil	91
Gambar 4.23 Eksplorasi Ekspresi Astrid	91
Gambar 4.24 <i>Character Sheet</i> Astrid	92
Gambar 4.25 360 Rotate <i>Design</i> Astrid	92
Gambar 4.26 Sketsa Awal <i>Character</i> Astari	93
Gambar 4.27 <i>Design Character</i> Astari Final	94

Gambar 4.28 Eksplorasi Ekspresi Astari	95
Gambar 4.29 <i>Character Sheet</i> Astari	95
Gambar 4.30 Sketsa Awal <i>Character</i> Astari (Chibi)	96
Gambar 4.31 Desain Awal <i>Character</i> Astari (Chibi)	97
Gambar 4.32 Desain Kedua <i>Character</i> Astari (Chibi)	98
Gambar 4.33 <i>Design Final Character</i> Astari (Chibi)	99
Gambar 4.34 Eksplorasi Ekspresi Astari (Chibi)	99
Gambar 4.35 <i>Character Sheet</i> Astari (Chibi)	100
Gambar 4.36 <i>Design Final Character</i> Si Kembar	101
Gambar 4.37 Eksplorasi <i>Character</i> Si Kembar	101
Gambar 4.38 <i>Character Sheet</i> Si Kembar	102
Gambar 4.39 <i>Character Comparisson</i>	104
Gambar 4.40 <i>Storyboard Film "OSH:Break Point" 1</i>	105
Gambar 4.41 <i>Storyboard Film "OSH : Break Point" 2</i>	106
Gambar 4.42 Proses Pembuatan <i>Voice Over Character</i>	113
Gambar 4.43 Proses Pembuatan <i>Keyframe</i>	115
Gambar 4.44 Proses Pembuatan <i>Clean Up</i>	118
Gambar 4.45 Tampilan 3D <i>Background</i>	119
Gambar 4.46 Tampilan 3D <i>Background</i> sebelum di poles	119
Gambar 4.47 Tampilan 3D <i>Background</i> Sesudah di poles	124
Gambar 4.48 Tampilan Akhir <i>BG</i> dengan <i>Character</i>	124
Gambar 4.49 Tampilan Formula <i>Compose Gradient Ramp</i>	122
Gambar 4.50 Tampilan formula <i>Compose Drop Shadow</i>	125
Gambar 4.51 Tampilan formula <i>Compose gaussian blur</i>	125
Gambar 4.52 Sebelum di <i>Compose</i>	126
Gambar 4.53 Sesudah di <i>Compose</i>	126
Gambar 4.54 <i>Editing di Premier Pro</i>	127
Gambar 4.55 Penambahan <i>Sound Effect</i>	127
Gambar 4.56 Atlet Tidak Fokus saat bertanding 1 (<i>Doc. Pribadi</i>)	134
Gambar 4.57 Atlet Tidak Fokus saat bertanding 2 (<i>Doc. Pribadi</i>)	134
Gambar 4.58 Atlet Tidak Fokus saat bertanding 3 (<i>Doc. Pribadi</i>)	134
Gambar 4.59 Grafik <i>Dramatic Lutters</i>	139
Gambar 4.60 Grafik <i>Dramatic Lutters</i> Hasil Modifikasi Faiza	140
Gambar 4.61 Grafik <i>Dramatic</i> Hasil Modifikasi Faiza dengan Struktur 3 babak dan <i>Dramatic Curiosity</i>	141

Gambar 4.62 Grafik <i>Dramatic</i> Modifikasi Faiza dengan Plot	143
Gambar 4.63 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 1 dengan <i>dramatic curiosity</i> pemantik	145
Gambar 4.64 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 2 dengan <i>dramatic curiosity foreshadowing</i>	146
Gambar 4.65 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 2 dengan <i>dramatic curiosity</i> penguluran informasi	147
Gambar 4.66 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 3 dengan <i>dramatic curiosity foreshadowing</i>	147
Gambar 4.67 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 4 dengan <i>dramatic curiosity</i> montase	148
Gambar 4.68 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 5 dengan <i>dramatic curiosity foreshadowing</i>	150
Gambar 4.69 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 7 dengan pembuka <i>dramatic curiosity foreshadowing</i>	151
Gambar 4.70 <i>Segment</i> naskah pada <i>scene</i> 7 dengan pembuka <i>dramatic curiosity flashback</i>	152
Gambar 4.71 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 1 bagian <i>teaser</i>	156
Gambar 4.72 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 1 dan <i>Scene</i> 2	156
Gambar 4.73 Gambar <i>Storyboard Foreshadowing</i> boneka	157
Gambar 4.74 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 4 Montase Kekalahan	157
Gambar 4.75 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 4 Montase Kekalahan	158
Gambar 4.76 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 7 <i>foreshadowing</i> terbuka	158
Gambar 4.77 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 7 <i>Chibi</i> bergerak	159
Gambar 4.78 Gambar <i>Storyboard Scene</i> 9 <i>Flashback</i>	159
Gambar 4.79 Dokumentasi Kegiatan <i>Focus Group Discussion</i>	160
Gambar 4.80 Dokumentasi Wawancara dan Validasi Ahli	164





ABSTRAK

Dalam membuat sebuah film animasi 2D, ada beberapa hal yang melengkapi setiap tahapan produksinya. Hal yang paling mendasar dalam mewujudkan visual, alur, dan juga *setting* cerita dalam film animasi 2D adalah sebuah naskah atau skenario. Tanpa adanya naskah sebagai dasar perwujudan, maka film tidak memiliki landasan untuk berdiri dan ditampilkan dalam bentuk visual.

Pada penelitian ini, penyusunan naskah membawa topik mengenai penanganan kecemasan bertanding atlet. Berdasarkan urgensi dan isu kecemasan atlet dengan bentuk penanganan kecemasan berupa "*Imagery guide*" yang belum banyak di eksplorasi dalam dunia olahraga.

Film animasi 2D "*OSH : Break Point*" disusun dengan menerapkan unsur *dramatic*, berupa *dramatic curiosity* dalam struktur penceritaan tiga babak. Dimana, unsur *dramatic curiosity* menjadi salah satu unsur terpilih untuk membangkitkan rasa penasaran penonton terhadap isu atau penanganan masalah yang diangkat ke dalam film. Unsur-unsur yang digunakan untuk membangun *dramatic curiosity* dalam penelitian ini diantaranya, pemantik, montase, *foreshadowing*, dan juga *flashback*.

Metode ilmiah yang digunakan dalam penyusunan naskah dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang menyertakan studi literatur, observasi, *FGD* dan validasi ahli dalam melengkapi setiap penyusunannya.

Sehingga, didapati sebuah hasil akhir berupa *segment* naskah dengan susunan sistematis *dramatic curiosity* berupa pemantik, montase, *foreshadowing*, dan *flashback* mengenai kecemasan bertanding yang terukur validasi ahli.

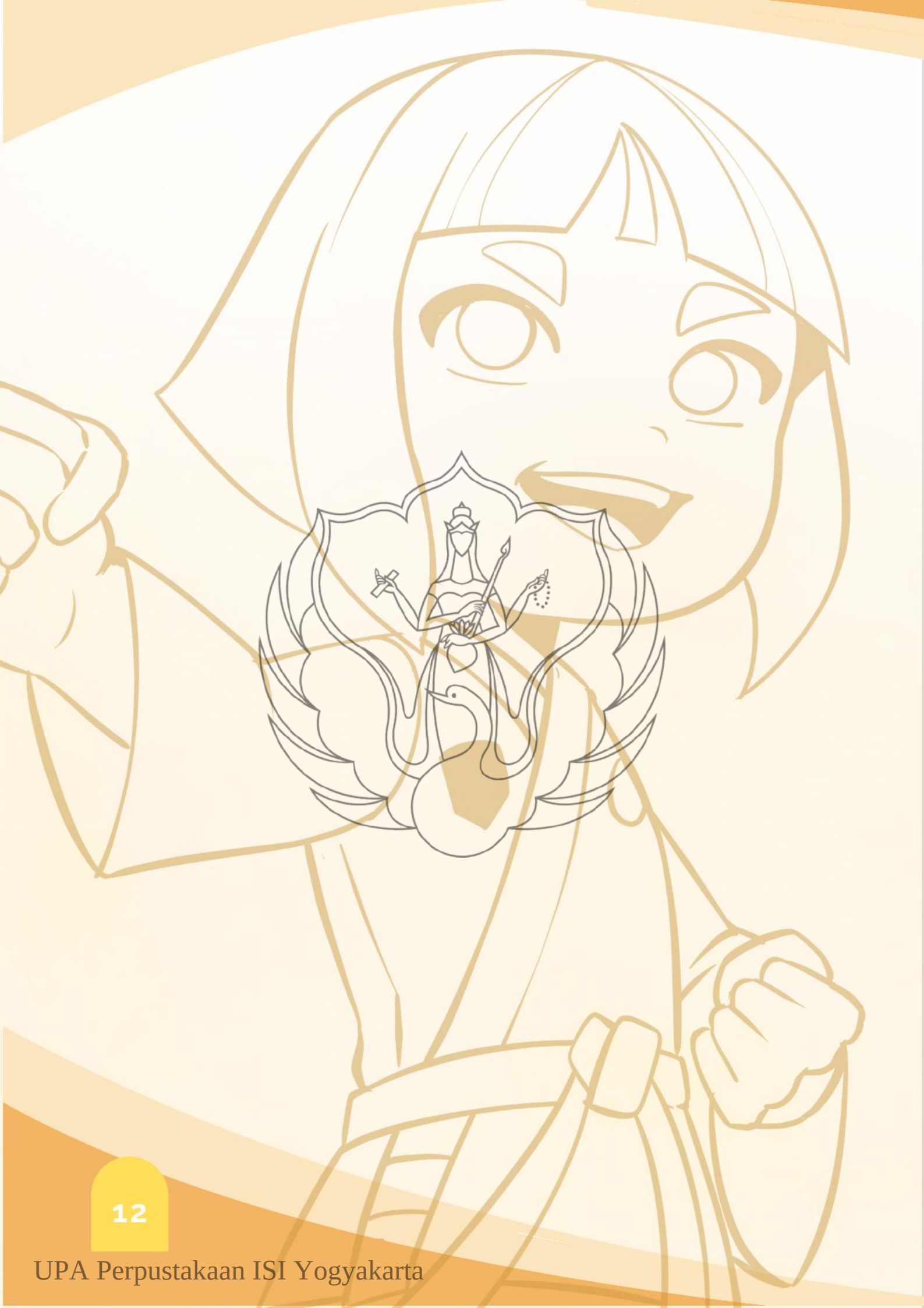
Kata Kunci : *Dramatic Curisoity, foreshadowing, film, animasi.*





BAB 1

PENDAHULUAN



LATAR BELAKANG

Rasa cemas atau kecemasan yang biasa dialami masyarakat umum, rupanya banyak dialami oleh atlet-atlet yang memiliki pola latihan rutin, dengan tingkat kesehatan tubuh yang baik. Jenis kecemasan yang biasa dialami atlet ini disebut kecemasan bertanding.

Kecemasan dalam menghadapi pertandingan merupakan keadaan *distress* yang dialami oleh seorang atlet sebagai suatu kondisi emosi negatif yang meningkat karena situasi pertandingan (Meizara, 2017).

Perasaan cemas tersebut muncul diakibatkan karena pemikiran akan bayangan sebelum pertandingan dan saat pertandingan. Sehingga, hal tersebut mengakibatkan penurunan kepercayaan diri dari penampilan atlet karena munculnya tekanan-tekanan secara kejiwaan dan sifat kompetisi pertandingan yang memiliki banyak perubahan, baik dari segi permainan maupun kondisi alam. (Kuraniawan, 2021:145).

Tingkat kecemasan tersebut dibuktikan melalui sebuah penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Yuandika Hindiari dan Himawan Wismanadi. Pada atlet anggota klub karate Cakra Koarmatim dengan jumlah 15 atlet yang ditetapkan sebagai sampel. menunjukkan bahwa tingkat kecemasan atlet sebelum bertanding dalam beberapa kategori, di antaranya adalah kategori sangat rendah sebesar 13% (2 atlet), kategori rendah sebesar 7% (1 atlet), kategori sedang 13% (2 atlet), kategori tinggi 27% (4 atlet) dan kategori sangat tinggi 40% (6 atlet). Sehingga, menurut Yuandika dan Himawan kecemasan sebelum bertanding masih sangat tinggi dialami oleh atlet.

Berdasarkan penelitian di atas, maka dibuatlah sebuah film animasi edukasi yang mengangkat topik mengenai kecemasan bertanding. Pada proses pembuatan animasi tersebut, tentunya memerlukan sebuah naskah untuk menentukan jalan cerita dari sebuah film yang dibawakan.

Penggunaan naskah ini, sangat penting dalam dunia perfilman dan dalam penyusunannya diperlukan struktur penceritaan yang sesuai. Maka dari itu, dipilihlah metode penceritaan tiga babak dalam proses penyusunan naskah film animasi 2D "*OSH : Break Point*". Struktur ini dipilih karena memiliki pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam cerita (Pratista 2008).

Penggunaan struktur penceritaan tiga babak mempermudah seorang penulis untuk membagi cerita pada film dan dapat memfokuskan apa yang terjadi pada karakter serta masalah di dalamnya. Selain struktur penceritaan, unsur *dramatic* juga dibutuhkan untuk mendorong adegan agar menjadi lebih dramatis. Salah satu unsur *dramatic* yang dipilih untuk disisipkan di dalam naskah adalah bentuk *dramatic curiosity* yang berupa pemantik, montase, *foreshadowing*, dan *flashback*. Unsur-unsur ini nantinya melekat pada topik penggunaan *imagery guide* atlet sebagai penanganan dalam mengatasi kecemasan bertanding dalam film animasi 2D "*OSH : Break Point*".

Unsur-unsur *dramatic curiosity* yang sudah ditentukan ini, akan disusun menggunakan grafik *dramatic litters* 1 untuk membantu memecah plot dan juga pembabakan yang ada dalam naskah, sehingga akan memudahkan dalam penyusunan *segment* cerita.

Dengan mengangkat edukasi tentang kecemasan bertanding dalam film "*OSH : Break Point*", diharapkan keberadaan *dramatic curiosity* dapat menumbuhkan rasa penasaran tentang upaya apa yang dilakukan oleh karakter untuk menangani gangguan kecemasan sebelum bertanding.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Menyusun naskah film 2D "*OSH : Break Point*" menggunakan metode penceritaan tiga babak yang membahas gangguan kecemasan atlet sebelum bertanding.
2. Menerapkan grafik pada struktur 3 babak untuk menampilkan penggunaan *dramatic curiosity* berupa pemantik, *foreshadowing*, *flashback*, dan montase pada naskah film 2D "*OSH : Break Point*".



TUJUAN DAN MANFAAT

TUJUAN

1. Penciptaan Karya

Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D yang menerapkan efek *dramatic curiosity* menggunakan penceritaan tiga babak.

2. Penyampaian informasi atau edukasi tentang kecemasan bertanding

Menyampaikan informasi atau edukasi mengenai kecemasan bertanding yang sering dialami oleh atlet

MANFAAT

1. Menambah referensi tentang teknik penulisan naskah animasi

Menambah referensi tentang teknik penulisan 3 babak yang menggunakan grafik *dramatic* untuk memunculkan efek *dramatic curiosity* melalui keberadaan pemantik, montase, *foreshadowing*, dan *flashback*.

2. Menambah referensi tentang penanganan gangguan kecemasan bertanding

Menambahkan referensi mengenai film yang membawa gangguan kecemasan bertanding serta penanganan mentalnya.

