

**PEMBUATAN SKENARIO ANIMASI 2D DENGAN
PENERAPAN TEKNIK VISUAL GAG DAN SETUP-PAYOFF
DALAM FILM “BUBUR BAPER”**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Putri Anjarsari

NIM 2100397033

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PEMBUATAN SKENARIO ANIMASI 2D DENGAN
PENERAPAN TEKNIK VISUAL GAG DAN SETUP-PAYOFF
DALAM FILM “BUBUR BAPER”**

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



Disusun Oleh:
Putri Anjarsari
NIM 2100397033

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA GENAP
2026**

Tugas Akhir berjudul:

PEMBUATAN SKENARIO ANIMASI 2D DENGAN PENERAPAN TEKNIK VISUAL GAG DAN SETUP-PAYOFF DALAM FILM “BUBUR BAPER” diajukan oleh **Putri Anjarsari**, NIM 2100397033, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ~~2021~~ **MAY 2026**..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

Pembimbing II/Anggota



Nissa Fjriani, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3852765666231172

Cognate/Anggota



Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NUPTK 9447763664231152

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Putri Anjarsari**
No. Induk Mahasiswa : **2100397033**
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Skenario Animasi 2D dengan
Penerapan Teknik Visual Gag dan Setup-Payoff
pada Film 'Bubur Baper'**

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 diaacu 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, 16 Juni 2026
Yang menyatakan,



Putri Anjarsari
NIM. 2100397033

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

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

Nama : **Putri Anjarsari**
No. Induk Mahasiswa : **2100397033**
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:

Pembuatan Skenario Animasi 2D dengan Penerapan Teknik Visual Gag dan Setup-Payoff pada Film 'Bubur Baper'

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, 16 Juni 2026



Putri Anjarsari
NIM. 2100397033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Dengan penuh rasa syukur, karya ini saya persembahkan kepada:

- Keluarga saya, yang selalu hadir dalam setiap kondisi, baik saat senang maupun sulit. Terima kasih atas doa, dukungan, kepercayaan, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti diberikan kepada saya. Terima kasih karena selalu menjadi alasan untuk terus berusaha dan bertahan sampai di titik ini.
- Teman-teman angkatan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan saya selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, dan kenangan yang telah kita lalui bersama.
- Sihsarita Pramesti, teman satu tim yang selalu berjalan bersama dalam proses ini. Terima kasih karena telah menjadi rekan yang saling mendukung dan bertahan bersama melewati berbagai tantangan hingga akhirnya kita sampai di tahap ini.
- Yohana Grace, Diandra Larasati, Regita Sekar Arum, Rury Faradita, Syakira Nur, Aziz Hammad, Faiza Zahwa, Fatma Qutrotun, Imroatus, dan Ridhawati, yang masing-masing memiliki peran istimewa dalam perjalanan penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, perhatian, dan semangat yang diberikan. Sebuah keberuntungan tak terhitung dipertemukan dengan orang-orang baik seperti kalian dalam hidup saya.
- Mukhammad Rovino Arif Wahyudi, yang senantiasa menemani dan mendukung saya selama proses penyusunan tugas akhir ini. Memberikan semangat dan motivasi untuk terus melangkah dalam berbagai situasi. Dengan perhatian, dukungan, dan kebersamaannya, proses yang panjang ini terasa lebih ringan untuk dijalani hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, mendukung, dan mengarahkan saya selama proses penyusunan tugas akhir ini. Serta Ibu Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan dan arahan yang bermanfaat untuk penyempurnaan karya ini.
- Diri saya sendiri, yang telah berusaha sebaik mungkin, menerima perubahan, dan terus melangkah meskipun tidak selalu mudah.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pengingat bahwa setiap proses, sekecil apa pun, selalu memiliki arti dan pelajaran yang berharga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul **“Penerapan Teknik Visual Gags dalam Naskah Animasi 2D Komedi ‘Bubur Baper’”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan tugas akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi. Tugas akhir ini membahas penerapan teknik visual gags dalam penyusunan naskah animasi 2D komedi sebagai pendekatan untuk membangun humor visual yang efektif serta mendukung proses pengembangan karya animasi. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, banyak bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Ibu Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.** dan **Ibu Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, bimbingan, serta dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. **Ibu Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.** selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini.
3. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Animasi yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan dukungan selama masa perkuliahan.
4. Keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kepercayaan, dan semangat selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Teman-teman angkatan, rekan satu tim, sahabat, serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pengembangan karya animasi komedi. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya di masa mendatang.

Yogyakarta, 16 Juni 2026



Putri Anjarsari

ABSTRAK

Dalam pembuatan animasi 2D, skenario berperan penting sebagai dasar dalam membangun alur cerita dan panduan visual. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan humor pada animasi indie, khususnya di Indonesia, yang masih banyak bergantung pada dialog. Penelitian ini bertujuan menerapkan teknik visual gag dalam penyusunan naskah animasi 2D komedi “Bubur Baper”. Metode yang digunakan adalah metode kreatif Graham Wallas yang didukung studi literatur, observasi, dan validasi teoretis. Hasil penelitian berupa skenario animasi 2D komedi yang disusun menggunakan struktur tiga babak, teknik setup-payoff, dan visual gag sebagai pendekatan utama dalam penyampaian humor secara visual.

Kata Kunci: Skenario, Visual Gag, Setup-Payoff.



ABSTRACT

In 2D animation production, a screenplay plays an important role as the foundation for developing the story and visual direction. This study is motivated by the tendency of humor in indie animations, particularly in Indonesia, to rely heavily on dialogue. The purpose of this study is to apply visual gag techniques in the writing of the 2D comedy animation screenplay “Bubur Baper.” The method used is Graham Wallas’ creative process, supported by literature studies, observation, and theoretical validation. The result of this study is a 2D comedy animation screenplay structured using the three-act structure, the setup-payoff technique, and visual gags as the primary approach for delivering humor visually.

Keywords: Screenplay, Visual Gag, Setup-Payoff.

DAFTAR ISI

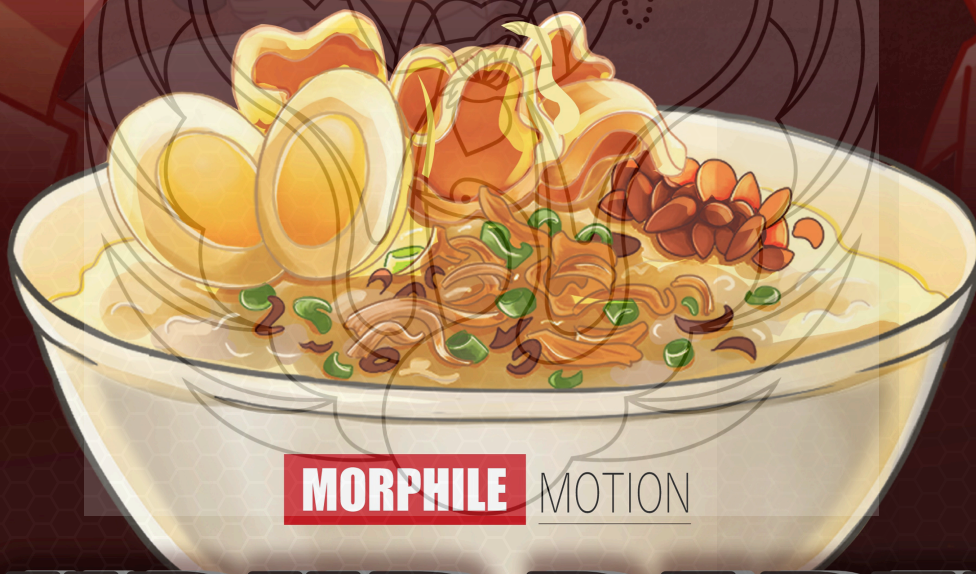
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	6
A. Latar Belakang.....	7
B. Rumusan masalah.....	9
C. Tujuan & Manfaat	9
BAB II EKSPLORASI.....	10
A. Ide Karya.....	11
B. Tinjauan Karya.....	12
C. Tinjauan Pustaka.....	14
D. Landasan Teori.....	18
BAB III METODOLOGI.....	24
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	28
A. Perwujudan.....	28
1. Pra Produksi.....	29
2. Produksi.....	42
3. Pascaproduksi.....	44
B. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73



FSMR



MORPHILE MOTION ANIMATION



MORPHILE MOTION

BUBUR BAPER

The Artbook of Visual Development & Story Exploration

Putri Anjarsari

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



Pembuatan Skenario Animasi 2D dengan Penerapan Teknik Visual Gag dan Setup–Payoff pada Film ‘Bubur Baper’

Oleh:

Putri Anjarsari
2100397033

Dosen Pembimbing I

Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn
NUPTK7055766667230243

Dosen Pembimbing II

Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn
NUPTK3852765666231172

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	2
Rumusan Masalah, Manfaat dan Tujuan	4
EKSPLORASI	5
Ide dan Konsep Karya	6
Tinjauan Karya	7
Tinjauan Pustaka	9
Landasan Teori	13
METODOLOGI	19
Proses Berpikir Kreatif Graham Wallace	20
PERWUJUDAN KARYA	23
Perwujudan	24
Pra Produksi	24
Produksi	37
Pasca Produksi	37
Pembahasan	41
PENUTUP	65
Kesimpulan	66
Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Kategori Visual Gag	13
Tabel 2. Rangkuman Istilah Teknis	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Zak's Wolrls (Luigi Lucarelli personal projects)	7
Gambar 2.2 Animasi OK K.O.! Let's Be Heroes	7
Gambar 2.3 Animasi Gravity Falls	7
Gambar 2.4 Animasi Spongebob Squarepants	8
Gambar 4.1 perdebatan bubur ayam media sosial	23
Gambar 4.2 Moodboard "Bubur Baper"	26
Gambar 4.3 Concept Art Desain Karakter "Bubur Baper"	27
Gambar 4.4 Concept Art Desain Properti	28
Gambar 4.5 Concept Art Desain Environment	28
Gambar 4.6 Concept Art Desain Karakter David	29
Gambar 4.7 Concept Art Desain Karakter Bagas	30
Gambar 4.8 Concept Art Desain Karakter Ibu Kantin	31
Gambar 4.9 Concept Art Desain Karakter Nopal	32
Gambar 4.10 Perancangan Storyboard	33
Gambar 4.11 Ilustrasi Kegiatan Voice Over	34
Gambar 4.12 Perancangan Desain Background	35
Gambar 4.13 Proses Pembuatan keyframe dan Inbetween	36
Gambar 4.14 Proses Cleanup dan Coloring	36
Gambar 4.15 Tampilan Software Untuk Compositing	37
Gambar 4.16 Tampilan Setting dalam Software Compositing	37
Gambar 4.17 Tampilan Proses Editing	38
Gambar 4.18 Referensi visual animasi SpongeBob SquarePants episode "The Secret Box"	41
Gambar 4.19 Pembagian babak dalam struktur cerita tiga babak	42
Gambar 4.20 Penerapan Teknik Naratif Setup-Payoff dalam Struktur Tiga Babak "Bubur Baper"	51

BUBUR BAPER



ABSTRAK

Dalam pembuatan animasi 2D, skenario menjadi dasar penting yang digunakan sebagai acuan dalam membangun alur cerita dan panduan visual. Tanpa itu, proses produksi animasi tidak memiliki arah yang jelas.

Penelitian ini mengangkat cerita komedi yang berasal dari konflik sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang ditemukan adalah humor dalam animasi indie, khususnya di Indonesia, masih banyak bergantung pada dialog, sehingga penggunaan elemen *visual* belum optimal.

Sebagai solusi, karya animasi 2D berjudul “Bubur Baper” disusun dengan menerapkan struktur tiga babak untuk membangun cerita yang terstruktur dan teknik naratif *setup-payoff* untuk menciptakan rangkaian komedi yang saling terhubung. Selain itu, *visual gag* digunakan sebagai teknik utama untuk menyampaikan humor melalui ekspresi, gerakan, dan situasi dalam skenario.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kreatif Graham Wallas yang didukung studi literatur dan observasi, serta validasi teoretis untuk melihat kesesuaian hasil dengan teori yang digunakan.

Hasil dari penelitian ini berupa skenario animasi 2D komedi berjudul “Bubur Baper” yang berfokus pada penggunaan *visual gag* dalam penyampaian humor secara visual, dengan skenario yang disusun menggunakan struktur tiga babak serta teknik naratif *setup-payoff*.

Kata Kunci: Skenario, *Visual Gag*, *Setup-Payoff*

PENDAHULUAN

BAB 1



LATAR BELAKANG

Dalam perkembangan industri animasi, **humor** termasuk salah satu elemen penting yang digunakan untuk menarik perhatian penonton. Humor dalam animasi telah lama digunakan sebagai strategi untuk **meningkatkan daya tarik naratif** (Vandaele, 2002). Namun, keberhasilan humor tidak hanya ditentukan oleh isi lelucon, tetapi juga oleh **bagaimana humor tersebut dibangun melalui struktur cerita yang jelas** (Fatmawati, 2013).

Untuk mewujudkan narasi yang jelas, **diperlukan struktur dalam penulisan Skenario**. Salah satu struktur yang umum digunakan adalah **struktur tiga babak (*three act structure*) yang terdiri atas pengenalan, konflik, dan penyelesaian (Field, 2005)**. Struktur ini banyak digunakan karena mampu menyusun alur cerita secara jelas dan mudah dipahami (Nott, 2023). Selain itu, **teknik naratif *setup-payoff* digunakan untuk membangun momen komedi dengan cara memberikan informasi di awal yang kemudian menghasilkan kejutan di bagian berikutnya**. Teknik ini mampu membangun ekspektasi penonton dan memberikan hasil yang mengejutkan (Vorhaus, 1944; Carroll, 2009).

Meskipun demikian, kekuatan naratif saja belum cukup dalam penyampaian humor pada animasi. Animasi sebagai media visual pada dasarnya mengandalkan elemen visual dalam menyampaikan pesan (Yumar et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan visual untuk memperkuat penyampaian humor. Salah satu teknik yang digunakan adalah *visual gag*, yaitu teknik komedi visual yang memanfaatkan ekspresi, gerakan, dan situasi tanpa bergantung pada dialog (Carroll, 1991; Tsakona, 2009; Fowkes, 2010; Russell, 2023; Kong, 2025).

LATAR BELAKANG

Namun, dalam praktiknya, penggunaan visual gag masih belum maksimal. Berdasarkan observasi terhadap beberapa animasi indie Indonesia di YouTube, seperti Tekotok, Podtoon, dan Dhot Design, humor yang digunakan masih banyak bergantung pada dialog. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan visual humor dalam animasi belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, disusun sebuah skenario animasi 2D berjudul "Bubur Baper" dengan menerapkan teknik visual gag sebagai cara utama dalam penyampaian humor secara visual. Penyusunan skenario ini menggabungkan struktur tiga babak, teknik naratif setup-payoff, serta penerapan visual gag dalam membangun humor pada cerita. "Bubur Baper" merupakan animasi 2D pendek bergenre komedi yang mengangkat konflik sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini berupa skenario animasi 2D komedi berjudul "Bubur Baper" dengan penerapan visual gag, struktur tiga babak, dan teknik setup-payoff dalam penyusunan cerita.