

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENCIPTAAN STORYBOARD UNTUK MEDIA INFORMASI TRAUMA DAN KETEGUHAN HIDUP PADA ANIMASI "RISE AGAIN"

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



**Disusun Oleh :
PUTRI AFRIANI
NIM: 21230107**

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN STORYBOARD UNTUK MEDIA
INFORMASI TRAUMA DAN KETEGUHAN HIDUP
PADA ANIMASI "RISE AGAIN"

Penulis : Putri Afriani

NIM : 21230107

Program Studi : Animasi (Konsentrasi:D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis,
tanggal 17 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn., M.A
NIP. 199006302019032012

Anggota 1



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198609302024211016

Anggota 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmanita S, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN STORYBOARD UNTUK MEDIA
INFORMASI TRAUMA DAN KETEGUHAN HIDUP
PADA ANIMASI "RISE AGAIN"

Penulis : Putri Afriani
NIM : 21230107
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1



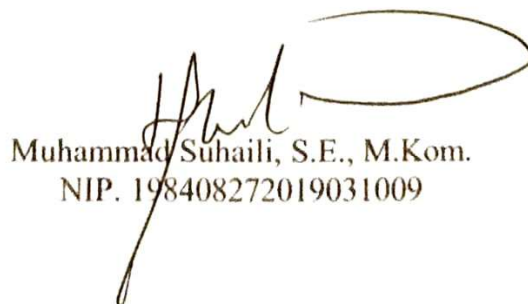
Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom.
NIDN. 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Putri Afriani
NIM	: 21230107
Program Studi	: D4 Animasi
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024-2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PENCIPTAAN STORYBOARD UNTUK MEDIA INFORMASI TRAUMA DAN KETEGUHAN HIDUP PADA ANIMASI "RISE AGAIN"** adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 19 Juni 2025
Yang menyatakan,



Putri Afriani
NIM: 21230107

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Afriani
NIM : 21230107
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024-2025

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENCIPTAAN STORYBOARD UNTUK MEDIA INFORMASI TRAUMA DAN KETEGUHAN HIDUP PADA ANIMASI "RISE AGAIN"**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 19 Juni 2025
Yang menyatakan,



Putri Afriani
NIM: 21230107

ABSTRACT

This research aims to create a storyboard for the animated film "Rise Again" which depicts an individual's emotional journey in facing trauma and finding resilience through perseverance. The storyboard is designed based on a literature review, with the script and the medium shot technique in trauma and resilience scenes as the main points of analysis for the overall storyboard creation. The result is not only a guide for animation production but also an informational medium that conveys emotional and moral messages. It is hoped that the "Rise Again" storyboard can serve as a reference for animators in creating educational, inspiring, and relevant works on similar issues.

Keywords: *storyboard, medium shot, script analysis, animation, trauma and resilience*

ABSTRAK

Penelitian ini untuk menciptakan storyboard film animasi “Rise Again” yang menggambarkan perjalanan emosional seorang individu dalam menghadapi trauma dan menemukan keteguhan hidup melalui resiliensi. Storyboard ini dirancang berdasarkan kajian literatur dengan objek penelitian naskah dan teknik medium shot pada adegan trauma dan keteguhan hidup sebagai acuan analisis dalam pembuatan storyboard secara keseluruhan. Hasilnya tidak hanya menjadi panduan produksi animasi, tetapi juga media informasi yang menyampaikan pesan emosional dan moral. Diharapkan storyboard “Rise Again” dapat menjadi referensi bagi animator dalam menciptakan karya edukatif, inspiratif, dan relevan dengan isu serupa.

Keyword: storyboard, medium shot, analisis naskah, animasi, trauma dan keteguhan hidup

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai animator yang menciptakan storyboard untuk Animasi “Rise Again” Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Penciptaan Storyboard untuk Media Informasi Trauma Dan Keteguhan Hidup pada Animasi "Rise Again"”.

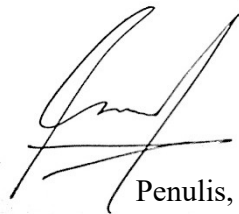
Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T, sebagai Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Muhammad. Suhaili, M. Kom sebagai Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir
8. Antonius Edi Widiargo, M.I.Kom sebagai Pembimbing karya tugas akhir

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan dengan baik
11. Teman-teman, terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dan motivasi yang terus mendorong saya untuk terus maju

Kepada semua yang telah memberikan masukan dan kritik yang membangun, sehingga saya bisa terus memperbaiki karya ini Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 1 Juli 2025,



Penulis,
Putri Afriani

21230107

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Storyboard	7
B. Shot	8
C. Medium Shot.....	8
D. Trauma	10
E. Keteguhan Hidup	10
F. Animasi Sebagai Media Informasi	11
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Langkah-Langkah Penelitian	12
1. Menentukan Objek Penelitian	12
2. Analisis Naskah	13

3. Studi Referensi Visual	17
4. Penyusunan Storyboard	21
B. Metode Pengumpulan Data	24
1. Studi Literatur	24
2. Dokumentasi	26
3. Validasi Pakar	26
C. Timeline Penelitian dan Produksi	28
D. Alat Penunjang Penciptaan Karya	28
1. Perangkat Keras (Hardware)	28
2. Perangkat Lunak (Software)	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Menentukan Objek Penelitian	31
B. Penyusunan Storyboard	31
1. Hasil Analisis Naskah	31
2. Analisis Referensi Visual	34
3. Persiapan Penyusunan Storyboard	37
4. Rough Pass	47
5. Clean-Up	49
6. Evaluasi dan Revisi	54
7. Validasi Pakar	56
8. Hasil Penyusunan Storyboard	59
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Medium Shot	9
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir Proses Penelitian	12
Gambar 3.2 Diagram Analisis Naskah	13
Gambar 3.3 Desain Karakter Alyss	15
Gambar 3.4 Desain Karakter Sian	16
Gambar 3.5 Desain Karakter Anna	16
Gambar 3.6 Poster perilisan film “ <i>Turning Red</i> ”	18
Gambar 3.7 Poster perilisan film “ <i>Encanto</i> ”	19
Gambar 3.8 Poster perilisan film “ <i>Suzume</i> ”	20
Gambar 3.9 Pipeline Penyusunan Storyboard	21
Gambar 3.10 Laptop HP Pavillion Laptop 14-ec0xxx	29
Gambar 3.11 Pen Tablet WACOM CTL-4100	29
Gambar 3.12 Clip Studio Paint	30
Gambar 4.1 Template Storyboard	38
Gambar 4.2 Desain Karakter Alyss	39
Gambar 4.3 Desain Karakter Sian	39
Gambar 4.4 Desain Karakter Anna	40
Gambar 4.5 Referensi Pulau Mengapung	40
Gambar 4.6 Referensi Kamar Rumah Sakit	41
Gambar 4.7 Referensi Kamar Sian	42
Gambar 4.8 Referensi Kantor	42
Gambar 4.9 Referensi Minimarket	43
Gambar 4.10 Referensi Jembatan	43
Gambar 4.11 Referensi Lampu Sorot	44
Gambar 4.12 Referensi Boneka	44
Gambar 4.13 Referensi Kotak dan Foto	45
Gambar 4.14 Referensi Sinematik Touch the Sky	46
Gambar 4.15 Referensi Sinematik The Dream Within	46
Gambar 4.16 Perbandingan Ekspresi Rough Pass dan Clean-Up	52
Gambar 4.17 Perbandingan Ekspresi Continuity Rough Pass dan Clean-Up	53

Gambar 4.18 Revisi Awal Scene 1	55
Gambar 4.19 Revisi Akhir Scene 1 dan Revisi Pertengahan Scene 3.....	55
Gambar 4.20 Hasil Akhir Storyboard Scene 1	60
Gambar 4.21 Hasil Akhir Storyboard Scene 2	61
Gambar 4.22 Hasil Akhir Storyboard Scene 3	62
Gambar 4.23 Hasil Akhir Storyboard Scene 4	63
Gambar 4.24 Shot Latar Floating Island dalam Animasi.....	64
Gambar 4.25 Shot Alyss Terbangun didunia Mengapung.....	64
Gambar 4.26 Shot Sian Membangunkan Alyss.....	64
Gambar 4.27 Shot Kilas Balik Sian Bersama Ibunya yang Sakit	65
Gambar 4.28 Shot Kilas Balik Sian Melihat Alyss Bekerja Keras	65
Gambar 4.29 Shot Pertemuan Alyss Berhenti Dijembatan	66
Gambar 4.30 Shot pertemuan Anna menggantikan Sian	66
Gambar 4.31 Shot Alyss Terbangun Dari Koma dikamar Rumah Sakit.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pipeline Penelitian dan Produksi.....	28
Tabel 4.1 Analisis Naskah Adegan Trauma.....	32
Tabel 4.2 Analisis Naskah Adegan Keteguhan Hidup	33
Tabel 4.3 Analisis Referensi Visual Storyboard Film Animasi Turning Red	34
Tabel 4.4 Analisis Referensi Visual Storyboard Film Animasi Encanto.....	35
Tabel 4.5 Analisis Referensi Visual Storyboard Film Animasi Suzume.....	36
Tabel 4.6 Rough Pass Adegan Trauma.....	47
Tabel 4.7 Rough Pass Adegan Keteguhan Hidup.....	48
Tabel 4.8 Clean-Up Adegan Trauma	50
Tabel 4.9 Clean-Up Adegan Keteguhan Hidup.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	76
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	77
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Tugas Akhir.....	79
1. Moodboard	79
2. Poster.....	79
3. Artbook	80
4. Timeline Tugas Akhir Animasi “Rise Again”	85
5. Hasil Karya Animasi	86
6. Naskah.....	86
7. Analisis Naskah.....	87
8. Rough Pass	91
9. Clean-Up	99
10. Kuesioner Validasi Pakar	108
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	113
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin)	114
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima PI	115
Lampiran 7. Sertifikat TOEFL	116
Lampiran 8. Sertifikat Uji Kompetensi.....	117