

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM
PEMBUATAN *STORYBOARD* ANIMASI "WHISPERS ON
PAPER" UNTUK MEMPERKUAT SUASANA CERITA**
(Storyboard, animatic, in-between animation)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Ditulis oleh :

BIONCA NOOR KHAMELI

NIM : 21230032

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM PEMBUATAN STORYBOARD ANIMASI "WHISPERS ON PAPER" UNTUK MEMPERKUAT SUASANA CERITA

Penulis : Bionca Noor Khameli
NIM : 21230032
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 29 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn

Anggota 2



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

Mengetahui, Ketua Jurusan



Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
DALAM PEMBUATAN STORYBOARD ANIMASI "WHISPERS
ON PAPER" UNTUK MEMPERKUAT SUASANA CERITA

Penulis : Bionca Noor Khameli
NIM : 21230032
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta , 19 Juni 2025

Pembimbing 1



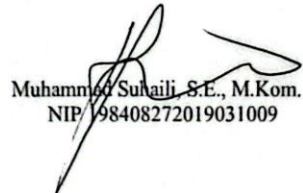
Trifajar Yumarta, S.Kom., M.T
NIP 1980111220101220031

Pembimbing 2



Muhammad Nur Ramly, S.T.
NIDN 0903450022

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 : Bionca Noor Khameli
NIM : 21230032
Program Studi : Desain
Jurusan : Animasi
Tahun Akademik: 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Whispers On Paper
**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,



Bionca Noor Khameli

NIM: 21230032

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bionca Noor Khameli
NIM : 21230032
Program Studi : Desain
Jurusan : Animasi
Tahun Akademik : 2021

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: *Whispers On Paper* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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,



Bionca Noor Khameli
NIM: 21230032

ABSTRAK

Data from the Indonesian Child Protection Commission (KPAI) shows that bullying cases in Indonesia remain high despite existing regulations that protect children's rights. In response to this issue, an animated film titled “Whispers On Paper” was created as an educational medium about the impact of bullying. This research focuses on the creation of a storyboard by applying cinematographic techniques to enhance the atmosphere of the story. The storyboard plays a vital role in pre-production as a pre-visualization tool that systematically arranges the narrative into visual sequences. The results of this study show that cinematographic techniques can strengthen the delivery of emotions and the atmosphere in the “Whispers On Paper” animation storyboard. Therefore, cinematography becomes an important aspect to consider in storyboard creation to support the delivery of moral messages in animation.

Keywords : storyboard, cinematography, animation, bullying

Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa kasus perundungan di Indonesia masih tinggi meskipun sudah ada regulasi yang melindungi hak anak. Untuk merespons hal tersebut, dibuatnya film animasi “Whispers On Paper” sebagai media edukasi tentang dampak bullying. Penelitian ini berfokus pada pembuatan *storyboard* dengan penerapan teknik sinematografi untuk memperkuat suasana cerita. *Storyboard* memiliki fungsi vital dalam pra-produksi sebagai alat pra-visualisasi cerita melalui susunan gambar yang sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik sinematografi mampu memperkuat penyampaian emosi dan suasana dalam *storyboard* animasi “Whispers On Paper”. Teknik sinematografi menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* untuk mendukung penyampaian pesan moral dalam animasi.

Kata Kunci : storyboard, sinematografi, animasi, bullying

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.

Laporan TA 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, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Selaku Sekretaris Program Studi Animasi
7. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., sebagai Dosen Pembimbing 1
8. M. Nur Ramly, S.T., sebagai Dosen Pembimbing 2
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang selalu mendukung penulis dalam membuat laporan ini.
11. Anggota Chill Studio yang sudah mendukung dan bekerja sama dalam pembuatan laporan ini.

12. Teman-teman penulis yang sudah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan tugas akhir ini.

Jakarta, 14 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bionca' with a stylized flourish at the end.

Bionca Noor Khameli

NIM 21230032

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Animasi.....	6
B. <i>Storyboard</i>	9
C. Sinematografi.....	12
D. <i>Bullying</i>	21
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	23
A. Metode Penciptaan	23
B. Teknik Pengumpulan Data	31
C. Deskripsi Karya Film	31
E. Pipeline Produksi Animasi <i>Hybrid</i>	35
F. Pembagian Tugas Tim.....	46
G. Timeline Produksi	48
H. <i>Software</i> Penunjang.....	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil <i>Storyboard</i>	51
B. Hasil <i>Storyboard</i> dengan Komposisi <i>Rule of Thirds</i>	55
C. Hasil Respons Audiens Terhadap Animasi “Whispers On Paper”	60
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pembagian Tugas Tim	47
--------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 12 Prinsip Animasi	6
Gambar 2. 2 <i>Staging</i>	7
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Straight ahead action & Pose to Pose</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Exaggeration</i>	9
Gambar 2. 6 <i>Storyboard</i>	10
Gambar 2. 7 <i>Rule of third s</i>	13
Gambar 2. 8 Grid dan Bingkai Komposisi <i>The Rule of third</i>	14
Gambar 2. 9 <i>Point of Interest</i> Berada di tengah	15
Gambar 2. 10 <i>Point of Interest</i> Berada di sisi Kiri	15
Gambar 2. 11 <i>Point of Interest</i> Berada di sisi Kanan	16
Gambar 2. 12 <i>Headroom</i>	19
Gambar 2. 13 <i>Nose Room</i>	20
Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping Metode Practice-Based-Research</i>	23
Gambar 3. 2 Garis <i>Rule of Thirds</i>	25
Gambar 3. 3 <i>Boyhood</i>	26
Gambar 3. 4 <i>Queens Gambit</i>	27
Gambar 3. 5 <i>The Lord of The Rings</i>	28
Gambar 3. 6 <i>Lost in Translation</i>	30
Gambar 3. 7 Karakter Animasi <i>Whispers On Paper</i>	35
Gambar 3. 8 Diagram Jenis Sekolah.....	36
Gambar 3. 9 Diagram Pertanyaan 1	36
Gambar 3. 10 Diagram Pertanyaan 2.....	37
Gambar 3. 11 Hasil Pertanyaan 3	37
Gambar 3. 12 Hasil Pertanyaan 4	38
Gambar 3. 13 Hasil Pertanyaan 5	39
Gambar 3. 14 Hasil Pertanyaan 6	39
Gambar 3. 15 Hasil Pertanyaan 7	40
Gambar 3. 16 Hasil Pertanyaan 8	41
Gambar 3. 17 Hasil Pertanyaan 9	41
Gambar 3. 18 Sketsa <i>Storyboard</i>	43
Gambar 3. 19 Proses <i>Animatic Whispers On Paper</i>	44
Gambar 3. 20 <i>In-between Animation</i>	45
Gambar 3. 21 Proses <i>Editing Animasi Whispers On Paper</i>	46
Gambar 3. 22 <i>Timeline Produksi</i>	48

Gambar 3. 23 Logo Clip Studio Paint.....	49
Gambar 3. 24 Logo Toon Boom <i>Storyboard</i> Pro	50
Gambar 4. 1 <i>Script</i> Animasi Whispers On Paper	51
Gambar 4. 2 Analisis Adegan.....	52
Gambar 4. 3 Sketsa kasar	53
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i> Whispers On Paper	54
Gambar 4. 5 <i>Scene</i> 1-5	56
Gambar 4. 6 <i>Scene</i> 3-16	57
Gambar 4. 7 <i>Scene</i> 4-1	58
Gambar 4. 8 <i>Scene</i> 4-6	59
Gambar 4. 10 <i>Scene</i> 9-11	60
Gambar 4. 11 Data Responden.....	61
Gambar 4. 12 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pemahaman Alur Cerita	62
Gambar 4. 13 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pemahaman Rasa Empati	62
Gambar 4. 14 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pemahaman Tentang Tindakan Bullying.....	63
Gambar 4. 15 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Pemahaman Pentingnya Membantu Teman yang Menjadi Korban Bullying.....	64
Gambar 4. 16 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Kejelasan Penyampaian Pesan Moral.....	64
Gambar 4. 17 Diagram Hasil Kuisisioner Mengenai Efektifitas Media Animasi Sebagai Media Edukasi	65

DAFTAR LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA
SALINAN LEMBAR PEMBIMBING TA
DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUN TA
DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA
LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME (TURNITIN)
LEMBAR TANDA TERIMA PI
SERTIFIKAT TOEFL
SERTIFIKAT KOMPETENSI