

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *STORYBOARD* SEBAGAI PANDUAN
***VISUAL* DALAM TAHAP *ANIMATING* FILM ANIMASI**
“KELAS PEKERJA”

Tugas Akhir Karya Seni

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh:

GINANJAR SUKMA

21230061

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

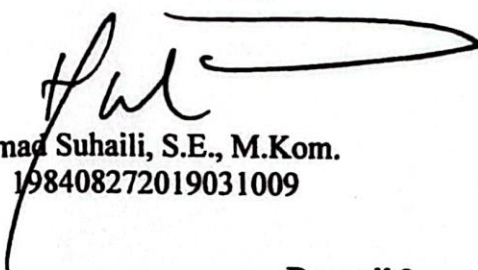
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN STORYBOARD SEBAGAI
PANDUAN VISUAL DALAM TAHAP
ANIMATING FILM ANIMASI “KELAS PEKERJA”

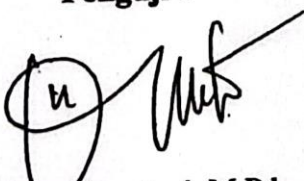
Penulis : Ginanjar Sukma
NIM : 21230061
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Jum'at, tanggal 11 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji


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

Penguji 1


Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Penguji 2


Dessy Wahyuni, S.Sn.

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011172010122003

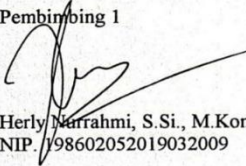
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN STORYBOARD SEBAGAI
PANDUAN VISUAL DALAM TAHAP
ANIMATING FILM ANIMASI “KELAS
PEKERJA”
Penulis : Ginanjar Sukma
NIM : 21230061
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 16 Juni 2025

Pembimbing 1



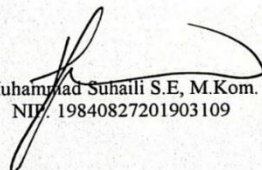
Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom.
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni, S. Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Muhammad Suhaili S.E., M.Kom.
NIP. 19840827201903109

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ginanjar Sukma
NIM : 21230061
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PERANCANGAN STORYBOARD SEBAGAI PANDUAN VISUAL
DALAM TAHAP ANIMATING FILM ANIMASI “KELAS PEKERJA”**
**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, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



The image shows a red circular official stamp of PT. KEMERAI KEMPEL with the text 'PT. KEMERAI KEMPEL' and 'CNDTAMX37318738'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Ginanjar Sukma

NIM: 21230061

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Ginanjar Sukma
NIM : 21230061
Program Studi : 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: PERANCANGAN STORYBOARD SEBAGAI PANDUAN VISUAL DALAM TAHAP ANIMATING FILM ANIMASI "KELAS PEKERJA" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



Ginanjar Sukma

NIM: 21230061

ABSTRACT

Storyboard is a crucial element in animated film production, serving as a visual guide to help streamline and structure the animation process. However, in many cases, the lack of an effective storyboard design can lead to inefficiencies during the animation stage, such as inconsistencies in character movement, visual discontinuity, and workflow disruptions. This study aims to design a storyboard as a visual guide in the animation stage of the animated film "Kelas Pekerja" to enhance motion clarity, visual continuity, and animator efficiency. The research methodology includes literature studies, analysis of storyboard references from relevant animated films, and practical experimentation in designing a storyboard applied directly to selected scenes from "Kelas Pekerja". The design process considers aspects such as staging, timing, continuity, and character expressions to ensure the storyboard provides clear direction for animators in the production phase. The findings of this study are expected to contribute to the development of more effective storyboard design techniques, improving animation quality and streamlining the production workflow. Furthermore, this research can serve as a reference for animators and storyboard artists in understanding the importance of storyboards as guides in the animation stage.

Keywords: *Storyboard, Animation, Animating, Animated film, Visual design.*

ABSTRAK

*Storyboard merupakan elemen krusial dalam produksi film animasi yang berfungsi sebagai panduan visual guna membantu proses animasi agar lebih terstruktur dan efisien. Namun, dalam banyak kasus, kurangnya perencanaan storyboard yang efektif dapat menyebabkan ketidakefektifan pada tahap animasi, seperti ketidaksesuaian pergerakan karakter, inkonsistensi visual, serta hambatan dalam alur produksi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard sebagai panduan visual dalam tahap animasi film animasi "Kelas Pekerja" guna meningkatkan kejelasan gerakan, kesinambungan visual, serta efisiensi kerja animator. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi literatur, analisis referensi storyboard dari film animasi yang relevan, serta eksperimen dalam perancangan storyboard yang diterapkan langsung pada adegan film "Kelas Pekerja". Proses perancangan mempertimbangkan aspek *staging, timing, continuity*, dan ekspresi karakter agar storyboard dapat memberikan arahan yang jelas bagi animator dalam tahap produksi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teknik perancangan storyboard yang lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas animasi dan memperlancar alur kerja produksi. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi animator dan storyboard artist dalam memahami pentingnya storyboard sebagai panduan dalam tahap animasi.*

Kata kunci: *Storyboard, Animasi, Animating, film animasi, Perancangan visual*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *storyboard artist*, dalam proses pembuatan film animasi 3D "Kelas pekerja". Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul " Perancangan *Storyboard* Untuk Memaksimalkan Waktu Produksi Film Animasi "Kelas Pekerja".

Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih 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. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.kom., MT, selaku Sekertaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom, Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani M. Pd, Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Penulisan.
8. Desy Wahyuni M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Karya.
9. Rizkhi Widhi Laksana, selaku teman seperjuangan.
10. Muhammad Alfasyahri Zaidan, selaku teman seperjuangan.
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan Namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

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

Jakarta, 14 Februari 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'G' followed by a smaller, more fluid script.

Ginanjar Sukma

NIM 21230061

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	I
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	II
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	III
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	IV
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	V
ABSTRACT	VI
PRAKATA.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
1. <i>Identifikasi Masalah</i>	2
2. <i>Batasan Masalah</i>	3
3. <i>Rumusan Masalah</i>	3
4. <i>Tujuan Penelitian</i>	3
5. <i>Manfaat Penelitian</i>	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. KAJIAN TEORI	5
1. <i>Definisi Animasi</i>	5
2. <i>12 Prinsip Animasi</i>	6
3. <i>Pipeline Animasi</i>	13
4. <i>Konsep Visual</i>	13
5. <i>Storyboard</i>	14
B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN	15
C. REFRENSI KARYA.....	15
1. <i>Lagu Dari Musisi Normatif</i>	15
2. <i>Animasi Secret Level</i>	16
3. <i>Animasi Predator : Killer Of Killer</i>	17
4. <i>Warkop</i>	18
BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA	19

A.	METODE PENCIPTAAN	19
1.	<i>Eksplorasi</i>	20
2.	<i>Perancangan</i>	20
3.	<i>Perwujudan</i>	20
4.	<i>Penyajian</i>	20
A.	JENIS KAJIAN/PENCIPTAAN	21
B.	SUBJEK KAJIAN/PENCIPTAAN	21
1.	<i>Poster</i>	21
2.	<i>Sinopsis</i>	22
3.	<i>Spesifikasi Karya</i>	22
C.	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	22
1.	<i>Observasi</i>	23
2.	<i>Studi Literatur</i>	24
3.	<i>Wawancara</i>	24
4.	<i>Kuesioner</i>	25
D.	METODE Pengerjaan (<i>PIPELINE</i>)	28
1.	<i>Pra Produksi</i>	28
a.	<i>Pengembangan Ide dan Konsep</i>	28
b.	<i>Penyusunan Naskah</i>	29
c.	<i>Pengembangan Visual</i>	29
d.	<i>Perekaman Suara</i>	29
e.	<i>Penyusunan Storyboard</i>	30
f.	<i>Pembuatan Animatic Storyboard</i>	30
2.	<i>Produksi</i>	30
3.	<i>Post Produksi</i>	32
a.	<i>Compositing</i>	32
b.	<i>Editing</i>	32
E.	APLIKASI DAN <i>SOFTWARE</i> PENUNJANG	32
F.	SPEKIFIKASI PERANGKAT KERAS	34
G.	JOBDESK	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
A.	EKSPLORASI	37
1.	<i>Observasi</i>	37
2.	<i>Studi Literatur</i>	38
3.	<i>Wawancara</i>	38
B.	PERANCANGAN	42
C.	PERWUJUDAN	43
D.	PENYAJIAN	58
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP		66

A. KESIMPULAN.....	66
B. SARAN	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	70
LAMPIRAN 1. BIODATA PENULIS	70
LAMPIRAN 2. SALINAN LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	71
LAMPIRAN 3. DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	73
<i>Artbook Kelas Pekerja</i>	<i>73</i>
<i>Transcript Wawancara</i>	<i>78</i>
<i>Hasil Kuesioner.....</i>	<i>87</i>
LAMPIRAN 4. DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TA	89
<i>Dokumentasi Sidang Proposal TA.....</i>	<i>89</i>
LAMPIRAN 5. LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	90
LAMPIRAN 6. TANDA TERIMA PRAKTIK INDUSTRI.....	96
LAMPIRAN 7. DOKUMEN HAKI	97
LAMPIRAN 8. SERTIFIKASI KOMPETENSI.	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Spesifikasi Karya	22
Tabel 2 Indikator pembedaan Storyboard	23
Tabel 3 Skor skala likert	26
Tabel 4 Jobdesk tim.....	36
Tabel 5 Rangkuman wawancara.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Squash and Stretch	7
Gambar 2 Anticipation	7
Gambar 3 Staging	8
Gambar 4 Pose to Pose & Straight Ahead	8
Gambar 5 Follow Trough and Overlapping Action	9
Gambar 6 Slow in & Slow Out.....	9
Gambar 7 Arc	10
Gambar 8 Secondary Action	10
Gambar 9 Timing & Spacing	11
Gambar 10 Exaggeration	11
Gambar 11 Solid Drawing	12
Gambar 12 Appeal	13
Gambar 13 Normatif.....	15
Gambar 14 Secret Level	16
Gambar 15 Killer Of Killer	17
Gambar 16 Referensi Warkop Jakarta Selatan	18
Gambar 17 Mind Mapping Untuk Practice Led-Research	19
Gambar 18 Poster Kelas Pekerja.....	21
Gambar 19 Pipline	28
Gambar 20 Blender	33
Gambar 21 Adobe Photoshop	34
Gambar 22 Laptop	35
Gambar 23 Dokumentasi Observasi.....	37
Gambar 24 Dokumentasi wawancara dengan Abrar Storyboard Artist Freelance	39
Gambar 25 Dokumentasi wawancara dengan Haris Pratama Animator Junior	39
Gambar 26 Naskah Film Animasi Kelas Pekerja.....	45
Gambar 27 Mind mapping pengembangan konsep	47
Gambar 28 Moodboard	49
Gambar 29 Desain Karakter Gigin	51
Gambar 30 Thumbnail Storyboard.....	52
Gambar 31 Rough Storyboard	53
Gambar 32 Clean up	54
Gambar 33 Animatic Storyboard	55
Gambar 34 Blocking	56
Gambar 35 Spline.....	56

Gambar 36 Polish	57
Gambar 37 Metode Skala Likert	59
Gambar 38 Profesi para responden.....	60
Gambar 39 Ketertarikan Visual	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	70
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	71
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	73
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	89
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	90
Lampiran 6. Tanda Terima Praktik Industri	96
Lampiran 7. Dokumen HAKI	97
Lampiran 8. Sertifikasi Kompetensi.	100