

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *STORYBOARD* DAN *ANIMATIC FILM*
ANIMASI 3D "*STRONGER TOGETHER*" SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN NILAI-NILAI SOSIAL PERMAINAN
TRADISIONAL BAKIAK

PENCIPTAAN KARYA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
CITA AMALIA PUTRI
NIM: 21230035

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *STORYBOARD* DAN *ANIMATIC*
FILM ANIMASI 3D "*STRONGER TOGETHER*"
SEBAGAI UPAYA MENGENALKAN NILAI-
NILAI SOSIAL DALAM PERMAINAN
TRADISIONAL BAKIAK

Penulis : Cita Amalia Putri
NIM : 21230035
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu,
tanggal 16 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Zainul Hakim, M.Pd.I
NIP. 198005072023211013

Anggota 2



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *STORYBOARD* DAN *ANIMATIC FILM*
ANIMASI 3D "*STRONGER TOGETHER*" SEBAGAI UPAYA
MENGENALKAN NILAI-NILAI SOSIAL DALAM PERMAINAN
TRADISIONAL BAKIAK

Penulis : Cita Amalia Putri

NIM : 21230035

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 18 Juni 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Ahmad Ariefiantoro K

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cita Amalia Putri
NIM : 21230035
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Storyboard* dan *Animatic* Film Animasi 3D "*Stronger Together*" sebagai Upaya Mengenalkan Nilai-Nilai Sosial Permainan Tradisional Bakiak 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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



Cita Amalia Putri
NIM: 21230035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Cita Amalia Putri
NIM : 21230035
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
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: Perancangan *Storyboard* dan *Animatic Film* Animasi 3D "*Stronger Together*" sebagai Upaya Mengenalkan Nilai-Nilai Sosial Permainan Tradisional Bakiak 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, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,



Cita Amalia Putri

NIM: 21230035

ABSTRACT

This study aims to design a Storyboard and Animatic for the 3D animated film “Stronger Together” as an effort to introduce social values such as cooperation, responsibility, and leadership found in traditional games, particularly the game bakiak. The film targets children as its main audience, using a communicative visual approach and a light yet educational storyline. The creation method used in this research is the Practice-based Research method. The data collection techniques used by the researcher include observation, interviews, literature studies, and questionnaires. Based on the data and information obtained, the design of the Storyboard and Animatic will greatly assist in reintroducing the importance of traditional games as a learning medium, especially for teaching social values to children through engaging and educational stories. In this way, the message conveyed in the 3D animated film “Stronger Together” can be delivered effectively, making the film a useful educational medium for society.

Keywords: 3D animation, Storyboard, Animatic, traditional games, bakiak, social values, children

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Storyboard* dan *Animatic* dalam film animasi 3D “*Stronger Together*” sebagai upaya mengenalkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, dan kepemimpinan yang ada dalam permainan tradisional, khususnya permainan bakiak. Film ini menargetkan anak-anak sebagai audiens utama, dengan pendekatan visual yang komunikatif dan cerita yang ringan namun edukatif. Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Practice-based Research*. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti meliputi teknik observasi, wawancara, studi literatur, dan kuisioner. Berdasarkan data dan informasi yang didapat, perancangan *Storyboard* dan *Animatic* akan sangat membantu untuk memperkenalkan kembali pentingnya permainan tradisional sebagai media pembelajaran, terutama nilai sosial kepada anak-anak melalui cerita yang menarik dan edukatif, dengan begitu pesan yang ingin disampaikan dalam film animasi 3D “*Stronger Together*” dapat tersampaikan dengan baik dan menjadikan film animasi 3D “*Stronger Together*” menjadi media edukasi yang berguna bagi masyarakat.

Kata Kunci: animasi 3D, *Storyboard*, *Animatic*, permainan tradisional, bakiak, nilai sosial, anak-anak

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesabaran dan kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik mungkin. Adapun tujuan penulis tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Pada tugas akhir ini, penulis bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain karakter dalam film animasi 3D yang berjudul "*Stronger Together*" dapat memengaruhi anak-anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya melalui permainan tradisional. Penulisan laporan tugas akhir ini datang dari keresahan penulis terhadap semakin menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional, yang mana banyak manfaat dan nilai-nilai positif bagi perkembangan sosial dan emosional mereka. Maka dari itu penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Film Animasi 3D '*Stronger Together*' Sebagai Upaya Mengenalkan Nilai-Nilai Dalam Permainan Tradisional."

Laporan TA ini tidak dapat selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Koord. Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.

6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom. selaku dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan.
8. Ahmad Ariefiantoro K., selaku dosen pembimbing karya yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang kami alami selama pembuatan karya TA.
9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh Pendidikan disini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan support dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini, terutama mamah yang selalu ada dan selalu mengakomodasikan apa yang penulis butuhkan.
11. Tim Stronger Together, Shalwa dan Razan, selaku partner kerja dalam Tugas Akhir ini yang selalu membantu.
12. Sahabat Bnetfit, Irvi dan Aji, selaku teman yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
13. Teman-teman terdekat di kelas IPS 1, Vika, Dana, Ade, dan Dela, yang sudah menjadi tempat bercerita bagi penulis.
14. Teman-teman angkatan 2021 yang ikut serta membantu penulis dalam memberikan saran untuk menjawab kesulitan penulis.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan tugas akhir ini di masa mendatang.

Bogor, 27 Juni 2025

Penulis,



Cita Amalia Putri

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penulisan	7
F. Manfaat Penulisan	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	9
A. Animasi	9
1. Pengertian Animasi	9
2. 12 Prinsip Animasi	10
3. Animasi 3D	13
4. <i>Storyboard</i>	14
5. <i>Animatic</i>	16
B. Permainan Tradisional.....	17
C. Nilai Sosial dalam Permainan Tradisional	19
D. Bakiak	20
1. Pengertian Bakiak	20
2. Nilai Sosial dalam Permainan Bakiak.....	21
E. <i>Practice-based Research</i>	24
F. Animasi sebagai Media Edukasi	25

G. Referensi Film Animasi	26
BAB III METODE PENCIPTAAN	30
A. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Observasi.....	30
2. Studi Literatur	31
3. Wawancara	32
4. Kuisisioner.....	34
B. Subjek Penciptaan	35
1. Deskripsi Karya Film	35
2. Sinopsis	36
3. Spesifikasi Karya	37
C. Metode Penciptaan	37
1. Persiapan	38
2. Eksplorasi.....	39
3. Perancangan	40
4. Perwujudan.....	40
5. Evaluasi.....	42
D. Alur Pengerjaan.....	44
1. <i>Storyboard</i>	44
2. <i>Animatic</i>	47
E. Perangkat Lunak.....	48
1. Ibis Paint X.....	48
2. Adobe Illustrator	49
3. DaVinci Resolve.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Implementasi <i>Practice-based Research</i> dalam Film Animasi	51
B. <i>Screening</i> dan Kuisisioner	62
C. Hasil Penciptaan Karya	67
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
DAFTAR LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Capaian Hasil Nilai Sosial.....	22
Tabel 2. 2 Indikator Nilai Sosial	23
Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Ahli.....	33
Tabel 3. 2 Tabel Spesifikasi Karya.....	37
Tabel 4. 1 Keterangan Bobot/Nilai.....	65
Tabel 4. 2 Diagram Hasil Skala Likert.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Pengolahan Data	66
Tabel 4. 4 Nilai Sosial dalam <i>Storyboard “Stronger Together”</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	10
Gambar 2. 2 Anticipation	11
Gambar 2. 3 Staging.....	11
Gambar 2. 4 Secondary Action	12
Gambar 2. 5 Timing	12
Gambar 2. 6 Solid Drawing	13
Gambar 2. 7 Appeal.....	13
Gambar 2. 8 Contoh Gambar Bakiak	21
Gambar 2. 9 Mind mapping Practice-based Research	25
Gambar 2. 10 Film Animasi Si Entong	27
Gambar 2. 11 Film Animasi Upin & Ipin.....	28
Gambar 2. 12 Animasi Adit, Sopo, & Jarwo.....	28
Gambar 3. 1 Kegiatan Observasi dengan Anak-Anak	30
Gambar 3. 2 Alur Pengerjaan dengan Metode <i>Practic-based Research</i>	43
Gambar 3. 3 Alur Pengerjaan <i>Storyboard</i>	45
Gambar 3. 4 Alur Pengerjaan <i>Animatic</i>	47
Gambar 3. 5 Logo Ibis Paint X	48
Gambar 3. 6 Logo Adobe Illustrator	48
Gambar 3. 7 Logo DaVinci Resolve	49
Gambar 4. 1 Entong sedang Menolong Memet	52
Gambar 4. 2 Karakter Adit, Ucup, dan Pak Haji.....	53
Gambar 4. 3 Cikgu Jasmine memberi Nasehat.	53
Gambar 4. 4 Wawancara Langsung dengan Kak Ayu Nirmala	54
Gambar 4. 5 Wawancara Via Gmeet dengan Fadlan.....	56
Gambar 4. 6 <i>Thumbnail Storyboard</i> dengan Kertas dan Pensil	58
Gambar 4. 7 <i>Rough Storyboard</i> menggunakan Ibis Paint X.....	59
Gambar 4. 8 Tahapan Penyusunan pada <i>Clean Up Storyboard</i>	60
Gambar 4. 9 Tahapan <i>Clean Up Storyboard</i>	60
Gambar 4. 10 Tahapan <i>Animatic</i> menggunakan DaVinci Resolve	61
Gambar 4. 11 Kegiatan <i>Screening</i> di RPTRA Betawi Ngumpul	62
Gambar 4. 12 Anak-Anak Menonton Film Animasi " <i>Stronger Together</i> ".....	62
Gambar 4. 13 Metode Perhitungan Skala Likert.....	63
Gambar 4. 14 Sampel <i>Animatic "Stronger Together"</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata penulis	75
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbing TA	76
Lampiran 3. Dokumentasi Pendukung	80
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Tugas Akhir.....	116
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiarisme Turnitin.....	117
Lampiran 6. Tanda Terima Magang Industri.....	118
Lampiran 7. Dokumen HAKI	119
Lampiran 8. Sertifikat Pendukung	121