

LAPORAN TUGAS AKHIR
EKSPLORASI TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM PEMBUATAN
STORYBOARD PADA FILM ANIMASI “*CLOCKWISE*”

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
DIMAS FAJAR NUGROHO
NIM: 21230041

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : EKSPLORASI TEKNIK SINAMTOGRAFI
DALAM PEMBUATAN STORYBOARD
PADA FILM ANIMASI "CLOCKWISE"

Penulis : Dimas Fajar Nugroho

NIM : 21230041

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 Rabu, tanggal 1 Oktober 2025.

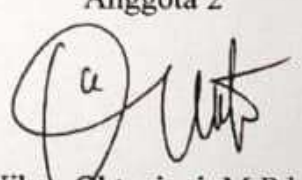
Disahkan oleh:
Ketua penguji


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

Anggota 1


Ilham Khalid Setiawan, S.Sn

Anggota 2


Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurmanta Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : EKSPLORASI TEKNIK SINEMATOGRAFI
DALAM PEMBUATAN STORYBOARD
PADA FILM ANIMASI "CLOCKWISE"

Penulis : Dimas Fajar Nugroho

NIM : 21230041

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



Pingki Indriati, M.Ds

NIP/NIDN. 19860323015042003

Pembimbing 2



Dessy Wahyuni. S.Sn

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

NIP/NIDN 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Fajar Nugroho
NIM : 21230041
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

EKSPLORASI TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM PEMBUATAN
STORYBOARD PADA FILM ANIMASI "CLOCKWISE"

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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,

 Tanda tangan

Dimas Fajar Nugroho
NIM: 21230041

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dimas Fajar Nugroho
NIM : 21230041
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi 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:

EKSPLORASI TEKNIK SINEMATOGRAFI DALAM PEMBUATAN STORYBOARD PADA FILM ANIMASI "CLOCKWISE"

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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,

Me-
tar.

METERAI
TEMPEL
KEMENTERIAN
KULTUR DAN KREATIVITAS
REPUBLIK INDONESIA
NO. 02/AMK/2025/06337

Dimas Fajar Nugroho
NIM: 21230041

ABSTRACT

The creation of storyboards is one of the most crucial elements in the animation production process, serving as a visual reference for determining composition, shot framing, camera angles, camera movements, lighting, and character placement within a scene. This study analyzes and explores various cinematographic techniques, such as framing, types of shots, camera angles, camera movements, and blocking, as well as their application in storyboarding to support and serve as a reference for effective visual narration. The research method used is a qualitative approach, including literature studies and visual analysis of the created storyboards. Additionally, this study refers to several books and animated films as references for cinematographic techniques. The findings of this study indicate that the appropriate selection of cinematographic techniques in storyboarding can enhance atmosphere, effectively convey emotions, and deliver messages to the audience more clearly. This research is expected to serve as a reference for animators and storyboard artists in applying more effective and refined cinematographic techniques in animation film production.

Keywords: Storyboard, Cinematography Techniques, Animated Film, Visual Techniques

ABSTRAK

Pembuatan *storyboard* merupakan salah satu elemen terpenting dalam proses produksi animasi, yang berfungsi menjadi acuan visual dalam menentukan komposisi, bentuk pengambilan gambar, sudut pandang kamera, pergerakan kamera, pencahayaan dan penempatan karakter di suatu adegan. Dalam penelitian ini, dilakukan analisis dan eksplorasi terhadap berbagai teknik sinematografi, seperti *framing*, *type of shot*, sudut pandang kamera, pergerakan kamera dan *blocking*, serta penerapannya dalam *storyboard* untuk mendukung dan menjadi acuan narasi visual yang efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif dengan studi literatur dan analisis visual terhadap *storyboard* yang telah dibuat. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan beberapa buku dan film animasi lain sebagai referensi teknik sinematografi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pemilihan teknik sinematografi yang tepat dalam pembuatan storyboard dapat meningkatkan atmosfer, menyampaikan emosi dan pesan kepada penonton secara lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi animator dan storyboard artist dalam menerapkan Teknik sinematografi yang lebih baik dan efektif dalam produksi film animasi.

Kata Kunci : Storyboard, Teknik Sinematografi, Film Animasi, Teknik Visual

PRAKATA

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

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *scriptwriter*, *Storyboard Artist*, *Concept Designer* dan *Compositor*, telah membuat film animasi 3D yang berjudul “*Clockwise*”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul Eksplorasi Teknik Sinematografi Dalam Proses Penulisan Naskah Dan Storyboard Pada Film Animasi “*Clockwise*”.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis tak lepas dari pihak – pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir penulisan laporan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada;

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M. Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti S, Skom, MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.Kom, M. Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Pingki Indrianti, M.Ds, selaku Dosen pembimbing Penulisan
7. Dessy Wahyuni, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing Karya
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

10. Ayahanda tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini
11. Tim Tugas Akhir yang telah bekerja sama dalam mengerjakan karya tugas akhir

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang ditingkatkan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi referensi yang lebih baik untuk kedepannya. Akhir kata, penulis berharap agar segala upaya dan hasil dari Tugas Akhir ini dapat menjadi investasi yang berharga untuk pengembangan diri dan karier penulis di masa yang akan datang.

Terima Kasih.

Jakarta, 06 Februari 2025



Dimas Fajar Nugroho

NIM: 21230041

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
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN SUMBER	6
A. Sinematografi Dalam film dan Animasi	6
B. Teori 5 C's Of Cinematography Oleh Joseph Mascelli	7
C. Storyboard Sebagai Blueprint Visual dalam Produksi Animasi	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Metode Penelitian	24

B. Penjelasan Karya	27
C. Metode Penciptaan	36
D. Metode Pembuatan Animasi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Pembahasan Karya dengan Toeri 5 C's of Cinematography	44
B. Pembahasan Karya Storyboard	54
C. Ulasan Dari Ahli di Bidang Animasi dan Para Audiens	79
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jobdesk Anggota Tim	29
Tabel 2 Identifikasi Naskah Film	40
Tabel 3 Penerapan Camera Angle pada Storyboard	45
Tabel 4 Penerapan Continuity pada Storyboard	47
Tabel 5 Penerapan Cutting pada Storyboard	49
Tabel 6 Penerapan Close Up pada Storyboard	51
Tabel 7 Penerapan Composition pada Storyboard	53
Tabel 8 Penjabaran Storyboard scene 1	54
Tabel 9 Penjabaran Storyboard Scene 2	56
Tabel 10 Penjabaran Storyboard Scene 3	58
Tabel 11 Penjabaran Storyboard Scene 4	64
Tabel 12 Penjabaran Storyboard Scene 5	67
Tabel 13 Penjabaran Storyboard Scene 6	68
Tabel 14 Penjabaran Storyboard Scene 7	69
Tabel 15 Penjabaran Storyboard Scene 8	72
Tabel 16 Penjabaran Storyboard Scene 9	74
Tabel 17 Penjabaran Storyboard Scene 11	76
Tabel 17 Hasil Kuisisioner Terbuka para Audiens	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Low Angle</i>	9
Gambar 2 <i>High Angle</i>	10
Gambar 3 <i>Eye Level</i>	10
Gambar 4 <i>Over The Shoulder</i>	11
Gambar 5 <i>Dutch Angle</i>	12
Gambar 6 <i>Point of View</i>	12
Gambar 7 <i>180-Degree Rule</i>	14
Gambar 8 Konsistensi posisi antar 2 karakter	14
Gambar 9 <i>Jump Cut</i>	15
Gambar 10 <i>Match Cut</i>	16
Gambar 11 <i>Cross Cutting</i>	16
Gambar 12 <i>Cut in Action</i>	17
Gambar 13 <i>Cutaway</i>	17
Gambar 14 <i>Close up</i> detil ekspresi subjek	18
Gambar 15 <i>Close up</i> emosi wajah	18
Gambar 16 Keseimbangan Simetris	20
Gambar 17 <i>Rule of Third</i>	21
Gambar 18 Poster Film Animasi Clockwise	27
Gambar 19 Laptop	31
Gambar 20 Mouse	31
Gambar 21 Pen Tablet	32

Gambar 22 Logo <i>Blender</i>	32
Gambar 23 Logo <i>Krita</i>	33
Gambar 24 Logo <i>Adobe Premiere Pro</i>	34
Gambar 25 Logo <i>Adobe After Effect</i>	34
Gambar 26 Tahapan Penelitian Pembuatan <i>Storyboard</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 BIODATA PENULIS	89
Lampiran 2 LEMBAR BIMBINGAN TA	90
Lampiran 3 DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN TA	92
Lampiran 4 DOKUMEN KEGIATAN SIDANG	100
Lampiran 5 LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	101
Lampiran 6 TANDA TERIMA LAPORAN PI	105
Lampiran 7 DOKUMEN LEMBAR HAK CIPTA	106
Lampiran 8 SERTIFIKAT KOMPETENSI	108
Lampiran 9 DOKUMENTASI	109