

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *STORYBOARD* FILM ANIMASI 2D "REFLECTION"
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PESIMISME PADA REMAJA**

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

Chloe Tabitha Mutiara Situmeang

21230033

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Storyboard* Film Animasi 2D "Reflection"
Sebagai Media Edukasi Pesimisme pada Remaja
Penulis : Chloe Tabitha Mutiara Situmeang
NIM : 21230033
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,

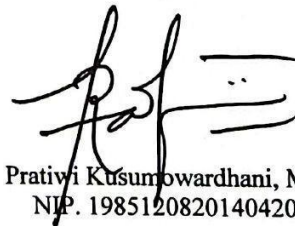

Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M
NIP. 198801052019032012

Anggota 1



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NIDN.0904420012

Anggota 2



Pratiwi Kusumawardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002

Mengetahui,
Ketua Jurusan

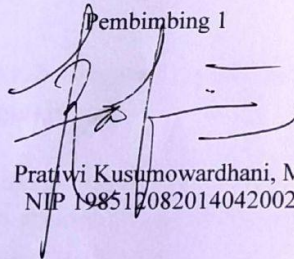

Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

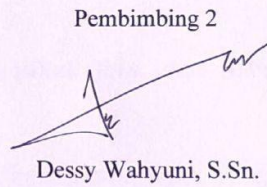
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN STORYBOARD FILM
ANIMASI 2D "REFLECTION" SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PESIMISME PADA REMAJA.

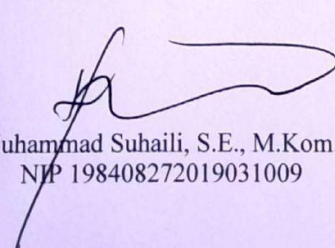
Penulis : Chloe Tabitha Mutiara Situmeang
NIM : 21230033
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1

Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.
NIP 198512082014042002

Pembimbing 2

Dessy Wahyuni, S.Sn.

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 : Chloe Tabitha Mutiara Situmeang
NIM : 21230033
Program Studi : Animasi (D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Storyboard Film Animasi 2D "Reflection" Sebagai Media Edukasi
Pesimisme pada Remaja

**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 September 2025

Yang menvatakan,



Chloe Tabitha Mutiara Situmeang

NIM: 21230033

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Chloe Tabitha Mutiara Situmeang
NIM : 21230033
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 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:

Perancangan Storyboard Film Animasi 2D "Reflection" Sebagai Media Edukasi Pesimisme pada Remaja 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 September 2025

n,
utiara Situmeang

NIM: 21230033

ABSTRAK

This writing report contains the writer's process of drawing storyboard as a part of production process of an animated short titled "Reflection", as an education media about the negative impact of pessimism in the teenagers' livelihood. The process including the research to gain references through a questionnaire; and learned more techniques through studying the literature to make the drawing on the storyboard more lively and continuous between one scene and the others, so the audience can understand the plot more deeply, while also feel the emotion of someone who experienced pessimism and situation from it.

Keyword : 2D Animation, Storyboard, Pessimism

Laporan penulisan ini berisi tentang proses penulis dalam menggambar *storyboard* sebagai bagian dari proses produksi film animasi pendek berjudul "Reflection" sebagai media edukasi mengenai dampak negatif pesimisme dalam kehidupan remaja. Proses tersebut meliputi tahap riset untuk referensi melalui kuesioner; dan mempelajari teknik *storyboard* melalui studi pustaka agar gambar dalam *storyboard* terlihat hidup dan berkesinambungan antara satu adegan dengan adegan lainnya, sehingga penonton dapat memahami jalan cerita, serta merasakan emosi seseorang yang mengalami pesimisme dan situasi yang terjadi di dalamnya.

Kata kunci : Animasi 2D, *Storyboard*, Pesimisme

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada saya, sehingga saya mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi saya sebagai mahasiswa yang telah melaksanakan perkuliahan dalam program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini berisi tentang proses penulis dalam membuat storyboard dalam proses produksi film animasi pendek berjudul “Reflection”, sebagai media edukasi mengenai dampak negatif sifat pesimis pada kehidupan remaja. Proses ini meliputi bagaimana penulis merancang visual animasi edukasi pesimisme yang informatif, namun tetap menyajikan unsur estetika di dalamnya sebagai karya seni. Tujuannya agar remaja yang menonton mampu menangkap ilmu di dalamnya dengan jalan cerita dan visual yang menarik untuk dilihat dan diikuti.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar saya. Oleh karena itu, saya turut berterima 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. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds., selaku Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Dessy Wahyuni, S.Sn., selaku Pembimbing Pembuatan Karya Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membimbing dan melayani penulis pada masa menempuh pendidikan disini.
10. Keluarga penulis yang sudah mendukung dan menyayangi penulis.

11. Teman-teman saya; dari Prodi Animasi Angkatan 11 hingga dari kelas NJ21A, terkhusus kedua rekan dalam Semanggi Creative, yaitu Indrizky Jauza dan Taskia Sofi Aulia.

Saya menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan praktik industri ini. Oleh sebab itu, saya mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini. Sekian kata pengantar dari saya. Saya ucapkan terima kasih.

Bekasi, 15 Oktober 2025



Chloe Tabitha Mutiara Situmeang

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
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.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Pengertian Animasi.....	5
B. Pengertian Animasi 2 Dimensi.....	6
C. Pengertian Storyboard.....	7
D. Pengertian Pesimisme.....	10
E. Pengertian Remaja.....	11
F. Referensi Karya.....	13

BAB III METODE PENCIPTAAN.....	18
A. Objek Penulisan.....	18
B. Tim Penyusun.....	19
C. Subjek Penelitian.....	20
D. Metode Pengumpulan Data.....	20
E. Teknik Pengumpulan Data.....	20
F. Instrumen Pembuatan Karya.....	22
G. Tahap Pembuatan Karya.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hasil Pengumpulan Data.....	28
B. Konsep Cerita.....	37
C. Pembuatan Karya.....	39
D. Hasil <i>Screening</i> Film.....	50
BAB V SIMPULAN.....	53
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Anggota “Semanggi Creative” Beserta Tugas-Tugasnya.....	19
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Penelitian.....	36
Tabel 4.2 Penerapan <i>Type of Shot</i> pada <i>Storyboard Scene</i> 1 “Reflection”.....	42
Tabel 4.3 Penerapan <i>Camera Movement</i> pada <i>Storyboard Scene</i> 1 “Reflection”..	43
Tabel 4.4 Perbandingan <i>Storyboard</i> dengan <i>Shot</i> dengan Hasil Karya.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi 3D “KPop Demon Hunters”	5
Gambar 2.2 Poster Animasi 2D dari Jepang, “Spy x Family”	6
Gambar 2.3 Contoh <i>Thumbnail</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Rough Storyboard</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Clean Storyboard</i>	10
Gambar 2.6 Cover Permainan Video “Omori”	13
Gambar 2.7 Karakter dari “The Amazing World of Gumball”	14
Gambar 2.8 Karakter dari “The Amazing World of Gumball” yang Dibuat dengan Berbagai Macam Jenis Animasi	15
Gambar 2.9 Poster Film “Alice in Wonderland”	16
Gambar 2.10 Adegan Film “Alice in Wonderland”	17
Gambar 3.1 Poster “Reflection”	18
Gambar 3.2 Samsung Galaxy A14	23
Gambar 3.3 Lenovo IdeaPad Flex 5	23
Gambar 3.4 Logo dari <i>Software</i> “Ibis Paint”	25
Gambar 3.5 Logo dari <i>Software</i> “Clip Studio Paint”	26
Gambar 3.6 Pipeline Animasi 2D	27
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (1)	28
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (2)	29
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (3)	29
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (4)	30
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (5)	31
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (6)	31
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (7)	32
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (8)	33

Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (9).....	33
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (10).....	34
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (11).....	35
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Pesimisme Remaja (12).....	35
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Thumbnail</i> Sebuah <i>Storyboard</i>	39
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Rough Pass</i> Sebuah <i>Storyboard</i>	40
Gambar 4.15 Hasil <i>Clean Up Storyboard</i>	41
Gambar 4.16 Penerapan <i>Camera Angle</i> pada <i>Scene 1</i>	44
Gambar 4.17 Penggunaan <i>Rule of Third</i> pada Pembuatan <i>Storyboard Scene 1</i>	45
Gambar 4.18 <i>Storyboard Scene 1</i> Bagian 1.....	46
Gambar 4.19 <i>Storyboard Scene 1</i> Bagian 2.....	46
Gambar 4.20 <i>Storyboard Scene 1</i> Bagian 3.....	47
Gambar 4.21 Persentase Responden Kuesioner <i>Screening Film</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I BIODATA MAHASISWA.....	58
LAMPIRAN II KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	59
LAMPIRAN III DOKUMEN PENDUKUNG TUGAS AKHIR.....	61
LAMPIRAN IV DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	79
LAMPIRAN V CEK PLAGIARISME.....	80
LAMPIRAN VI SURAT KONTRAK PRAKTIK INDUSTRI.....	81
LAMPIRAN VII DOKUMEN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	83
LAMPIRAN VIII SERTIFIKAT KOMPETENSI.....	85