

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM MENINGKATKAN
KUALITAS NARASI PADA PRODUKSI VIDEO
DOKUMENTER RAMBU SOLO

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
MUHAMMAD CHAERUL FIKRI E
2290472023

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan *Storyboard* Dalam Meningkatkan Kualitas Narasi Pada Produksi Video Dokumenter Rambu Solo”

Penulis : MUHAMMAD CHAERUL FIKRI ENGGE
NIM : 2290472023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 23 November 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji

Dr. Hj. Muliaty, M.AP.
NIP. 19641126 198503 2 002

Penguji 1

Ruslinda Nur, S.Pd., M.Pd
NIP. 19920413 2024 21 2001

Penguji 2

Ridwan Jamal, S.Sos., M.M.
NIP. 19640907 198603 1 003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis

Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 19880325 202203 1 005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : “Perancangan *Storyboard* Dalam Meningkatkan
Kualitas Narasi Pada Produksi Video
Dokumenter Rambu Solo”

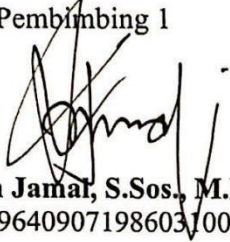
Penulis : MUHAMMAD CHAERUL FIKRI ENGGE
NIM : 2290472023
Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

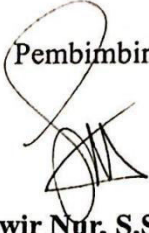
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 16 September 2025

Pembimbing 1


Ridwan Jamal, S.Sos., M.M.
NIP. 196409071986031003

Pembimbing 2


Syahrir Nawir Nur, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN. 0016039006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis


Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP. 198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD CHAERUL FIKRI E
NIM : 2290472023
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan *Storyboard* Dalam Meningkatkan Kualitas Narasi Pada Produksi Video Dokumenter Rambu Solo” adalah original, belum pernah di buat 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.

Makassar, 16 September 2025

Yang menyatakan,



MUH CHAERUL FIKRI E

2290472023

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : MUHAMMAD CHAERUL FIKRI E
NIM : 2290472023
Program Studi : Desain Grafis
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: “Perancangan Storyboard Dalam Meningkatkan Kualitas Narasi Pada Produksi Video Dokumenter Rambu Solo” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penuli/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Makassar, 16 September 2025

Yang menyatakan,



MUH CHAERUL FIKRI E
2290472023

ABSTRACT

This final project discusses the Design of a Storyboard to Enhance Narrative Quality in the Production of a Rambu Solo Documentary Video in Tana Toraja. The main objective of this design is to create a visual guide that strengthens the storyline and helps convey cultural messages more clearly and communicatively. The techniques used include literature study, direct observation, and interviews with traditional leaders and documentary practitioners. The design outcome is presented in the form of a digital storyboard containing elements such as scene sequences, illustrations, scene descriptions, narration, technical notes, and layout. The design process was carried out using Adobe Illustrator to produce visuals that are neat, consistent, and aligned with the cultural context of Toraja. Based on evaluations conducted with documentary practitioners, the storyboard was found to be effective in enhancing the narrative quality of the Rambu Solo documentary video production.

Keywords: *Storyboard, Narrative, Documentary, Rambu Solo*

ABSTRAK

Penulisan tugas akhir ini membahas Perancangan Storyboard dalam Meningkatkan Kualitas Narasi pada Produksi Video Dokumenter Rambu Solo di Tana Toraja. Tujuan utama perancangan ini adalah menciptakan panduan visual yang mampu memperkuat alur cerita dan membantu penyampaian pesan budaya secara lebih jelas dan komunikatif. Teknik yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi langsung, dan wawancara dengan tokoh adat serta praktisi dokumenter. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk storyboard digital yang berisi elemen-elemen seperti urutan adegan, ilustrasi, deskripsi adegan, narasi, catatan teknis, dan tata letak. Proses perancangan dilakukan menggunakan Adobe Illustrator untuk menghasilkan visual yang rapi, konsisten, dan sesuai dengan konteks budaya Toraja. Berdasarkan hasil pengujian bersama praktisi dokumenter, storyboard ini dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas narasi pada produksi video dokumenter rambu solo.

Kata Kunci: *Storyboard, Narasi, Dokumenter, Rambu Solo*

PRAKATA

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kesempatan, dan kesabaran sehingga penyusunan tugas akhir ini tersusun dengan sebaik-baiknya.

Dalam tersusunnya tugas akhir ini ada orang-orang hebat yang secara langsung maupun tidak langsung ikut dalam penyelesaian laporan ini, baik itu lewat bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi. Maka dari itu terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. H. Suardi, S.Sos., M.Si. Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Fadly Shabir, S.Kom., M.T. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Ridwan Jamal, S.Sos., M.M. Sebagai Dosen Pembimbing I
6. Syahrir Nawir Nur, S.Sos., M.I.Kom. Sebagai Dosen Pembimbing II.
7. Kepada seluruh teman-teman kelas DG 22 B yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang intinya saling mendukung dalam menyusun tugas akhir ini .
8. Kepada Orang Tua yang telah mendoakan sehingga penyusunan tugas akhir diberi kelancaran.
9. Kepada teman saya Fadjar Muhaimin, Akmal Fakhrezi, Rahmatullah dan Muhammad Dzaky yang selalu membantu saya meminjamkan laptopnya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya panjang umur pertemanan.
10. Tentunya juga terima kasih ke Diri Sendiri sebagai mahasiswa karena telah banyak-banyak berkorban untuk menjadikan laporan ini selesai serta menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Makassar, 16 September 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muh Chaerul Fikri E', with a stylized, cursive script.

Muh Chaerul Fikri E

NIM 2290472023

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRACT	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.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Desain Komunikasi Visual	7
B. Prinsip desain.....	8
C. <i>Storyboard</i>	9
D. Narasi	14
E. Pengertian Video Dokumenter	16
F. Rambu Solo	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	19
A. Data/Objek Penulisan	19
B. Teknik Pengumpulan Data	19
C. Ruang Lingkup	21

D. Langkah Kerja	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	28
A. Tahap PraProduksi.....	28
B. Tahap Produksi	32
C. Tahap Pascaproduksi	41
BAB V PENUTUP.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Susunan Narasi.....	29
Tabel 2 Profil Responden.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sketsa	33
Gambar 2 Sketsa	34
Gambar 3 Digitalisasi Buntu Burake	35
Gambar 4 Digitalisasi Persawahan	36
Gambar 5 Digitalisasi Umbul-umbul	36
Gambar 6 Digitalisasi Kepala Kerbau.....	37
Gambar 7 Digitalisasi Sesajen	37
Gambar 8 Digitalisasi Tau-tau	38
Gambar 9 Digitalisasi Wawancara.....	38
Gambar 10 Digitalisasi Mappasilaga Tedong	39
Gambar 11 Digitalisasi Ma'lambuk.....	39
Gambar 12 Digitalisasi Ma'badong.....	40
Gambar 13 Digitalisasi Ma'Palao.....	40
Gambar 14 Digitalisasi Gapura Selamat datang	41
Gambar 15 Opening Protoipe.....	42
Gambar 16 Opening Prototipe	42
Gambar 17 Sampul Prototipe	42
Gambar 18 Kegiatan Prototipe.....	43
Gambar 19 Kegiatan Prototipe.....	43
Gambar 20 Opening Dan Wawancara Prototipe	43
Gambar 21 Closing Prototipe.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	50
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Mahasiswa	51
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Mahasiswa	52
Lampiran 4 Dokumentasi Testing.....	53
Lampiran 5 Dokumentasi Pengerjaan	54
Lampiran 6 Dokumentasi Observasi.....	55

