

IMPLEMENTASI TEKNIK FRAMING DALAM STORYBOARD ANIMASI "LENONG PREMAN"

(Storyboard Artist)

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh

Bunga Aurillia Ramadhita

NIM: 2290345021

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI TEKNIK
FRAMING DALAM STORYBOARD
ANIMASI "LENONG PREMAN"

Penulis : Bunga Aurillia Ramadhita
NIM : 2290345021
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 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



Bayu Saputra, S.Sn
NIDN: 0903450011

Anggota 2



Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0019049104

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST / M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI TEKNIK FRAMING
DALAM STORYBOARD ANIMASI "LENONG PREMAN"
Penulis : Bunga Aurillia Ramadhita
NIM : 2290345021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juni 2026

Pembimbing 1



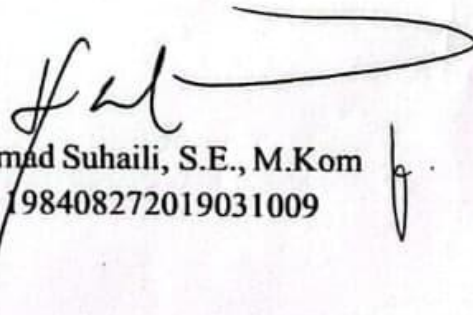
Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0019049104

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.Sn
NRD: 904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Aurillia Ramadhita
NIM : 2290345021
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**IMPLEMENTASI TEKNIK FRAMING DALAM STORYBOARD
ANIMASI "LENONG PREMAN" 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, 9 Juni 2026

Yang menyatakan,



Bunga Aurillia Ramadhita

NIM: 2290345021

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Bunga Aurillia Ramadhita

NIM 2290345021

Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2025/2026

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: **IMPLEMENTASI TEKNIK FRAMING DALAM STORYBOARD ANIMASI "LENONG PREMAN"**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif 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, 9 Juni 2026

Yang menyatakan,



Bunga Aurillia Ramadhita

NIM: 2290345021

ABSTRACT

Lenong Preman is a short animated film that addresses the issue of social stigma toward juvenile delinquency through the story of Arjuna, a teenager striving to find his identity through traditional lenong theater. This final project focuses on storyboard development as its main object, aiming to implement framing and shot techniques to portray the character's emotional condition and visually communicate social stigma. The theoretical foundation of this project includes the concepts of storyboard, visual storytelling, framing, camera shots, juvenile delinquency, and emotional representation in visual media. The method applied is practice-based research using the ADDIE development model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The design process resulted in a storyboard consisting of 9 scenes and 89 shots, which was subsequently implemented into an animated film with a duration of 8 minutes and 24 seconds, a resolution of 2560×1440 pixels, and a frame rate of 24 frames per second (fps). The evaluation process was conducted through storyboard expert validation and questionnaire distribution to teenage audiences. The results indicate that the storyboard was able to convey the storyline clearly, portray the character's internal conflict, direct audience attention, and effectively communicate the social message regarding stigma toward juvenile delinquency. Therefore, the implementation of framing and shot techniques in the Lenong Preman storyboard supports visual storytelling and strengthens the delivery of emotional and social messages to the audience.

Keywords: *storyboard, framing, shot, visual storytelling, animation, juvenile delinquency.*

ABSTRAK

Film animasi 'Lenong Preman' merupakan karya animasi pendek yang mengangkat isu stigma sosial terhadap kenakalan remaja melalui kisah Arjuna, seorang remaja yang berusaha menemukan jati dirinya melalui seni pertunjukan lenong. Karya ini berfokus pada perancangan *storyboard* sebagai objek tugas akhir dengan tujuan mengimplementasikan teknik *framing* dan *shot* untuk menggambarkan kondisi emosional tokoh serta menyampaikan stigma sosial secara *visual*. Landasan teori yang digunakan meliputi konsep *storyboard*, *visual storytelling*, *framing*, *shot* kamera, kenakalan remaja, dan representasi emosi dalam media visual. Metode yang digunakan adalah *practice-based research* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil perancangan menghasilkan storyboard animasi *Lenong Preman* yang terdiri atas 9 *scene* dengan total 89 *shot*, kemudian diimplementasikan

menjadi film animasi berdurasi 8 menit 24 detik dengan resolusi 2560×1440 piksel pada 24 frame per second (fps). Evaluasi dilakukan melalui validasi pakar *storyboard* dan penyebaran angket kepada audiens remaja. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa *storyboard* mampu menyampaikan alur cerita dengan jelas, menggambarkan konflik batin tokoh, mengarahkan perhatian penonton, serta membantu penyampaian pesan sosial mengenai stigma terhadap kenakalan remaja. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan teknik *framing* dan *shot* pada *storyboard* animasi 'Lenong Preman' dapat mendukung penyampaian emosi dan pesan sosial secara efektif melalui *visual storytelling*.

Kata Kunci: *Framing, Shot, Storyboard, Kenakalan Remaja, Visual Storytelling*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, kekuatan, kemampuan, serta kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Implementasi Teknik *Framing* dalam Pembuatan *Storyboard* Film Animasi 'Lenong Preman'" dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan Tugas Akhir ini membahas proses perancangan *storyboard* pada film animasi *Lenong Preman* dengan menerapkan teknik *framing* sebagai salah satu elemen *visual storytelling*. Penerapan *framing* dilakukan untuk membantu menyampaikan kondisi emosional tokoh, mengarahkan perhatian penonton, serta memperkuat penyampaian isu stigma sosial terhadap kenakalan remaja yang diangkat dalam cerita.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Yusuf Nurrachman, ST., M.MSI., S.Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
4. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
5. Muhammad Suhaili, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
7. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing penulisan

yang sudah memberikan arahan serta saran selama penulisan

8. Ilham Khalid Setiawan, S.Sn sebagai Dosen Pembimbing karya, yang selalu memberikan arahan terkait kendala yang dialami selama pembuatan karya Tugas Akhir.
9. Seluruh dosen dan tenaga pengajar yang berada di lingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa selama menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
11. Najmi Shafa Kalila & Hasya Amira Syahira, teman seperjuangan dalam 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. Demikian penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat dan terima kasih.

Jakarta, 22 Juni 2026

Penulis,



Bunga Aurillia Ramadhita

NIM 2290345021

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Penelitian.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Teknik <i>Framing</i> dalam <i>Storyboard</i>	9
B. <i>Shot</i> dalam <i>Storyboard</i>	9
1. <i>Extreme Long Shot (ELS)</i>	10
2. <i>Long Shot (LS)</i>	10
3. <i>Medium Long Shot (MLS)</i>	10
4. <i>Medium Shot (MS)</i>	10
5. <i>Medium Close-Up (MCU)</i>	11
6. <i>Close-Up (CU)</i>	11
7. <i>Extreme Close-Up (ECU)</i>	11
8. <i>Two Shot</i>	11
9. <i>Over-the-Shoulder Shot (OTS)</i>	12
10. <i>Point of View Shot (POV)</i>	12
C. Komposisi	12
1. <i>Center Framing</i>	13
2. <i>Symmetrical Framing</i>	13
3. <i>Leading Lines</i>	13

4. <i>Frame Within a Frame</i>	13
5. <i>Negative Space</i>	14
6. <i>Over-the-Shoulder Framing</i>	14
7. <i>Deep Framing</i>	14
D. Definisi Animasi	14
E. Pengertian <i>Storyboard</i>	15
F. <i>Visual Storytelling</i> dalam <i>Storyboard</i> Animasi	16
G. Sinematografi	17
H. Definisi remaja dan kenakalan remaja	18
I. <i>Framing</i> dalam representasi emosional remaja	19
J. Penelitian yang relevan	21
BAB III	26
METODE PENELITIAN.....	26
A. Model Pengembangan.....	26
1. <i>Analysis (Analisis)</i>	26
2. <i>Design (Desain)</i> :.....	27
3. <i>Development (Pengembangan)</i> :.....	27
4. <i>Implementation (Implementasi)</i> :	28
5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i> :	28
B. Subjek penelitian.....	29
C. Metode pengumpulan data	30
D. Penjelasan karya.....	33
E. Tim Penyusun.....	34
F. Deskripsi Pekerjaan.....	34
G. <i>Software</i>	35
BAB IV	37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. <i>Analysis</i>	37
D. Hasil <i>Implementation</i>	55
E. Hasil <i>Evaluation</i>	60
BAB V.....	38
KESIMPULAN.....	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran.....	78

Daftar Pustaka	80
LAMPIRAN.....	84
Lampiran 1. Biodata Penulis	84
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	85
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	87
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	123
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	125
Lampiran 6. Tanda Terima PI.....	126
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	127
Lampiran 8. Haki	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster ‘Lenong Preman’	33
Gambar 3.2 <i>Icon Software</i> Clip Studio Paint	35
Gambar 3.3 <i>Icon Software</i> Blender	36
Gambar 4.1 <i>Storyboard sketch before</i>	44
Gambar 4.2 <i>Storyboard sketch after</i>	44
Gambar 4.3 <i>Storyboard frame over shoulder</i>	45
Gambar 4.4 <i>Storyboard center frame</i>	45
Gambar 4.5 Hasil Storyboard	46
Gambar 4.6 Hasil Storyboard 2	46
Gambar 4.7 Hasil Storyboard 3	47
Gambar 4.8 Hasil Storyboard 4	48
Gambar 4.9 Hasil Storyboard 5	49
Gambar 4.10 Hasil Storyboard 6	50
Gambar 4.11 Hasil Storyboard 7	51
Gambar 4.12 Hasil Storyboard 8	52
Gambar 4.13 Hasil Storyboard 9	53
Gambar 4.14 Revisi <i>Storyboard</i> 1	54
Gambar 4.15 Revisi <i>Storyboard</i> 2	54
Gambar 4.16 Revisi <i>Storyboard</i> 3	55
Gambar 4.17 Revisi <i>Storyboard</i> 4	55
Gambar 4.18 Implementasi <i>Storyboard</i> 1	56
Gambar 4.19 Implementasi <i>Storyboard</i> 2	56
Gambar 4.20 Implementasi <i>Storyboard</i> 3	57
Gambar 4.21 Implementasi <i>Storyboard</i> 4	58
Gambar 4.22 Implementasi <i>Storyboard</i> 5	58
Gambar 4.23 Implementasi <i>Storyboard</i> 6	59
Gambar 4.24 Implementasi <i>Storyboard</i> 7	59
Gambar 4.25 Data Usia Responden	69

Gambar 4.26 Data Jenis Kelamin Responden.....	70
Gambar 4.27 Data Kuesioner 1	70
Gambar 4.28 Data Kuesioner 2	70
Gambar 4.29 Data Kuesioner 3	71
Gambar 4.30 Data Kuesioner 4.....	71
Gambar 4.31 Data Kuesioner 5	71
Gambar 4.32 Data Kuesioner 6.....	72
Gambar 4.33 Data Kuesioner 7	72
Gambar 4.34 Data Kuesioner 8.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan	21
Tabel 2.2 Tim Penyusun ‘Lenong Preman’	34
Tabel 4.1 naskah ‘Lenong Preman’ SC 2	37
Tabel 4.2 naskah ‘Lenong Preman’ SC 3	40
Tabel 4.3 naskah ‘Lenong Preman’ SC 4	41
Tabel 4.4 naskah ‘Lenong Preman’ SC 7	42
Tabel 4.5 pemilihan <i>frame before</i> dan <i>after</i>	44
Tabel 4.6 pemilihan <i>frame 1</i>	45
Tabel 4.7 pemilihan <i>frame 2</i>	45
Tabel 4.8 <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4.9 <i>Storyboard Development</i>	54