

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN PRINSIP SINEMATIK DALAM PROSES PEMBUATAN
STORYBOARD FILM ANIMASI PENDEK 2D “ISWARAMU”

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun oleh:

PUTI DEVRIANA AGNA

NIM: 2290345085

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

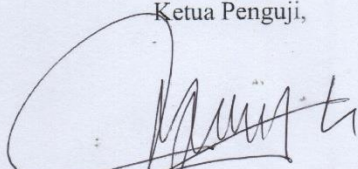
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Prinsip Sinematik Dalam Proses Pembuatan
Storyboard Film Animasi Pendek 2D "Iswaramu"
Penulis : Puti Devriana Agna
NIM : 2290345085
Program Studi : D4 Animasi
Jurusan : Desain

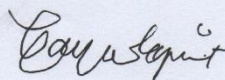
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Rabu tanggal 1 Juni 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP.197711132010121001

Anggota 1



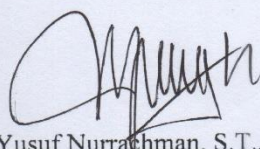
Bayu Saputra, S.Sn
NIDN. 0903450011

Anggota 2



Aan Nursyam, S.Sn., M.Sn.
NIP.198609302024211016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.
NIP.197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Prinsip Sinematik Dalam Proses Pembuatan
Storyboard Film Animasi Pendek 2D Iswaramu
Penulis : Puti Devriana Agna
NIM : 2290345085
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

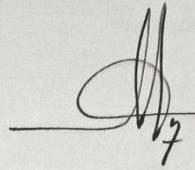
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 26 Juni 2026

Pembimbing 1



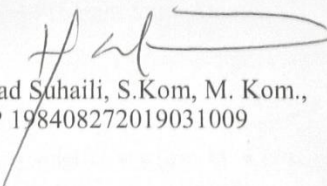
Aan Nursyam, M.Sn.
NIP 198609302024211016

Pembimbing 2



Antonius Edi Widiargo, S. T., M.I.Kom
NIDN 0413067003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Puti Devriana Agna
NIM : 2290345085
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PENERAPAN PRINSIP SINEMATIK DALAM PROSES PEMBUATAN
STORYBOARD FILM ANIMASI PENDEK 2D "ISWARAMU"

**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.

Depok, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Puti Devriana Agna

NIM: 2290345085

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Puti Devriana Agna
NIM : 2290345085
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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:

PENERAPAN PRINSIP SINEMATIK DALAM PROSES PEMBUATAN
STORYBOARD FILM ANIMASI PENDEK 2D “ISWARAMU”

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

Depok, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Puti Devriana Agna

NIM: 2290345085

ABSTRACT

Storyboarding is one of the most important stages in the pre-production process of animated films, serving as a visual guide for production while also functioning as a medium for conveying narrative and emotional expression to the audience. This study aims to apply cinematic principles through the use of camera shots and angles in the storyboard of the 2D animated short film "Iswaramu" to enhance visual storytelling, strengthen character emotions, and support the delivery of messages regarding the importance of family communication. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through literature review, observation of the animated short film One Small Step, interviews with several participants who had experiences related to family communication, and a Focus Group Discussion (FGD) conducted through a screening session of the animated film "Iswaramu". The findings indicate that applying cinematic principles from the storyboard design stage plays a significant role in enhancing the quality of visual storytelling and serves as an effective guideline throughout the animation production process.

Keywords: *storyboard, cinematic principles, shot and camera angle*

ABSTRAK

*Storyboard merupakan salah satu tahapan penting dalam pra-produksi film animasi yang berfungsi sebagai acuan visual dalam proses produksi sekaligus sebagai media untuk menyampaikan narasi dan emosi kepada penonton. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menerapkan prinsip sinematik melalui penggunaan *shot* dan *angle* kamera pada *storyboard* film animasi pendek 2D "Iswaramu" agar mampu memperkuat *visual storytelling*, membangun emosi karakter, dan mendukung penyampaian pesan mengenai pentingnya komunikasi dalam keluarga. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data dalam proses penelitian dilakukan melalui studi literatur, observasi terhadap film animasi "One Small Step", wawancara dengan beberapa narasumber yang memiliki pengalaman terkait komunikasi keluarga, serta *Focus Group Discussion* (FGD) melalui kegiatan *screening* film animasi "Iswaramu". Dengan demikian, penerapan prinsip sinematik sejak tahap perancangan *storyboard* berperan penting dalam meningkatkan kualitas *visual storytelling* serta menjadi pedoman yang efektif pada proses produksi film animasi.*

Kata kunci: *storyboard, prinsip sinematik, shot dan angle kamera*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, kemampuan, serta kesabaran bagi penulis, sehingga penulis memiliki kesempatan untuk dapat mengerjakan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Tujuan pembuatan tugas akhir ini antara lain adalah untuk menjadi salah satu syarat kelulusan bagi para mahasiswa agar dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Storyboard Artist, Animatic, dan 2D Animator (In-between) telah membuat film pendek animasi pendek 2D yang berjudul “Iswaramu”. Berdasarkan karya yang dibuat, penulis menyusun laporan Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Animasi Pendek 2D “ISWARAMU” Dengan Menerapkan Prinsip Cinematic Dalam Pembuatan Storyboard Animasi”

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S. T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.Kom, M. Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi.

7. Aan Nursyam, M.Sn., Dosen Pembimbing Penulisan Tugas Akhir
8. Antonius Edi Widiargo, S. T., M.I.Kom., Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.
10. Adjeng Sekar Gayatri dan Anggi Tia Rahman selaku rekan satu tim penulis yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

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

Depok, 29 Juni 2026

Penulis,



Puti Devriana Agna

NIM 2290345085

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Metode Penelitian	17
B. Tempat dan Waktu Penelitian	19
C. Metode Pengumpulan Data.....	20
D. Alur Pengerjaan	22
E. Timeline Pembuatan Karya.....	26
F. Tim Penyusun	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan	29
BAB V PENUTUP.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Timeline Pra-produksi</i>.....	26
Tabel 3.2 <i>Timeline Produksi</i>	27
Tabel 3.3 <i>Timeline Pasca-produksi</i>	27
Tabel 3.4 <i>Tim Penyusun</i>.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Script Film Animasi Iswaramu	23
Gambar 3.2 Sketsa Storyboard Film Animasi Iswaramu	24
Gambar 3.3 Storyboard Film Animasi Iswaramu	26
Gambar 4.1 Lima Komponen Dasar Script.....	30
Gambar 4.2 Poster Film Animasi Pendek One Small Step.....	31
Gambar 4.3 Contoh Long Shot Film Animasi One Small Step	32
Gambar 4.4 Contoh Wide shot Film Animasi One Small Step.....	33
Gambar 4.5 Close-up shot Film Animasi One Small Step.....	34
Gambar 4.6 Dokumentasi Wawancara.....	35
Gambar 4.7 Sketsa Storyboard Scene 6 Animasi Iswaramu.....	37
Gambar 4.8 Sketsa Storyboard Scene 4 Animasi Iswaramu.....	38
Gambar 4.9 Sketsa Storyboard Scene 7 Animasi Iswaramu.....	38
Gambar 4.10 Scene 6 storyboard film animasi Iswaramu	40
Gambar 4.11 Scene 4 storyboard film animasi Iswaramu	40
Gambar 4.12 Scene 7 Storyboard Film Animasi Iswaramu.....	41
Gambar 4.13 Ekstreme Close-up Pada Storyboard Iswaramu.	42
Gambar 4.14 Over The Shouder Shot Pada Storyboard Iswaramu.....	43
Gambar 4.15 Scene 4.1 storyboard film animasi Iswaramu	45
Gambar 4.16 Cuplikan Animatic film animasi Iswaramu	47
Gambar 4.17 Pengerjaan Key Animation	48
Gambar 4.18 Pengerjaan Coloring.....	48
Gambar 4.19 Kegiatan Screeing Melalui Google Meet	49