

LAPORAN TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI *STORYBOARD* 3D DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER DALAM PROSES VISUALISASI FILM ANIMASI 3D “AKSA : DUNIA TANPA HALAMAN”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana terapan**



Disusun oleh :

DIMAS YULIANTO

NIM: 2290345031

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LAPORAN TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI *STORYBOARD* 3D DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER DALAM PROSES VISUALISASI FILM ANIMASI 3D “AKSA : DUNIA TANPA HALAMAN”

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana terapan**



**Disusun oleh :
DIMAS YULIANTO
NIM: 2290345031**

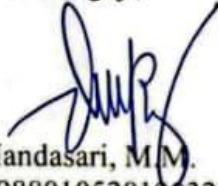
**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI *STORYBOARD* 3D DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE* BLENDER DALAM
PROSES VISUALISASI FILM ANIMASI 3D "AKSA :
DUNIA TANPA HALAMAN"
Penulis : Dimas Yulianto
NIM : 2290345031
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin 13 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Dwi Mandasari, M.M.
NIP. 198801052019032012

Penguji 1



Afdal Anas, S. Ds., M. Sn.
NIP. 199506042025061003

Penguji 2



Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.,
NIP: 197711132010121001

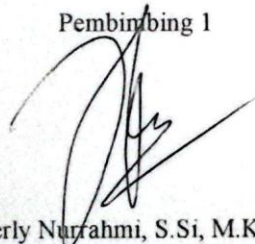
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI STORYBOARD 3D DENGAN
MENGUNAKAN SOFTWARE BLENDER
DALAM PROSES VISUALISASI FILM ANIMASI
3D "AKSA : DUNIA TANPA HALAMAN"

Penulis : Dimas Yulianto
NIM : 2290345031
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

Pembimbing 1



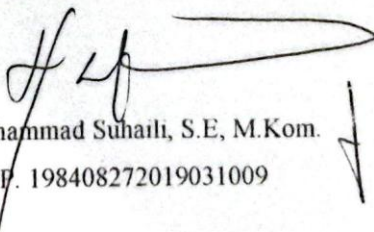
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Pembimbing 2



Zul Fiqhri, S.Pd, M.Sn.
NIP. 199212132025061002

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:

Penulis : Dimas Yulianto
NIM : 2290345031
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
***IMPLEMENTASI STORYBOARD 3D DENGAN
MENGUNAKAN SOFTWARE BLENDER DALAM PROSES
VISUALISASI FILM ANIMASI 3D "AKSA : DUNIA TANPA
HALAMAN"*** 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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Dimas Yulianto

2290345031

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Penulis : Dimas Yulianto
NIM : 2290345031
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI STORYBOARD 3D DENGAN
MENGUNAKAN SOFTWARE BLENDER DALAM PROSES
VISUALISASI FILM ANIMASI 3D AKSA : DUNIA TANPA
HALAMAN**

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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Dimas Yulianto

2290345031

ABSTRACT

This research aims to analyze the implementation process of a 3D Storyboard in the pre-visualization stage of the 3D animated film “Aksa: Dunia Tanpa Halaman”. This study uses a qualitative method with a practice-based research approach through visual observation, literature review, documentation, practitioner interviews, and target audience interviews. In this study, the 3D Storyboard refers to a hybrid 2D-3D approach, which combines 2D elements as representations of characters, poses, or expressions with 3D elements such as environments, properties, spatial layouts, blocking, camera placement, and sequence arrangement in Blender. The results show that the 3D Storyboard with a hybrid 2D-3D approach supports a clearer scene visualization process, especially in determining camera composition, character positioning, object relationships, and continuity between shots. In addition, this Storyboard supports the visual evaluation process through practitioner feedback and target audience responses regarding the storyline and literacy message. Therefore, the 3D Storyboard with a hybrid 2D-3D approach can be used as a pre-visualization medium to support the production process of a 3D animated film.

Keywords: 3D Storyboard, Hybrid 2D-3D, Blender, Pre-visualization, 3D Animation, Literacy.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses implementasi *Storyboard 3D* dalam tahap pra-visualisasi film animasi 3D “Aksa: Dunia Tanpa Halaman”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penciptaan karya atau *practice-based research* melalui observasi visual, studi literatur, dokumentasi, wawancara praktisi, dan wawancara target *Audiens*. Dalam penelitian ini, *Storyboard 3D* yang dimaksud menggunakan pendekatan *hybrid 2D-3D*, yaitu penggabungan elemen 2D sebagai representasi karakter, pose, atau ekspresi dengan elemen 3D sebagai environment, properti, *layout* ruang, *blocking*, penempatan kamera, dan penyusunan *sequence* di Blender. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Storyboard 3D* dengan pendekatan *hybrid 2D-3D* dapat membantu proses visualisasi adegan secara lebih jelas, terutama dalam menentukan komposisi kamera, posisi karakter, hubungan antarobjek, dan kesinambungan antar-*shot*. Selain itu, *Storyboard* ini juga membantu proses evaluasi visual melalui masukan praktisi dan respons target *Audiens* terhadap alur cerita serta pesan literasi. Dengan demikian, *Storyboard 3D* dengan pendekatan *hybrid 2D-3D* dapat digunakan sebagai media pra-visualisasi yang mendukung proses produksi film animasi 3D.

Kata Kunci: *Storyboard 3D, Hybrid 2D-3D, Blender, Pra-visualisasi, Animasi 3D, Literasi.*

PRAKATA

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan tugas akhir dengan sebaik-baiknya. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Laporan 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, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akadem Dan Kerja Sama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
5. Muhammad Suhaili, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd, Sebagai Sekretaris Prodi Animasi.
7. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I Tugas akhir
8. Zul Fiqhri, S.Pd, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Tugas akhir

9. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang berada dilingkungan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberi pelayanan kepada mahasiswa yang menempuh pendidikan di kampus ini.
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikandukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.
11. Teman-teman dari program studi Animasi yang telah mendukung dan membantu penulis menyelesaikan laporan ini
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

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

Jakarta, 29 Juni 2026

Penulis,



Dimas Yulianto

2290345031

DAFTAR ISI

ABSTRACT	I
PRAKATA	II
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR.....	V
DAFTAR TABEL	VI
DAFTAR LAMPIRAN	VII
BAB I 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.....	7
A. Kajian Sumber	7
B. Referensi Film Animasi.....	16
C. Hasil penelitian yang relevan	18
A. Metode Penciptaan Karya.....	20
B. Jenis Penelitian	26
C. Teknik Pengumpulan Data	27
D. Penjelasan Karya	34
E. Tim Penyusun.....	35
F. Tempat dan Waktu Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Proses Implementasi <i>Storyboard 3D</i>	37
B. Hasil <i>Render</i> Implementasi <i>Storyboard 3D</i>	50
C. Hasil Penelitian.....	53
BAB V KESIMPULAN	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Banyu	16
Gambar 2. Poster Arcane	17
Gambar 3. <i>Moodboard referensi karakter</i>	39
Gambar 4. <i>Moodboard referensi environment</i>	40
Gambar 5. Referensi <i>Storyboard 3D</i>	41
Gambar 6. Nasjah cerita Aksa: dunia tanpa halaman	44
Gambar 7. Set map awal latar perpustakaan	45
Gambar 8. Latar 3d perpustakaan	47
Gambar 9. Proses penyusunan <i>Storyboard 3D</i> di Blender.....	48
Gambar 10. Proses penyusunan <i>Storyboard 3D</i> di Blender.....	48
Gambar 11. Hasil <i>sequence Storyboard 3D</i>	49
Gambar 12. Hasil <i>render</i> implemtasi <i>Storyboard 3D</i>	51
Gambar 13. Hasil <i>render</i> implemtasi <i>Storyboard 3D</i>	52
Gambar 14. Kotak donasi baju di jadikan tempat sampah.....	66
Gambar 15. Kotak saran di isi uang	66
Gambar 16. Wawancara anak/remaja 1	67
Gambar 17. Wawancara anak/remaja 2	67
Gambar 18. Wawancara praktisi industri animasi melalui <i>Google Meet</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Anggota dan deskripsi job	35
Tabel 2. Waktu pengerjaan	36
Tabel 3. Hasil Wawancara dengan Praktisi Industri	58
Tabel 4. Hasil Penelitian Wawancara Target <i>Audiens</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	79
Lampiran 2. Lembang Bimbingan	80
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	84
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang Akhir	85
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme	86
Lampiran 6. Tanda Terima Laporan Praktik Industri	87
Lampiran 7. Lembar Sertifikat	89