

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM FILM ANIMASI
“*SKIP!*” SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU MENUNDA
(PROKRASTINASI) PADA MAHASISWA

(Storyboard, 3D Animated, Video Editing)

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar



SARJANA TERAPAN

Disusun Oleh

Adinda Fahrani (2290345003)

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN STORYBOARD DALAM
PEMBUATAN FILM ANIMASI "SKIP!" SEBAGAI
REPRESENTASI PERILAKU MENUNDA
(PROKRASITINASI) PADA MAHASISWA.
Penulis : Adinda Fahrani
NIM : 2290345003
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
pada hari Kamis, tanggal 2 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



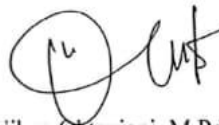
Herly Nurrahmi, M.Kom
NIP 198602052019032009

Anggota 1

Anggota 2

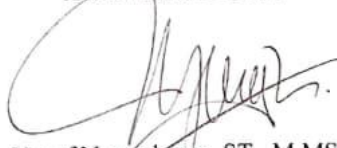


Bayu Saputra, S.Sn
NIDN: 0903450011



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, ST., M.MSI.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN STORYBOARD DALAM
PEMBUATAN FILM ANIMASI "SKIP!" SEBAGAI REPRESENTASI
PERILAKU MENUNDA (PROKRASTINASI) PADA MAHASISWA
Penulis : Adinda Fahrani
NIM : 2290345003
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juni 2026

Pembimbing 1



Niken Oktaviani, M.Pd.

(NIP. 199610212024062001)

Pembimbing 2



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

(NIDN: 0413067003)

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 : Adinda Fahrani
NIM : 2290345003
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PERANCANGAN STORYBOARD DALAM PEMBUATAN FILM
ANIMASI "SKIP!" SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU MENUNDA
(PROKRASTINASI) PADA MAHASISWA**

**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, 1 Juli 2026



Adinda Fahrani

(2290345003)

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Adinda Fahrani
NIM : 2290345003
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 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:

PERANCANGAN STORYBOARD DALAM PEMBUATAN FILM ANIMASI "SKIP!" SEBAGAI REPRESENTASI PERILAKU MENUNDA (PROKRASTINASI) PADA MAHASISWA. 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, 1 Juli 2026



Adinda Fahrani

(2290345003)

ABSTRACT

Procrastination is a common phenomenon among university students and may affect the fulfillment of their academic responsibilities. This creation-based research aims to explain the storyboard design process in the animated film SKIP! as a visual representation of student procrastination and to analyze the role of storyboard in developing the narrative structure and delivering visual messages. The study employs the Practice-Based Research (PBR) method with a qualitative approach. The findings indicate that storyboard effectively represents procrastination behavior through scene arrangement, character expressions, gestures, and the use of shot types such as medium shots and close-ups. Furthermore, the storyboard serves as a visual guide that helps construct a structured and communicative narrative in the animated film SKIP!.

Keywords: *storyboard, 3D animation, procrastination, visual representation, shot types.*

ABSTRAK

Perilaku menunda (*prokrastinasi*) merupakan fenomena yang sering terjadi pada mahasiswa dan dapat berdampak pada pelaksanaan tanggung jawab akademik. Penelitian penciptaan ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan *storyboard* dalam film animasi *SKIP!* sebagai representasi visual perilaku prokrastinasi pada mahasiswa serta menganalisis peran *storyboard* dalam membangun alur cerita dan penyampaian pesan visual. Metode yang digunakan adalah *Practice-Based Research* (PBR) dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storyboard* mampu merepresentasikan perilaku prokrastinasi melalui penyusunan adegan, ekspresi karakter, gestur, serta penggunaan jenis *shot* seperti *medium shot* dan *close-up*. Selain itu, *storyboard* berperan sebagai panduan visual yang membantu membangun narasi secara terstruktur dan komunikatif dalam film animasi *SKIP!*.

Kata Kunci: *storyboard, animasi 3D, prokrastinasi, representasi visual, Jenis Shot*

PRAKATA

Puji dan syukur selalu penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta kesabaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan lancar dan baik. Adapun tujuan penulisan Laporan tugas Akhir ini adalah sebagian dari memenuhi syarat kelulusan Diploma - 4 Sarjana Terapan program studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Selama tugas akhir ini, penulis berperan dalam pembuatan *Storyboard*, *3D Animation*, dan *Video Editor*. Berdasarkan pembuatan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *Storyboard* Dalam Film Animasi “*Skip!*” Sebagai Representasi Perilaku Menunda (Prokrastinasi) Pada Mahasiswa”.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari rekan - rekan yang selalu ada di lingkungan sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebanyak - banyaknya kepada seluruh pihak yang terkait. Penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada:

Segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak - pihak yang sudah di sebutkan, penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini dengan lancar dan baik. Sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dan mohon maaf apabila tidak dapat menyebutkan secara keseluruhan.

1. Bapak Dwi Riyono, Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
3. Bapak Yusuf Nurrachman, S.T.,M.M.SI., S.Kom., M.T., sebagai Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Bapak Dr. Yudha Pradana, S.Pd.M.Pd., sebagai Sekretaris Jurusan Desain serta Koordinasi PI Jurusan
5. Bapak Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Animasi.
6. Ibu Niken Oktaviani, M.Pd., Selaku Sekertaris Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Ibu Niken Oktaviani, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I atau Penulisan.
8. Bapak Antonius Edi Widiargo, M.Ikom. Selaku Dosen II atau Pembimbing Karya.
9. Para dosen dan tenaga pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. Dessy Irianti selaku guru SMK Islam Pb. Soedirman 2 Jakarta membantu sebagai narasumber bagi penulis.
11. Faisal Rizqi selaku Content creator 3D animator Versall Studio membantu sebagai narasumber bagi penulis.
12. Orang tua penulis bapak Imam Fatoni dan ibu Siti Rohimah serta keluarga yang selalu memberikan dukungan, doa, serta kasih sayang kepada penulis selama menyelesaikan seluruh pendidikan.

13. Noorcholis Amarullah selaku rekan tim dalam pengerjaan Karya Tugas Akhir “*SKIP!*” membantu dan menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Putri Arianingrum Santi Indrawati selaku sahabat dekat penulis yang senantiasa membantu dalam segala aspek.
15. Safinatus Salma A selaku sahabat dekat penulis yang senantiasa membantu menjadi support untuk penulis.
16. Shahzidan Haidar selaku teman dekat penulis yang senantiasa membantu support untuk penulis.
17. Teman-Teman Roblox yang senantiasa menemani penulis setiap malam dalam pembuatan karya.
18. Teman-teman kelas A dan teman satu angkatan yang tidak bisa disebutkan satu satu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam menyusun penulisan ini. Dengan demikian, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penulisan ini. Penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat berguna bagi orang yang membaca. Khususnya untuk, Mahasiswa Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 2 Juli 2026



Adinda Fahrani

2290345003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL KERTAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	
PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan.....	3
1. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	3
2. Bagi Masyarakat	3
3. Bagi Penulis	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Sumber.....	5
1) Prokrastinasi.....	5
a) Pengertian Prokrastinasi (Menunda)	5
b) Prokrastinasi Akademik Mahasiswa.....	6
2) Animasi.....	7
3) <i>Storyboard</i>	8
a) Pengertian <i>Stroyboard</i>	8
b) Fungsi <i>Storyboard</i> Dalam <i>Pra-Produksi</i> Animasi	10
c) <i>Storyboard</i> Sebagai Media Representasi Visual.....	13
d) Jenis <i>Shot</i> dalam <i>Storyboard</i>	13
B. Penelitian Relevan	14
C. Kerangka Berpikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Metode Penciptaan.....	20
1) Tahap Persiapan	21
2) Tahap Perancangan	21
3) Tahap Perwujudan.....	21
4) Tahap Evaluasi	21
B. Subjek Penelitian	22
C. Metode Pengumpulan data.....	23
1) Observasi.....	23
2) Studi Literatur	23

3) Wawancara	24
D. Penjelasan Karya.....	25
1) Identifikasi Karya.....	25
2) Sinopsis	25
3) Tahapan Pembuatan Karya.....	26
4) Tim Penyusun.....	31
5) Deskripsi Pekerjaan	21
6) Timeline Pembuatan Karya.....	33
E. Perangkat Lunak	34
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Tahap Persiapan	53
a) Hasil Kajian Literatur.....	53
b) Hasil Observasi Visual	60
c) Hasil Analisis Naskah	54
2. Tahap Perancangan.....	62
a) Hasil Pembuatan <i>Thumbnail</i>	62
3. Tahap Perwujudan	64
a) Hasil <i>Rough Pass Storyboard</i>	64
b) Hasil <i>Clean Up Storyboard</i>	66
c) Hasil <i>Storyboard</i> Per-Sence	70
4. Tahap Evaluasi	78
a) Hasil Wawancara Validasi Pakar	79

B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	92
a) Bagi Mahasiswa	93
b) Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	93
c) Bagi Masyarakat.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh <i>storyboard</i>	8
Gambar 2 Kerangka berpikir.....	25
Gambar 3 Film Soul dan the present.....	25
Gambar 4 Mind Mapping Metode <i>Practice-Based-Research</i> (PBR).....	28
Gambar 5 Logo Adobe Photoshop.....	46
Gambar 6 Logo Adobe Medibang Paint	48
Gambar 7 Laptop Vivobook X509BA	50
Gambar 8 Pen Tablet XP-PEN Deco Fun S	51
Gambar 9 Contoh <i>Storyboard</i> Referensi.....	60
Gambar 10 Contoh <i>Storyboard</i> Referensi.....	61
Gambar 11 <i>Thumbnail Storyboard</i>	63
Gambar 12 <i>Rough pass storyboard</i>	66
Gambar 13 <i>Clean up storyboard</i>	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	17
Tabel 2 Tim Penyusun.....	31
Tabel 3 Timeline Pembuatan Karya.....	34
Tabel 4 Analisis Naskah Adegan menunda (prokrastinasi).....	55
Tabel 5 <i>Storyboard</i> Per-Sence	71
Tabel 6 Hasil Wawancara Validasi Pakar 1	79
Tabel 7 Hasil Wawancara Validasi Pakar 2	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	97
Lampiran 2 Dokumentasi Evaluasi dan Validasi Pakar	98
Lampiran 3 Lembar Hasil Cek Plagiarisme	99
Lampiran 4 Lembar Tanda Terima PI	100
Lampiran 5 Lembar Sertifikasi Kompetensi	103
Lampiran 6 Dokumen Pendukung Penyusunan TA	105
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	110
Lampiran 8 Salinan Lembar Pembimbing TA	111
Lampiran 9 HAKI	113