

**LAPORAN PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
VISUAL STORYTELLING PADA TAHAPAN STORYBOARD
DALAM FILM ANIMASI 3D “*TURTLE TUMBLE!*”**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana terapan



Disusun oleh:

Largo himawan mughnii

2290345062

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



POLITEKNIK NEGERI

Media Kreatif

**LAPORAN PENERAPAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
VISUAL STORYTELLING PADA TAHAPAN STORYBOARD
DALAM FILM ANIMASI 3D “*TURTLE TUMBLE!*”**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana terapan



Disusun oleh:

Largo himawan mughnii

2290345062

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Laporan Penerapan Teknik Sinematografi
Visual Storytelling Pada Tahapan Storyboard
Dalam Film Animasi 3D "Turtle Tumble!"
Penulis : Largo Himawan Mughni
NIM : 2290345062
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

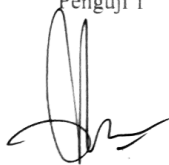
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 8 juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua pengujii



Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd.
NIP: 198610212015041004

Penguji 1



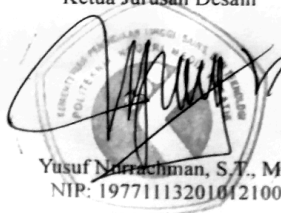
Ilham Khalid Setiawan, S.Sn.
NRD : 904420012

Penguji 2



Zul Fiqri, M.Sn
NIDN: 0313129204

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



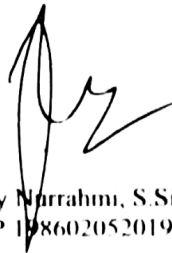
Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I
NIP: 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	Laporan Penerapan Teknik Sinematografi Visual Storytelling Pada Tahapan Storyboard Dalam Film Animasi 3D "Turtle Tumble!"
Penulis	Largo Himawan mughni
NIM	2290345062
Program Studi	Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan	Desain

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

Pembimbing 1



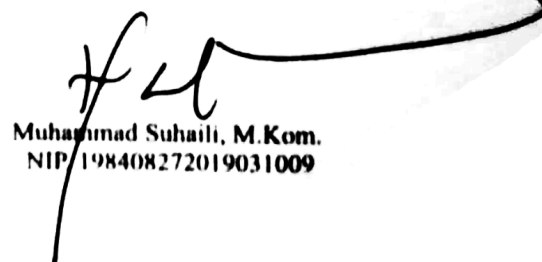
Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP 198602052019032009

Pembimbing 2



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Largo Himawan Mughni
NIM : 2290345062
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Laporan Penerapan Teknik Sinematografi *Visual Storytelling* Pada Tahapan *Storyboard* Dalam Film Animasi 3D "*Turtle Tumble!*"

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 (Jakarta, 12 juni 2026)

Yang menyatakan,



Largo Himawan Mughni
NIM: 2290345062

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Largo Himawan Mughnii
NIM : 2290345062
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Laporan Penerapan Teknik Sinematografi Visual Storytelling Pada Tahapan Storyboard Dalam Film Animasi 3D “Turtle Tumble!”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 29 juni 2026

Yang menyatakan,

Largo Himawan Mughnii
NIM: 2290345113

ABSTRACT

Animation is a storytelling medium with great potential for narrative possibilities that are not bound by the cinematographic rules typically found in live-action films. This inspired the author to create an animated work that could implement these principles; the result is an animated piece titled "Turtle Tumble." This study examines the process of implementing storyboards during the pre-production phase to apply the principles of cinematic visual storytelling. An evaluation was conducted via a questionnaire using a 1-to-5 scale to assess the effectiveness of storyboards in facilitating the application of cinematographic techniques throughout all production phases. The final results of the data collection indicate that creating storyboards based on the principles of cinematic visual storytelling can improve the quality standards of animated works. The conclusion of this study is that storyboards are an aspect of the animation production process that can serve as a powerful tool for creating animated works, as demonstrated in the animated film "Turtle Tumble."

Keywords: *animation, cinematography, visual storytelling, storyboard, animatic, visual development*

ABSTRAK

Animasi merupakan suatu medium storytelling yang memiliki potensi besar untuk peluang *storytelling* yang tidak terlepas dalam aturan sinematografi pada karya film umumnya. Hal ini mendorong penulis untuk membuat suatu karya animasi yang dapat mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut, karya ini terwujud menjadi dalam bentuk karya animasi bernama "*turtle tumble*". Penelitian ini membahas proses implementasi storyboard pada tahapan pra produksi untuk dapat menerapkan prinsip *cinematic visual storytelling*. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis-deskriptif untuk dapat memperoleh tanggapan responden terhadap penerapan teknik sinematografi dan *visual storytelling* pada karya animasi. Hasil akhir pengumpulan data menunjukkan bahwa pembuatan storyboard yang mengikuti pola pikir *cinematic visual storytelling* dapat meningkatkan standar kualitas hasil karya animasi. Kesimpulannya dari penelitian ini adalah storyboard merupakan salah satu aspek proses produksi di dalam animasi yang dapat menjadi alat yang kuat untuk membangun suatu karya animasi hal ini dibuktikan di dalam film animasi "*turtle tumble*".

Kata kunci: *Animasi, Sinematografi, Visual storytelling, storyboard, animatik, visual development*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan ketabahan kepada penulis untuk sehingga penulis dapat menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “aporan Penerapan Teknik Sinematografi Visual Storytelling Pada Tahapan Storyboard Dalam Film Animasi 3D *“Turtle Tumble”*”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan seminar proposal pada program studi D4 Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas ikatannya dengan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

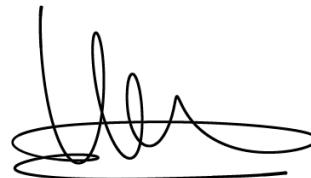
1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I. Kepala Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd. sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, SE, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif
7. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom sebagai dosen pembimbing penulisan yang sudah memberikan arahan serta saran selama proses penulisan
8. Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom sebagai dosen pembimbing karya yang selalu memberikan arahan untuk mencapai hasil karya film animasi yang terbaik.
9. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan di politeknik media kreatif yang selalu membantu selama proses pembuatan karya Tugas akhir berlangsung.

10. Darren edson dan alif rizqullah sebagai rekan satu perjuangan dalam upaya penyelesaian laporan tugas akhir ini
11. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
12. Teman-teman angkatan 2022 yang tidak dapat disebut satu persatu namun tidak terlepas dengan batuannya selama proses pengerjaan tugas akhir berlangsung.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam tugas akhir ini oleh karena itu diharapkan pemberian saran dan kritik yang dapat membangun karya tugas akhir menjadi alterasi terbaiknya. Demikian akhir kata penulis yang ingin disampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat sekian terima kasih.

Jakarta, 29 juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.

Largo Himawan Mughnii

NIM 2290345062

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS 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.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. Identifikasi masalah.....	2
C. Pembatasan masalah.....	3
D. Rumusan masalah.....	3
E. Tujuan.....	3
F. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian teori.....	5
1. Animasi 3D.....	5
2. Storyboard sebagai tahapan di pra-produksi.....	10
3. Visual storytelling.....	11
4. Sinematografi untuk menciptakan visual storytelling.....	18
5. Storytelling dalam animasi.....	28
B. Referensi film animasi.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis kajian.....	33
B. Metode pengumpulan data.....	33
C. Metode analisis data.....	34
D. Subjek penelitian.....	35
E. Objek penelitian.....	37
D. Tahapan pipeline pembuatan karya.....	39
E. Deskripsi kerja.....	40
F. Tahapan Timeline.....	43
G. Perangkat Lunak.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50

A. Hasil pengumpulan data.....	50
B. Hasil penciptaan.....	65
C. Pembahasan ciptaan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	98
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. List umur kuesioner.....	52
Tabel 2. List latar belakang kuesioner.....	53
Tabel 3. List hasil pertanyaan pertama kuesioner.....	55
Tabel 4. List hasil pertanyaan kedua kuesioner.....	56
Tabel 5. List hasil pertanyaan ketiga kuesioner.....	58
Tabel 6. List hasil pertanyaan keempat kuesioner.....	60
Tabel 7. List hasil pertanyaan kelima kuesioner.....	62
Tabel 8. List hasil pertanyaan keenam kuesioner.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh prinsip animasi squash and stretch.....	7
Gambar 2. Contoh prinsip animasi anticipation.....	7
Gambar 3. Contoh prinsip animasi Staging.....	8
Gambar 4. Contoh prinsip animasi arc.....	10
Gambar 5. contoh penerapan prinsip komposisi.....	12
Gambar 6. Contoh tipe komposisi.....	16
Gambar 7. contoh simbolisme visual di film mulan.....	17
Gambar 8. contoh dari six degree of freedom di dalam software animasi maya.....	19
Gambar 9. contoh rotations dari six degree of freedom.....	20
Gambar 10. contoh translations dari six degree of freedom.....	20
Gambar 11. Contoh rule of third.....	22
Gambar 12. Contoh aplikasi headroom.....	22
Gambar 13. Contoh aplikasi Noseroom.....	23
Gambar 14. Contoh layout planning 180 degree rule.....	24
Gambar 15. Poster film animasi “Elemental”	30
Gambar 16. Poster animasi serial “arcane”.....	31
Gambar 17. Poster film animasi.....	32
Gambar 18. Poster film animasi “turtle tumble!”.....	37
Gambar 19. Diagram tahapan penciptaan storyboard berdasarkan Daniel M. Tal.....	41
Gambar 21. Logo clipstudio paint.....	45
Gambar 22. logo adobe Premiere.....	46
Gambar 23. Logo blender.....	47
Gambar 24. Logo Zbrush.....	47
Gambar 25. Logo Substance Painter.....	48
Gambar 26. Logo Studio One.....	48
Gambar 27. logo After Effects.....	49
Gambar 28. Diagram gambar umur kuesioner.....	52
Gambar 29. Diagram gambar latar belakang kuesioner.....	53
Gambar 30. Diagram gambar pertanyaan 1 kuesioner.....	53
Gambar 31. Diagram gambar pertanyaan 2 kuesioner.....	54
Gambar 32. Diagram gambar pertanyaan 3 kuesioner.....	55
Gambar 33. Diagram gambar pertanyaan 4 kuesioner.....	56
Gambar 34. Diagram gambar pertanyaan 5 kuesioner.....	57
Gambar 35. Sketsa sesi brainstorming karakter rik.....	61
Gambar 36. Desain yang ditolak.....	62
Gambar 37. Explorasi desain karakter rik.....	63
Gambar 38. Eksplorasi desain karakter gregg dan kik.....	63
Gambar 39. Finalisasi desain karakter.....	65
Gambar 40. Sesi brainstorming visual development.....	66

Gambar 41. Sesi brainstorming visual development props latar belakang.....	67
Gambar 43. Hasil visual development di bentuk 3D.....	69
Gambar 44. Journal map.....	70
Gambar 45. Contoh drafting on paper.....	71
Gambar 46. Contoh drafting digital.....	72
Gambar 47. Contoh toning didalam storyboard.....	73
Gambar 48. Preview storyboard dalam bentuk animatik.....	74
Gambar 49. Hasil animatik final film animasi “turtle tumble”.....	76
Gambar 50. Tampilan UI blender selama proses blocking berlangsung.....	79
Gambar 51. Blocking scene 1.....	80
Gambar 52. Blocking scene 2.....	81
Gambar 53. Blocking scene 3.....	81
Gambar 54. Blocking scene 4.....	82
Gambar 55. Blocking scene 5.....	82
Gambar 56. Blocking scene 6.....	82
Gambar 57. Blocking scene 7.....	83
Gambar 58. Blocking scene 8.....	83
Gambar 59. Blocking scene 9.....	84
Gambar 60. Blocking scene 10.....	84
Gambar 61. Blocking scene 11.....	84
Gambar 62. Blocking scene 12.....	85
Gambar 63. Blocking scene 13.....	85
Gambar 64. Blocking scene 14.....	86
Gambar 65. Blocking scene 15.....	86
Gambar 66. Blocking scene 16.....	86
Gambar 66. Blocking scene 17.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	101
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	101
Lampiran 3. Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	103
Lampiran 4. Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	104
Lampiran 5. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	108
Lampiran 6 Tanda Terima Laporan PI.....	111