

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN KOMPOSISI VISUAL DALAM PENCIPTAAN
STORYBOARD DALAM FILM ANIMASI PENDEK 3D
“SYNERGY”**

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan**



Disusun oleh

ZUQNII FAHMA RIMBARAWA

NIM: 2290345119

PROGRAM STUDI ANIMASI

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Komposisi Visual Dalam Penciptaan
Storyboard Dalam Film Animasi Pendek 3D “Synergy”

Penulis : Zuqnii Fahma Rimbarawa
NIM : 2290345119
Program Studi : Animasi (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,



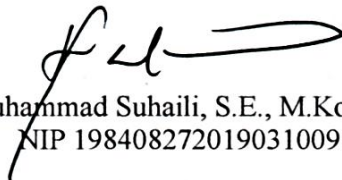
Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D
NIP 197609292005011002

Anggota 1



Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIP 0903450002

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

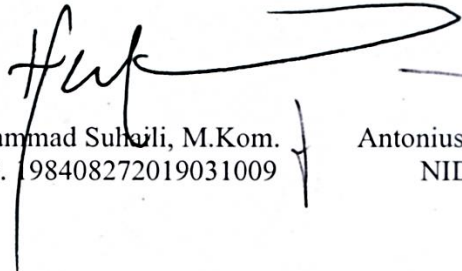
Judul Tugas Akhir : Penerapan Komposisi Visual
Dalam Penciptaan Storyboard
Dalam Film Animasi Pendek
3D “Synergy”

Penulis : Zuqnii Fahma Rimbarawa
NIM : 2290345119
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2026.

Pembimbing 1

Pembimbing 2

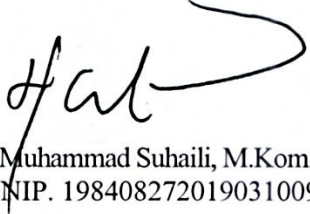


Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP. 198408272019031009



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 : Zuqnii Fahma Rimbarawa
NIM : 2290345119
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Penerapan Komposisi Visual Dalam Penciptaan Storyboard
Dalam Film Animasi Pendek 3d “Synergy” **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,



Zuqnii Fahma Rimbarawa
NIM: 2290345119

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Zuqnii Fahma Rimbarawa
NIM : 2290345119
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
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 Komposisi Visual Dalam Penciptaan Storyboard Dalam Film Animasi Pendek 3d "Synergy" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Zuqnii Fahma Rimbarawa
NIM: 2290345119

ABSTRACT

This study is made with the intention of explaining and analyzing the usage of visual composition techniques in the creation of the illustrations of the storyboard for the 3D animated short film "Synergy," whose target audience is children. The ADDIE method is used to break down the process from the planning of the necessity of illustrations, to developing the illustrations further, to evaluating of the results, where each shot is reviewed for its use of the principles of visual composition. The results of this study indicate that the implementation of the principles of visual composition is adequate as a reference for the next steps in the animation production process. Based on the percentages during evaluation, of the five principles, Leading Lines was at 84.6%, Framing at 66.3%, Balance at 57.7%, Contrast at 55.7%, and the Rule of Thirds at 52.8%. The Leading Lines principle had the highest presentation because the need for its use required line consistency across most storyboard shots.

Keywords: *Storyboard, Animation, Visual Composition, Illustration*

ABSTRAK

Studi ini dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan dan menganalisis penggunaan teknik komposisi visual dalam pembuatan ilustrasi *storyboard* untuk film pendek animasi 3D "Synergy," yang ditargetkan untuk audiens anak-anak. Metode ADDIE digunakan untuk memecah proses dari perencanaan kebutuhan ilustrasi, pengembangan ilustrasi lebih lanjut, hingga evaluasi akhir, di mana setiap adegan ditinjau berdasarkan penggunaan prinsip komposisi visual. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa implementasi prinsip komposisi visual memadai sebagai referensi langkah selanjutnya dalam proses produksi film animasi. Berdasarkan persentase di bagian evaluasi, dari kelima prinsip itu, *Leading Lines* pada 84,6%, *Framing* pada 66,3%, *Balance* pada 57,7%, *Contrast* pada 55,7%, dan *Rule of Thirds* pada 52,8%. Prinsip *Leading Lines* mempunyai presentasi tertinggi dikarenakan kebutuhan penggunaan prinsip tersebut diperlukan adanya konsistensi garis pada sebagian besar shot storyboard.

Kata kunci: Storyboard, Animasi, Komposisi Visual, Ilustrasi

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya tanpa adanya halangan yang berarti.

Tugas Akhir yang berjudul "Penerapan Komposisi Visual Dalam Penciptaan Storyboard Dalam Film Animasi Pendek 3D “Synergy”" ini disusun sebagai syarat kelulusan dan pencapaian akhir untuk dipenuhi penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian karya ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif dan Pembimbing Penulisan Karya Tugas Akhir.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Bapak Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom., selaku Pembimbing Materi Karya Tugas Akhir.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.

9. Keluarga penulis, yang mendukungnya selama pembuatan karya Tugas Akhir ini.
10. Ibnu Seno Wiratomo dan Tioni Calya DWW selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Synergy” membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Celeste Akari Kimura, narasumber penulis yang meluangkan waktu dari harinya untuk memberikan pendapat berharga tentang hasil karya penulis untuk pengumpulan data evaluasi.
12. Teman-teman penulis di Politeknik Negeri Media Kreatif yang selalu ada untuknya bahkan ketika masa-masa tersulit tiba.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat dihargai untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, wawasan, dan kontribusi positif bagi industri animasi dan dunia akademis.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, 30 Januari 2026



Zuqnii Fahma Rimbarawa

NIM: 2290345119

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG PENELITIAN.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	2
C. PEMBATASAN MASALAH	3
D. RUMUSAN MASALAH.....	3
E. TUJUAN PENELITIAN.....	4
F. MANFAAT PENELITIAN	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. KONSEP DAN TEORI	6
1. Nilai-nilai kerjasama.....	6
2. Animasi 3D.....	6
3. Pra-produksi	7
a. Ide	8
b. Naskah (<i>Script</i>).....	9
c. <i>Storyboard</i>	9
d. <i>Animatic</i>	11
e. Desain	11
4. Clip Studio Paint	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
A. MODEL PENGEMBANGAN	14
B. SUBJEK PENELITIAN	22

C. METODE PENGUMPULAN DATA.....	28
D. PENJELASAN KARYA	29
E. TAHAPAN PEMBUATAN KARYA	31
F. TIM PRODUKSI.....	36
G. DESKRIPSI PEKERJAAN.....	36
H. TIMELINE PEMBUATAN KARYA	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. HASIL PENERAPAN KOMPOSISI VISUAL PADA <i>STORYBOARD</i> DENGAN METODE ADDIE	39
1. Analisis Untuk Persiapan Tahap <i>Storyboard</i>	39
2. Desain Rincian Storyboard	63
3. Pengembangan Alur Storyboard	64
4. Implementasi Kepada <i>Animator</i>	66
B. PEMBAHASAN PENERAPAN KOMPOSISI VISUAL PADA <i>STORYBOARD</i>	69
1. Evaluasi Teknis	69
2. Evaluasi Pakar.....	80
BAB V PENUTUP.....	84
A. SIMPULAN.....	84
B. SARAN	85
1. Bagi seniman di bidang animasi	85
2. Bagi mahasiswa	85
3. Bagi edukator.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Storyboard</i> “Wall-E”	12
Gambar 2. Logo Clip Studio Paint.....	13
Gambar 3. Pembagian informasi pada suatu lembar <i>storyboard</i>	17
Gambar 4. Shot suasana yang menggunakan <i>Rule of Thirds</i>	19
Gambar 5. <i>Pipeline</i> pembuatan <i>storyboard</i>	20
Gambar 6. Model pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 7. Shot karakter yang menggunakan <i>Rule of Thirds</i>	25
Gambar 8. Shot yang seimbang antara objek dan karakter.....	26
Gambar 9. Shot yang menunjukkan kontras antara karakter dan lingkungan	26
Gambar 10. <i>Shot</i> yang menggunakan garis aksi untuk menandakan pergerakan kepala.....	27
Gambar 11. <i>Shot</i> yang menandakan interior dari <i>foreground</i> dan menunjukkan karakter yang melihat ke dalam dari luar	28
Gambar 12. Antarmuka Clip Studio Paint	29
Gambar 13. Tablet XPPen Deco 640	30
Gambar 14. Lembar skrip dari "Synergy"	32
Gambar 15. Konsep suasana planet dalam "Synergy"	33
Gambar 16. Konsep desain karakter Tessa dalam "Synergy"	33
Gambar 17. Konsep desain karakter Grover dan Ingen dalam "Synergy"	34
Gambar 18. Contoh selembbar <i>storyboard</i>	35
Gambar 19. Tata letak <i>storyboard</i> kosong	64
Gambar 20. <i>Storyboard</i> sebelum direvisi oleh sutradara	65
Gambar 21. <i>Storyboard</i> setelah direvisi oleh sutradara	65
Gambar 22. Ekspresi karakter Grover dalam adegan	66
Gambar 23. Pergerakan kamera dari atas ke bawah di shot yang sama.....	67
Gambar 24. Referensi dari lembar karakter Tessa	68
Gambar 25. Referensi dari lembar ekspresi Tessa	68
Gambar 26. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 1	70
Gambar 27. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 2	70
Gambar 28. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 3	71
Gambar 29. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 4	72
Gambar 30. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 5	73
Gambar 31. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 6	74
Gambar 32. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 7	75
Gambar 33. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 8	76
Gambar 34. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 9	77
Gambar 35. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 10	77
Gambar 36. Sampel <i>storyboard</i> dari <i>scene</i> 11	78
Gambar 37. Narasumber melakukan saran perbaikan shot.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Spesifikasi perangkat keras tablet	30
Tabel 2. Tim Produksi “Synergy”	36
Tabel 3. <i>Timeline</i> Maret - April 2025	37
Tabel 4. <i>Timeline</i> Mei - Juli 2025	38
Tabel 5. <i>Timeline</i> Januari – Februari 2026	38
Tabel 6. <i>Timeline</i> Maret – Juni 2026	38
Tabel 7. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 1	40
Tabel 8. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 2	40
Tabel 9. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 3	42
Tabel 10. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 4	42
Tabel 11. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 5	46
Tabel 12. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 6	49
Tabel 13. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 7	50
Tabel 14. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 8	56
Tabel 15. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 9	58
Tabel 16. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 10	60
Tabel 17. Analisis kebutuhan ilustrasi <i>scene</i> 11	61
Tabel 18. Evaluasi teknis <i>scene</i> 1	69
Tabel 19. Evaluasi teknis <i>scene</i> 2	70
Tabel 20. Evaluasi teknis <i>scene</i> 3	71
Tabel 21. Evaluasi teknis <i>scene</i> 4	71
Tabel 22. Evaluasi teknis <i>scene</i> 5	72
Tabel 23. Evaluasi teknis <i>scene</i> 6	73
Tabel 24. Evaluasi teknis <i>scene</i> 7	74
Tabel 25. Evaluasi teknis <i>scene</i> 8	75
Tabel 26. Evaluasi teknis <i>scene</i> 9	76
Tabel 27. Evaluasi teknis <i>scene</i> 10	77
Tabel 28. Evaluasi teknis <i>scene</i> 11	77
Tabel 29. Hasil akhir evaluasi teknis	78
Tabel 30. Pertanyaan wawancara berdasarkan prinsip komposisi visual	80
Tabel 31. Kesimpulan wawancara	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	91
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	92
Lampiran 3. Dokumen Pendukung Penyusunan TA	96
Lampiran 4. Transkrip Wawancara	97
Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA	101
Lampiran 6. Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	104
Lampiran 7. Lembar Tanda Terima PI	105
Lampiran 8. Sertifikat Kompetensi.....	106
Lampiran 9. HAKI	107