

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN *STORYBOARD* DALAM FILM
ANIMASI *BED-ROT* SEBAGAI MEDIA EDUKASI

Laporan Tugas Akhir Ini Disusun Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Untuk Memperoleh gelar Sarjana Terapan

Politeknik Negeri Media Kreatif



Disusun oleh
RENDYANTO HUTOMO
NIM: 2290345093

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN STORYBOARD DALAM FILM
ANIMASI BED-ROT SEBAGAI MEDIA EDUKASI
Penulis : Rendyanto Hutomo
NIM : 2290345093
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, 21 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



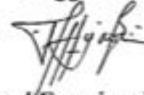
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Anggota 1



Ilham Khalid Setyawam, S.T
NIDN. 0904420012

Anggota 2



Safynatul Fawziyyah, M.Pd.
NIP. 199201102025062003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, ST, MM.SI
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

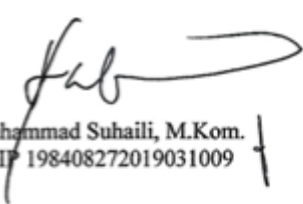
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN STORYBOARD
DALAM FILM ANIMASI
"BED-ROT" SEBAGAI
MEDIA EDUKASI

Penulis : Rendyanto Hutomo
NIM : 2290345093
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

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

Pembimbing 1

Pembimbing 2

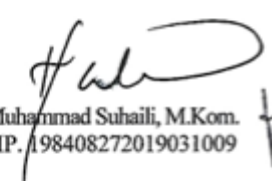


Muhammad Suhaili, M.Kom.
NIP 198408272019031009



Aan Nursyam, M.Sn.,
NIP 198609302024211016

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 : Rendyanto Hutomo
NIM : 2290345093
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul :

**PENERAPAN STORYBOARD DALAM FILM
ANIMASI “BED-ROT” SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

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,



Rendyanto Hutomo
NIM: 2290345093

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rendyanto Hutomo
NIM : 2290345093
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demi 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 STORYBOARD DALAM FILM ANIMASI “BED-ROT”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI** 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 (Jakarta, 12 juni 2026)
Yang menyatakan,



Rendyanto Hutomo
NIM: 2290345093

ABSTRACT

The addictive use of social media has become a common social issue found within society that can affect both the social and physical quality of life of the community. This design aims to produce the 3D animated film Bed-Rot as an educational medium regarding social media addiction and the impacts of such addiction for young people aged 16–23 years, with the design background based on the increasing phenomenon of passive digital content consumption, which has the potential to reduce productivity, attention span, and critical thinking skills, through the development of a storyboard as a medium for explaining the core of the story design. The design was carried out using a descriptive qualitative method with a Practice-Based Research approach through questionnaire distribution, literature review, story idea development, synopsis preparation, as well as evaluation and revision processes. The story centers on Ash, a young man influenced by social media addiction, causing him to feel trapped in a dream that continually attempts to keep him addicted. The result of the design is a 3D animated film with a duration of 8 minutes 7 seconds, produced over a period of 6 months with a resolution of 1920×1080 pixels at frame rates of 12 and 24 fps. The film conveys the impacts of social media addiction through a complex storyline. The design of the animated film Bed-Rot is expected to serve as an effective educational medium in increasing public awareness of the wise use of social media.

Keywords : *storyboard, educational animation, social media, Addiction.*

ABSTRAK

Penggunaan media sosial yang bersifat adiktif telah menjadi permasalahan sosial yang sudah biasa ditemukan dalam lingkungan masyarakat yang dapat mempengaruhi kualitas hidup sosial maupun fisik masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan film animasi 3D *Bed-Rot* sebagai media edukasi mengenai adiksi media sosial dan dampak dari adiksi tersebut bagi kalangan muda usia 16-23 tahun, dengan latar belakang perancangan dalam meningkatnya fenomena konsumsi konten digital secara pasif yang memiliki potensi dalam penurunan produktivitas, daya fokus, serta kemampuan berpikir secara kritis, melalui pengembangan *storyboard* sebagai media untuk penjelasan inti dari perancangan cerita. Perancangan dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Practice Based Research* melalui penyebaran kuesioner, studi literatur, pengembangan ide cerita, penyusunan sinopsis, serta proses evaluasi dan revisi. Cerita berpusat kepada Ash, seorang pria yang terpengaruh oleh adiksi media sosial sehingga Ash merasa terjebak dalam mimpi yang selalu berusaha membuatnya terus kecanduan. Hasil perancangan berupa film animasi 3D berdurasi 8 Menit 7 Detik yang diproduksi selama 6 bulan dengan resolusi 1920×1080 Pixel dengan kecepatan 12 dan 24 fps. Film ini menyampaikan dampak adiksi media sosial melalui alur cerita kompleks. Perancangan film animasi "Bed-Rot" diharapkan dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan media sosial secara bijak.

Kata Kunci : *Storyboard, Animasi Edukasi, Media Sosial, Adiktif.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma 4/Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis bertanggung jawab dalam penyelesaian tahap pembuatan film animasi. Film animasi yang penulis rancang berjudul “*Bed-Rot*”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir dengan judul Penerapan *Storyboard* Dalam Film Animasi “*Bed-Rot*” Sebagai Media Edukasi.

Laporan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., 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.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi, dan Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
6. Niken Oktaviani, M.Pd Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Aan Nursyam, M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing penulisan Tugas Akhir.
8. Keluarga, kedua orang tua penulis, adik, serta saudara-saudara penulis yang selalu memberikan banyak dukungan.

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

Jakarta, 21 Juli 2026.

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping loops and strokes, positioned above the printed name.

Rendyanto Hutomo

NIM . 2290345093

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Sosial.....	8
2. Fenomena Adiksi Media Sosial.....	8
B. Animasi	10
1. Pengertian Animasi.....	10
2. Animasi Sebagai Media Edukasi	11
C. <i>Storyboard</i>	12
D. Referensi Karya.....	15
BAB III METODE PENGKAJIAN.....	18
A. Metode Penciptaan.....	18
B. Pengumpulan Data.....	18
C. Pembuatan Karya	27
D. Tempat dan Waktu Penelitian	28

E. Teknik Analisis Data.....	28
F. Penjelasan Karya	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil.....	33
B. Pembahasan	96
C. Film Animasi <i>Bed Rot</i> Sebagai Hasil Penerapan <i>Storyboard</i>	98
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Mr. Robot	15
Gambar 2 <i>Adolescence</i>	16
Gambar 3 <i>Rick and Morty</i>	17
Gambar 4 Data Responden 1	22
Gambar 5 Data Responden 2	22
Gambar 6 Data Responden 2	23
Gambar 7 Data Responden 4	24
Gambar 8 Data Responden 5	25
Gambar 9 Data Responden 6	25
Gambar 10 <i>Storyboard Page 1</i>	36
Gambar 11 <i>Storyboard Page 2</i>	37
Gambar 12 <i>Storyboard Page 3</i>	39
Gambar 13 <i>Storyboard Page 4</i>	40
Gambar 14 <i>Storyboard Page 5</i>	42
Gambar 15 <i>Storyboard Page 6</i>	43
Gambar 16 <i>Storyboard Page 7</i>	45
Gambar 17 <i>Storyboard Page 8</i>	46
Gambar 18 <i>Storyboard Page 9</i>	48
Gambar 19 <i>Storyboard Page 10</i>	50
Gambar 20 <i>Storyboard Page 11</i>	51
Gambar 21 <i>Storyboard Page 12</i>	53
Gambar 22 <i>Storyboard Page 13</i>	55
Gambar 23 <i>Storyboard Page 14</i>	58
Gambar 24 <i>Storyboard Page 15</i>	60
Gambar 25 <i>Storyboard Page 16</i>	62
Gambar 26 <i>Storyboard Page 17</i>	64
Gambar 27 <i>Storyboard Page 18</i>	66
Gambar 28 <i>Storyboard Page 19</i>	68
Gambar 29 <i>Storyboard Page 20</i>	70
Gambar 30 <i>Storyboard Page 21</i>	72
Gambar 31 <i>Storyboard Page 22</i>	73
Gambar 32 <i>Storyboard Page 23</i>	75
Gambar 33 <i>Storyboard Page 24</i>	76
Gambar 34 <i>Storyboard Page 25</i>	78
Gambar 35 <i>Storyboard Page 26</i>	79
Gambar 36 <i>Storyboard Page 28</i>	81
Gambar 37 <i>Storyboard Page 28</i>	82
Gambar 38 <i>Storyboard Page 29</i>	84
Gambar 39 <i>Storyboard Page 30</i>	85
Gambar 40 <i>Storyboard Page 31</i>	87
Gambar 41 <i>Storyboard Page 32</i>	88
Gambar 42 <i>Storyboard Page 33</i>	90
Gambar 43 Eksekusi <i>Scene Pengenalan</i>	92
Gambar 44 Eksekusi tahap <i>rising action</i>	92
Gambar 45 Tahap Klimaks	93

Gambar 46 Penerapan <i>scene falling action</i> pada <i>storyboard</i>	94
Gambar 47 Penerapan tahap <i>resolution</i> pada <i>storyboard</i>	94
Gambar 48 QR Hasil Film Animasi <i>Bed Rot</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis.....	105
Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbingan TA	106
Lampiran 3 : Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	108
Lampiran 4 : Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	110
Lampiran 5 : Hasil Cek Plagiarisme Turnitin	111
Lampiran 6 : Lembar Tanda Terima PI.....	113
Lampiran 7 : Sertifikat Kompetensi.....	114
Lampiran 8 : Dokumentasi HAKI.....	115