

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN TEKNIK *STORYBOARD* DALAM
PERANCANGAN FILM ANIMASI "*TRENDING NOW*"
UNTUK MENINGKATKAN *AWARENESS* MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK NEGATIF DARI *SOCIAL MEDIA***

TUGAS AKHIR KARYA SENI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan*



**DISUSUN OLEH
FADHIL DHIYA MUHAMMAD
NIM : 2290345035**

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

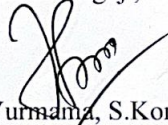
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD
DALAM PERANCANGAN FILM ANIMASI
"TRENDING NOW" UNTUK
MENINGKATKAN AWARENESS
MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK
NEGATIF DARI SOCIAL MEDIA

Penulis : Fadhil Dhiya Muhammad
NIM : 2290345035
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

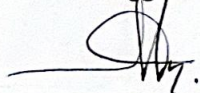
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, tanggal 15 Juli 2026 di Jakarta.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



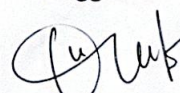
Trifajar Yurnama, S.Kom., M.T.
NIP: 198011122010122003

Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, M.Ikom
NIDN: 0413067003

Anggota 2



Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP: 199610212024062001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD DALAM
PERANCANGAN FILM ANIMASI "TRENDING NOW"
UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK NEGATIF DARI SOCIAL MEDIA

Penulis : Fadhil Dhiya Muhammad

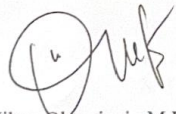
NIM : 2290345035

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

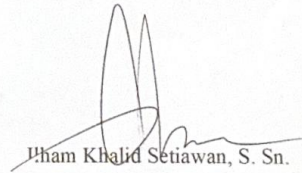
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 25 Juni 2026.

Pembimbing 1



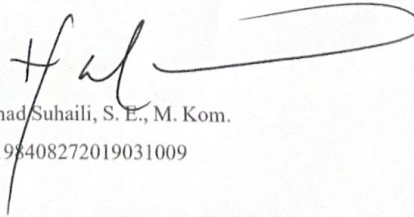
Niken Oktaviani, M.Pd.
NIP. 199610212024062001

Pembimbing 2



Iham Khalid Setiawan, S. Sn.
NIDN. 0904420012

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:

Nama : Fadhil Dhiya Muhammad
NIM : 2290345035
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PENERAPAN TEKNIK STORYBOARD DALAM
PERANCANGAN FILM ANIMASI "TRENDING NOW"
UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS
MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK NEGATIF DARI
SOCIAL MEDIA

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 sebenarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Fadhil Dhiya Muhammad
Fadhil Dhiya Muhammad
NIM: 2290345035

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fadhil Dhiya Muhammad
NIM : 2290345035
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022-2026

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 TEKNIK STORYBOARD DALAM PERANCANGAN FILM ANIMASI "TRENDING NOW" UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK NEGATIF DARI SOCIAL MEDIA 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, 12 Juni 2026
Yang menyatakan,



Fadhil Dhiya
Muhammad
NIM: 2290345035

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membuat penggunaan media sosial di kalangan remaja semakin meningkat. Media sosial tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi pola pikir, emosi, dan perilaku remaja. Penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti krisis identitas, kecemasan sosial, dan menurunnya kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan teknik storyboard dalam perancangan film animasi 3D “Trending Now” serta menilai kesesuaiannya dalam menyampaikan pesan edukatif mengenai dampak negatif media sosial. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif dan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa storyboard membantu mengatur alur cerita, menentukan visual adegan, serta memperjelas emosi karakter sehingga pesan moral dapat disampaikan dengan baik. Film animasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menarik dan membantu meningkatkan kesadaran remaja dalam menggunakan media sosial secara bijak.

Kata kunci: storyboard, animasi 3D, media sosial, remaja, edukasi

The rapid development of digital technology has led to an increasing use of social media among adolescents. Social media is not only used for communication, but also influences adolescents' mindset, emotions, and behavior. Excessive and uncontrolled use can lead to negative impacts, such as identity crises, social anxiety, and declining mental health. This study aims to examine the application of storyboard techniques in the design of a 3D animated film entitled “Trending Now” and to evaluate its effectiveness in delivering educational messages regarding the negative impacts of social media. The method used in this research is Research and Development (R&D) with a qualitative approach and the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through questionnaires, interviews, and literature studies. The results show that storyboard plays an important role in organizing the storyline, determining visual scenes, and clarifying character emotions, so that moral messages can be conveyed effectively. The animated film is expected to serve as an engaging educational medium and help increase adolescents' awareness in using social media wisely.

Keywords: storyboard, 3D animation, social media, teenagers, education

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul: “penerapan teknik storyboard dalam perancangan film animasi 3D *“Trending now”* untuk meningkatkan awareness masyarakat terhadap dampak negatif dari social media”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Animasi, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulisan dan perancangan karya ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan storyboard dalam film animasi serta bagaimana media animasi dapat digunakan sebagai sarana edukatif untuk menyampaikan pesan moral mengenai pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja.

Selama proses penyusunan, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih 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. selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
4. Dr. Yudha pradana, S.Pd.,M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi Animasi
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku ketua program Studi Animasi politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Animasi. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
7. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 Penulisan Laporan Tugas Akhir
8. Ilham Khalid Setiawan, ST., selaku Dosen Pembimbing 2 Penulisan Laporan Tugas Akhir
9. Alm. Ibu ike, ibu tercinta yang telah lebih dahulu dipanggil oleh Allah

SWT. Walaupun ibu tidak dapat menyaksikan secara langsung perjalanan penulis hingga menyelesaikan pendidikan ini, namun setiap nilai perjuangan, kerja keras dan ketulusan yang ibu tanamkan selalu menjadi sumber kekuatan bagi penulis. Doa dan harapan ayah semasa hidup menjadi motivasi yang terus menguatkan langkah penulis. Doa dan harapan ibu semasa hidup menjadi motivasi sumber kekuatan bagi penulis untuk tetap berjuang menyelesaikan pendidikan ini. semoga Allah SWT menempatkan ibu di tempat terbaik disisi-nya dan menjadikan setiap langkah yang penulis capai sebagai bentuk amal jariyah yang terus mengalir untuk ibu

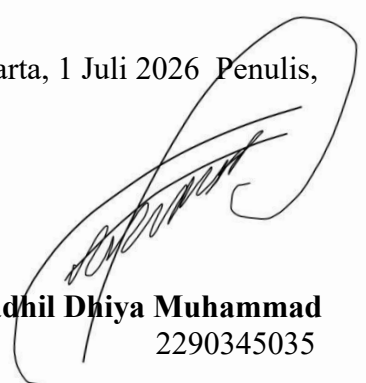
10. Terimakasih untuk ayah yang sudah memfasilitasi kebutuhan kuliah dan support untuk jenjang karis penulis semasa waktu kuliah. doa dan harapan ayah menjadi kenyataan penulis untuk menjadi sarjana
11. Terimakasih untuk dosen pembimbing saya bu niken yang telah sabar memberi arahan laporan skripsi ini.
12. Terimakasih keluarga yang memberikan dukungan dan do'a selama penulis menyelesaikan laporan.
13. Terimakasih kepada teman teman sumberjaya karna sudah menemani di waktu susah dan senang
14. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Animasi, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan arahan selama perkuliahan hingga proses penyusunan tugas akhir ini.
15. Rekan satu tim, Prima Rama Janitra dan Sultan Daffa Haraki, atas kerja sama, ide, dan dedikasi dalam proses pembuatan film animasi "*Trending now*"
16. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Animasi yang senantiasa memberi inspirasi, bantuan, serta suasana positif selama proses pengerjaan karya ini.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

18. *Last but not least* terimakasih untuk diri sendiri karna telah menjadi dedikasi terbaik dan bertanggung jawab pada apa yang telah dijalani

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, terutama bagi kalangan akademisi dan praktisi animasi dalam memahami pentingnya perancangan storyboard sebagai bagian dari proses kreatif serta sebagai media edukatif bagi remaja di era digital.

Jakarta, 1 Juli 2026 Penulis,



Fadhil Dhiya Muhammad
2290345035

Daftar isi

ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
A. Pengertian Media Sosial	7
B. Masa Remaja dan Perkembangannya	8
C. Dampak Penggunaan Media Sosial	9
1. Pengaruh Positif Media Sosial bagi Remaja	11
2. Pengaruh Negatif Media Sosial bagi Remaja	12
D. Kerangka Berfikir	13
E. Animasi sebagai Media Penyampai Pesan	14
1. Fenomena Masalah (<i>Input</i>)	14
2. Pendekatan Teoritis	15
3. Proses Kreatif (Penerapan <i>Storyboard</i>)	15
4. Hasil yang Diharapkan (<i>Output</i>)	15
F. Teori Storyboard	16
G. Referensi karya	17
1. Referensi topik	18
2. Referensi Style	20
BAB III	23
A. Jenis dan Desain Penelitian	23
B. Metode Pengembangan	23
C. Metode Pengumpulan Data	26
D. Penyusunan Instrumen Penilaian (Rubrik)	27

E. Tempat Dan Waktu Pelaksanaan	29
F. Penjelasan Karya	29
G. <i>Timeline</i>	30
H. <i>Software</i>	30
BAB IV	33
A. Proses Penciptaan Karya	33
1. Analysis.....	33
2. Design (Perancangan)	36
3. Development (Pengembangan).....	40
4. Implementation (Implementasi)	44
B. Rubrik Penilaian Teknis Storyboard	45
C. Kriteria Deskripsi Penilaian (Panduan Skor).....	46
D. Rekapitulasi Nilai Akhir	47
5. Evaluation (Evaluasi).....	55
E. Pembahasan	56
1. Analisis Penerapan Teknik Storyboard dalam Perancangan Film Animasi 3D <i>Trending Now</i>	56
2. Analisis Kesesuaian Storyboard dalam Menyampaikan Pesan Edukatif Mengenai Dampak Negatif Media Sosial.....	58
BAB V	61
A. Kesimpulan	61
1. Efektivitas Teknik Storyboard dalam Produksi Animasi 3D:	61
2. Visualisasi Konflik dan Penyampaian Pesan Edukatif:	61
B. Saran	62
1. Bagi Mahasiswa atau Peneliti Selanjutnya	62
2. Bagi Kreator dan Praktisi Animasi	63
3. Bagi Institusi Pendidikan	63
4. Bagi Masyarakat dan Remaja	63
Daftar pustaka	64
LAMPIRAN.....	66

Daftar Gambar

Gambar 2.1 poster film the social dilemma.....	18
Gambar 2. 2 poster film the substance	19
Gambar 2. 3 referensi series Love, Death & Robots	20
Gambar 2. 4 referensi game mixtape.....	21
Gambar 3. 5 timeline.....	30
Gambar 3. 6 procreate.....	31
Gambar 3. 7 Clip studio paint	32
Gambar 4. 8 dokumentasi proses screening offline	35
Gambar 4. 9 dokumentasi proses screening daring	35
Gambar 4. 10 naskah script.....	37
Gambar 4. 11 panel storyboard	38
Gambar 4. 12 tahap scratch storyboard	39
Gambar 4. 13 menentukan komposisi	40
Gambar 4. 14 storyboard.....	42
Gambar 4. 15 storyboard.....	42
Gambar 4. 16 storyboard.....	43
Gambar 4. 17 storyboard.....	44
Gambar 4.18 diagram kesesuaian komposisi sinematografi	48
Gambar 4. 19 diagram penggunaan camera angle.....	48
Gambar 4. 20 diagram kesesuaian ekspresi pada storyboard.....	49
Gambar 4. 21 diagram kesesuaian elemen pendukung	50
Gambar 4. 22 dokumentasi narasumber 1	54
Gambar 4. 23 dokumentasi narasumber 2	54

Daftar Tabel

tabel 4. 1 hasil wawancara audiens	34
tabel 4. 2 hasil wawancara audiens	35
tabel 4. 3 hasil kuesioner	45
tabel 4. 4 hasil kuesioner	46
tabel 4. 5 hasil kuesioner	47
tabel 4. 6 hasil wawancara ahli.....	54

Daftar Lampiran

lampiran 1 biodata.....	66
lampiran 2 kartu bimbingan	67
lampiran 3 berita acara seminar proposal	68
lampiran 4 berita acara sidang tugas akhir	69
lampiran 5 tanda terima praktik industri	70
lampiran 6 pendaftaran sidang tugas akhir	71
lampiran 7 hasil cek plagiarisme	72
lampiran 8 sertifikat kompetensi	73
lampiran 9 haki	74
lampiran 10 dokumentasi sidang tugas akhir.....	75