

**PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA *SHORT VIDEO*
ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN
DKV POLTEK HARBER**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama: Fahri Farah Nanda

NIM: 22120037

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fahri Farah Nanda

NIM : 22120037

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV POLTEK HARBER”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini juga bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya

Tegal, 25 November 2025

Yang membuat
pernyataan,



Fahri Farah Nanda

NIM 22120037

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fahri Farah Nanda
NIM : 22120037
Jurusan/Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non-ekslusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul :

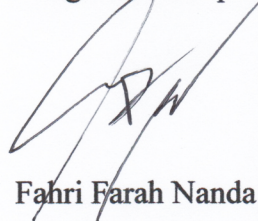
“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV POLTEK HARBER”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-ekslusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal 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 pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tegal, 25 November 2025

Yang membuat pernyataan,



Fahri Farah Nanda

NIM 22120037

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

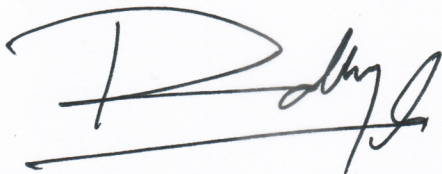
Nama : Fahri Farah Nanda
NIM : 22120037
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD
PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL
“EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV
POLTEK HARBER”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2024/2025.

Tegal, 16 Juli 2025

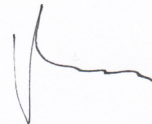
Pembimbing I,

Pembimbing II,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds..

NIPY. 07.019.416



Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum

NIPY. 12.020.481

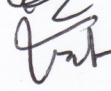
HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Fahri Farah Nanda
NIM : 22120037
Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD
PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL
“EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV
POLTEK HARBER”**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima
sebagai persyaratan mendapat gelar Amd.Ds.

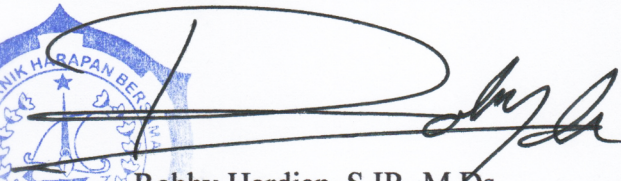
Tegal, 16 Juli 2025

Dewan Penguji :

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Ahmay Ramdhani, S.Kom., M.Ds.	1. 
2. Anggota I	: Nardia Safina Furadis, S.Ds., M.I.kom.2.	2. 
3. Anggota II	: Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum.	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual


Robby Hardian, S.IP., M.Ds..
NIPY. 07.019.41

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Bermimpilah setinggi langit, kalau jatuh kau akan jatuh di antara bintang-bintang"

(Ir. Soekarno)

Tugas Akhir ini bukan sekadar syarat akademik, melainkan rangkaian proses bertumbuh. Di balik lembar demi lembar, tersimpan doa, perjuangan, dan ketulusan banyak hati yang tak tergantikan. Dengan kerendahan hati, dan segala bentuk rasa syukur kehadiran Allah SWT Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

1. Almarhum Bapak yang selama ini telah menjadi motivasi bagi penulis untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.
2. Ibu penulis yang selalu mendukung serta mendoakan setiap kegiatan yang penulis lakukan.
3. Keluarga penulis yang selalu support dalam hal apapun.
4. Teman-teman DKV, sahabat seperjuangan, dan khususnya orang yang terlibat dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
5. Almamater penulis, Politeknik Harapan Bersama Tegal, khususnya Dosen Prodi DKV yang selalu memberikan semangat serta nasihat kepada penulis.
6. Dan untuk penulis yang selalu percaya akan ada kesuksesan dimasa depan.

“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA *SHORT VIDEO* ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV POLTEK HARBER”

**PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA *SHORT VIDEO*
ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN
DKV POLTEK HARBER**

ABSTRAK

Promosi menjadi aspek penting dalam meningkatkan citra dan daya tarik sebuah institusi pendidikan di tengah persaingan yang semakin kompetitif. Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal dinilai masih memiliki keterbatasan dalam strategi promosinya, yang berdampak pada rendahnya minat calon mahasiswa baru. Untuk menjawab tantangan tersebut, dilakukan perancangan animatic storyboard untuk short video animasi 2D berjudul “Ekspektasi”, dengan mengangkat pendekatan visual bergaya anime yang populer di kalangan Generasi Z dan Y. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, serta penyebaran kuesioner. Analisis dilakukan dengan metode analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan kebutuhan target audiens. Perancangan mengacu pada tahapan pembuatan storyboard untuk membantu proses produksi Animasi 2D ini menjadi lebih Kreatif, Komunikatif, Efisien & Efektif, serta Estetis, dan juga hasil Animasi 2D berjudul “Ekspektasi” ini mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual Poltek Harber, serta menjadi media komunikasi visual yang menarik dan relevan bagi calon mahasiswa baru. Selain itu, karya ini juga menjadi sarana penulis dalam menerapkan keahlian sebagai animatic storyboard artist dan memperkaya portofolio kreatif pribadi.

Kata kunci: Animatic Storyboard, Animasi 2D, Iklan, Media Promosi

CREATING AN ANIMATIC STORYBOARD FOR THE 2D ANIMATION “EKSPEKTASI” TO PROMOTE VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ABSTRACT

Promotion is a significant factor in improving the image and appeal of an educational institution in an increasingly competitive landscape. The Visual Communication Design Study Program at Politeknik Harapan Bersama Tegal is regarded as having limitations in its promotional strategy, which has resulted in a lack of interest from prospective new students. To overcome this challenge, an animatic storyboard was crafted for a 2D animated short video titled "Expectations," adopting a visually attractive anime-style approach that is popular among Generation Z and Y. The research method used in this study is qualitative. Data was collected through interviews, observations, and the distribution of questionnaires. The analysis was carried out using thematic analysis to identify patterns and the needs of the target audience. The design process adhered to the stages of storyboard which includes the thumbnail, rough, clean-up, and animatic stages. It can be concluded that this Animatic Storyboard can aid in making the production process of this 2D Animation more Creative, Communicative, Efficient & Effective, and Aesthetic. Furthermore, the 2D Animation titled "Ekspektasi" can contribute to enhancing the effectiveness of promoting the Visual Communication Design Program at Poltek Harber, as well as serving as an engaging and relevant visual communication medium for prospective new students. Additionally, this project provides the author with a platform to apply their skills as an animatic storyboard artist and to enrich their personal creative portfolio.

Keywords: Animatic Storyboard, 2D Animation, Advertising, Promotional Media

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD PADA SHORT VIDEO ANIMASI 2D BERJUDUL “EKSPEKTASI” UNTUK MEMPROMOSIKAN DKV POLTEK HARBER”**.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Ahli Madya Terapan pada program studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Dessy Ratna Putry, S. Sn., M. Hum selaku Dosen Pembimbing II.
5. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 25 Nov 2025

Penulis



Fahri Farah Nanda

NIM 22120037

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Perancangan	7
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis.....	7
1.6.2 Manfaat Bagi Prodi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama	8
1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat Umum sekaligus Calon Mahasiswa Baru.....	8
1.6.4 Hasil Produk Terkait.....	9
1.7 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian / Proyek Sejenis	11
2.1.1 PERANCANGAN STORYBOARD DALAM ANIMASI 2D “MERAKI” MENGENAI FENOMENA CREATIVE BLOCK (2023).....	11
2.1.2 PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D TENTANG MAKNA FILOSOFIS BATIK KLASIK YOGYAKARTA (2020).....	12

2.1.3 PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI CARA ORANG TUA MENDIDIK ANAK AUTIS DALAM MERAWAT DIRI (2025)	13
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Periklanan dan Promosi	15
2.2.2 Mise En-Scene	18
2.2.3 Storyboard.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.2 Bahan Penelitian	30
3.2.1 Observasi	30
3.2.2 Studi Pustaka	30
3.2.3 Data Kuesioner	30
3.2.4 Wawancara.....	31
3.3 Alat Penelitian	32
3.3.1 Perangkat Keras	32
3.3.2 Perangkat Lunak Desain dan Animasi	32
3.4 Prosedur Penelitian.....	33
3.4.1 Metode Penelitian	33
3.4.2 Metode Analisis Data.....	33
3.4.3 Metode Perancangan.....	34
3.5 Kerangka Berfikir.....	37
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	39
4.1 Objek Penelitian	39
4.1.1 Target Audiens.....	40
4.2 Konsep Dasar Perancangan	40
4.2.1 Riset	41
4.2.2 Analisis Data.....	47
4.2.3 Hasil Wawancara & Observasi	50
4.2.4 Strategi	52
4.3 Proses Perancangan	57
4.3.1 Pembagian Scene dan Shot (Scene Breakdown)	57
4.3.2 Sketch (Thumbnail Sketsa).....	60

4.3.3 Pembuatan Storyboard Final.....	61
4.3.4 Penambahan Timecode dan Urutan Waktu	62
4.3.5 Pembuatan Animatic.....	63
4.4 Hasil Perancangan	67
4.4.1 Storyboard.....	67
4.4.2 Animatic Storyboard.....	73
4.4.3 Media Utama.....	74
4.4.4 Media Pendukung	77
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
5.2.1 Saran dari Pengunjung.....	83
5.2.2 Saran dari Penulis	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Salah satu scene di film Interstellar (2014)	19
Gambar 2. 2 Salah satu scene di film Tampopo (1985)	21
Gambar 2. 3 Kostum dan Tata Rias Aurora dari Film Maleficent (2014)	23
Gambar 3. 1 Diagram frekuensi responden yang mengetahui Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama	51
Gambar 3. 2 Diagram frekuensi responden yang berminat untuk kuliah di Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama	51
Gambar 3. 3 Diagram frekuensi darimana responden mengetahui Prodi DIII DKV Politeknik Harapan Bersama	52
Gambar 4. 1 Storyboard Scene 5 Shot 29	43
Gambar 4. 2 Pergerakan Kamera Pada Scene 6 Shot 8.....	44
Gambar 4. 3 Beberapa adegan pada storyboard.....	45
Gambar 4. 4 Storyboard Scene 2 Shot 8	46
Gambar 4. 5 Jadiin Maumu dengan Wondr by BNI	53
Gambar 4. 6 TVC POCARI SWEAT – Bintang SMA	53
Gambar 4. 7 Salah satu adegan di Lookback (2024)	54
Gambar 4. 8 Salah satu adegan di Whisper of The Heart (1995)	54
Gambar 4. 9 Salah satu adegan di Kimi No Nawa (2016)	55
Gambar 4. 10 Tampilan aplikasi storyboard pro.....	56
Gambar 4. 11 Pembagian per scene	59
Gambar 4. 12 Salah satu sketsa storyboard.....	61
Gambar 4. 13 Beberapa adegan di storyboard	62
Gambar 4. 14 Pembagian Timecode	63
Gambar 4. 15 Animatic scene 2 shot 12	63
Gambar 4. 16 Path animation.....	64
Gambar 4. 17 Anchor Point	65
Gambar 4. 18 Menganimasikan	66
Gambar 4. 19 Animatic scene 2 shot 13	67
Gambar 4. 20 Scene 1	68
Gambar 4. 21 Scene 2	69
Gambar 4. 22 Scene 3	70
Gambar 4. 23 Scene 4	71
Gambar 4. 24 Scene 5	72
Gambar 4. 25 Scene 6	73
Gambar 4. 26 Beberapa adegan animatic.....	74
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Animasi Scene 1 dan 2	75
Gambar 4. 28 Hasil Akhir Animasi Scene 3 dan 4	76
Gambar 4. 29 Hasil Akhir Animasi Scene 5 dan 6	77
Gambar 4. 30 Gantungan Kunci	78
Gambar 4. 31 Stiker	78
Gambar 4. 32 Standee	78

Gambar 4. 33 Standing Karakter 1:1.....	79
Gambar 4. 34 Poster	79
Gambar 4. 35 Kaos.....	80
Gambar 4. 36 Standing Banner	80
Gambar 4. 37 Notebook	81
Gambar 4. 38 Totebag.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline Pelaksanaan	29
Tabel 4. 1 Analisis Tematik	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 1	89
Lampiran 2. Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing 2	90
Lampiran 3. Formulir Bimbingan Pembimbing 1.....	91
Lampiran 4. Formulir Bimbingan Pembimbing 2.....	94
Lampiran 5. Tanggapan Produk melalui Sticky Notes	97
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Pameran Tugas Akhir	98
Lampiran 7. Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir.....	99