

**LAPORAN**  
**SHOWREEL ANIMATIC STORYBOARD PENYUNTINGAN**  
**FILM ANIMASI (SERTIFIKASI KOMPETENSI BDI**  
**DENPASAR 4 FEBRUARI-12 MARET 2022**  
**ANGKATAN**  
**I 2022)**

**JALUR PROFESIONAL – SERTIFIKASI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**FAIQ FAJAR SETYADI**

**17.12.0419**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**

**2023**

**LAPORAN**  
**SHOWREEL ANIMATIC STORYBOARD PENYUNTINGAN**  
**FILM ANIMASI (SERTIFIKASI KOMPETENSI BDI**  
**DENPASAR 4 FEBRUARI-12 MARET 2022**  
**ANGKATAN**  
**I 2022)**

**JALUR PROFESIONAL – SERTIFIKASI**  
untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh  
**FAIQ FAJAR SETYADI**  
**17.12.0419**  
Kepada  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**JALUR PROFESIONAL – SERTIFIKASI**

**LAPORAN**

**SHOWREEL *ANIMATIC* STORYBOARD PENYUNTINGAN FILM  
ANIMASI (SERTIFIKASI KOMPETENSI BDI DENPASAR 4 FEBRUARI-  
12 MARET 2022  
ANGKATAN  
I 2022)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Faiq Fajar Setyadi**

**17.12.0419**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
pada tanggal 05 Juli 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Ika Asti Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302391**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**JALUR PROFESIONAL – SERTIFIKASI**  
**LAPORAN SHOWREEL *ANIMATIC* STORYBOARD PENYUNTINGAN**  
**FILM ANIMASI (SERTIFIKASI KOMPETENSI BDI DENPASAR 4**  
**FEBRUARI-12 MARET 2022**

**ANGKATAN**

**I 2022)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Faiq Fajar Setyadi**

**17.12.0419**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Lukman, M.Kom**

**NIK. 190302151**

**Eli Pujastuti, M.Kom**

**NIK. 190302227**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Faiq Fajar Setyadi**  
**NIM : 17.12.0419**

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

**LAPORAN SHOWREEL ANIMATIC STORYBOARD PENYUNTINGAN  
FILM ANIMASI (SERTIFIKASI KOMPETENSI BDI DENPASAR 4  
FEBRUARI-12 MARET 2022 ANGKATAN I 2022).**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinal dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 5 juli 2023

Yang Menyatakan,



Faiq Fajar Setyadi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, ilmu, Kesehatan, dan waktu, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Dengan rasa syukur yang mendalam, dan telah diselesaikannya laporan ini, penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta)
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. (Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Anggit Dwi Hartanto (Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Ika Asti Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senang tiasa mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi
5. Keluarga besar dan orang tua yang telah mendukung dan mendoakan saya baik dalam dukungan moril maupun materil.
6. Rekan-rekan pekerjaan saya, serta orang tersayang dan memiliki arti besar bagi hidup saya dan menyelamatkan saya untuk tetap hidup apapun keadaannya.
7. Teman – teman Sistem Informasi 2017
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah mendukung, mendoakan dengan tulus dan ikhlas serta motivasi yang membantu untuk tetap menyelesaikan skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senangtiasa tercurahkan kepada penulis, sehingga bisa Menyusun dan menyelesaikan laporan dengan judul “LAPORAN SHOWREEL ANIMATIC STORYBOARD PENYUNTINGAN FILM ANIMASI (SERTIFIKASI KOMPETENSI BDI DENPASAR 4 FEBRUARI-12 MARET 2022 ANGKATANI 2022)” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak dapat terlaksana tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai banyak pihak.

Yogyakarta, 5 Juli 2023

Faiq Fajar Setyadi

## DAFTAR ISI

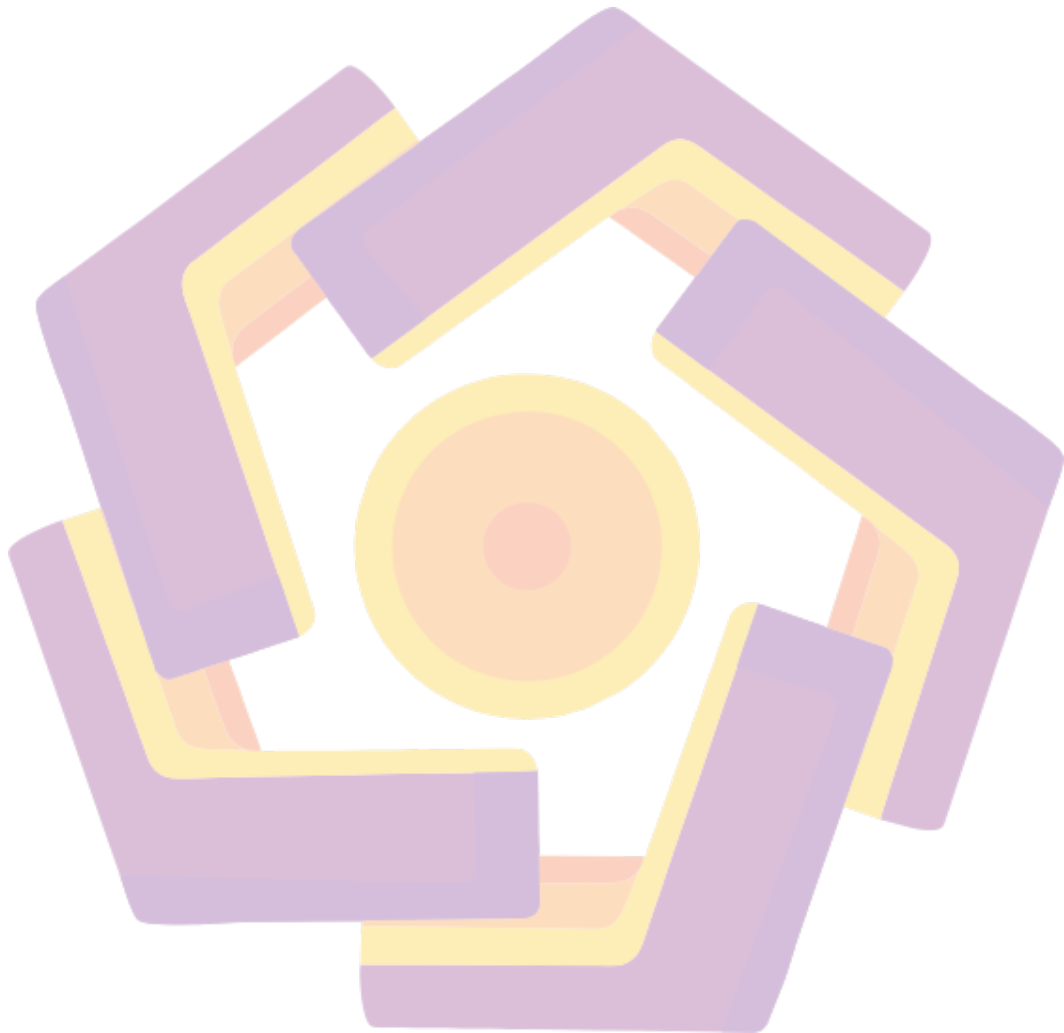
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xii
DAFTAR ISTILAH .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Profil BDI Denpasar .....	2
1.2.1 Sejarah BDI Denpasar.....	2
1.3 Landasan Teori .....	7
1.3.1 Animasi .....	7
1.3.2 Prinsip Animasi.....	7
1.3.3 Storyboard.....	8
1.3.4 Editing.....	9
1.3.5 Naskah Film / Skenario.....	10
1.3.6 Adobe Premiere .....	11
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
2. 1 Alur Pengembangan Produk .....	20
2. 2 Analisis Masalah Teknis dan Penyelesaian .....	21
2. 3 Pembahasan Produk.....	22
2.3.1 Analisis Cerita.....	23



2.3.2	Perekaman Rancangan Dialog .....	24
2.3.3	Penyuntingan Suara Dan Gambar Bercerita .....	25
2.3.4	Penyuntingan Gambar Akhir .....	20
2.4	Pembahasan Kegiatan .....	23
2.4.1	Perekaman Rancangan Dialog .....	23
2.4.2	Penyuntingan Suara dan Gambar Bercerita .....	24
2.4.3	Penyuntingan Gambar Akhir .....	24
2.4.4	Tugas Akhir .....	24
2.4.5	Uji Kompetensi .....	24
2.4.6	Evaluasi Produk Akhir .....	25
2.4.7	Penjelasan Hasil Akhir Produk .....	26
2.4.1	Lokasi Kegiatan .....	27
2.4.2	Jadwal Kegiatan .....	30
<b>BAB III PENUTUP .....</b>		<b>33</b>
3.1	Kesimpulan .....	33
3.2	Saran .....	33
<b>REFERENSI .....</b>		<b>34</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>36</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 identifikasi dan penyelesaian masalah .....7

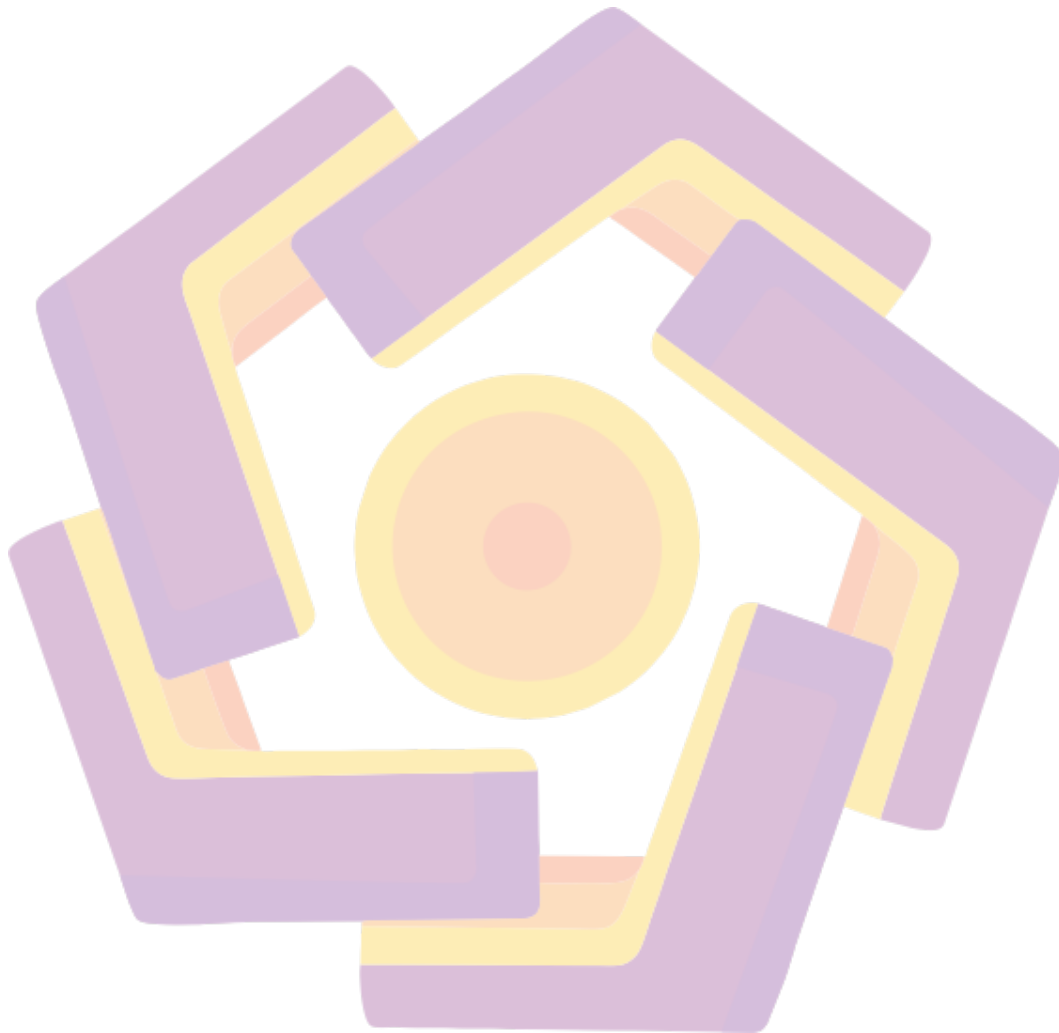


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur Organisasi BDI Denpasar.....	6
Gambar 1. 2 <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	8
Gambar 1. 3 <i>Anticipation</i> .....	9
Gambar 1. 4 <i>Staging</i> .....	10
Gambar 1. 5 <i>Straight Ahead &amp; Pose-to-Pose</i> .....	11
Gambar 1. 6 <i>Follow through and overlapping action</i> .....	12
Gambar 1. 7 <i>Slow In &amp; Slow Out</i> .....	13
Gambar 1. 8 <i>Arcs</i> .....	14
Gambar 1. 9 <i>Secondary action</i> .....	15
Gambar 1. 10 <i>Timing</i> .....	16
Gambar 1. 11 <i>Exaggeration</i> .....	17
Gambar 1. 12 <i>Solid Drawing</i> .....	18
Gambar 1. 13 <i>Appeal</i> .....	19
Gambar 2. 1 Alur Pengembangan.....	3
Gambar 2. 2 <i>Script SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE</i> .....	8
Gambar 2. 3 <i>Script TOY STORY</i> .....	9
Gambar 2. 4 <i>Page 1 Storyboard</i> .....	10
Gambar 2. 5 <i>Page 2 Storyboard</i> .....	11
Gambar 2. 6 <i>Page 3 Storyboard</i> .....	12
Gambar 2. 7 <i>Page 4 Storyboard</i> .....	13
Gambar 2. 8 <i>Page 5 Storyboard</i> .....	14
Gambar 2. 9 <i>Page 6 Storyboard</i> .....	15
Gambar 2. 10 <i>Page 7 Storyboard</i> .....	16
Gambar 2. 11 <i>voice over script TOY STORY</i> .....	17
Gambar 2. 12 <i>Timeschedule penyuntingan Animatic storyboard TOY STORY</i> .....	17
Gambar 2. 13 <i>Project Sequence setting Animatic storyboard TOY STORY</i> .....	18
Gambar 2. 14 <i>Capturing data Animatic storyboard TOY STORY</i> .....	19
Gambar 2. 15 <i>Timeline offline editing pada aplikasi Adobe premiere pro</i> .....	20
Gambar 2. 16 <i>Timeline online editing pada aplikasi Adobe premiere pro</i> .....	21
Gambar 2. 17 <i>Export setting pada sequence</i> .....	22
Gambar 2. 18 Hasil akhir <i>render Animatic storyboard</i> .....	22
Gambar 2. 19 Alur kegiatan.....	23

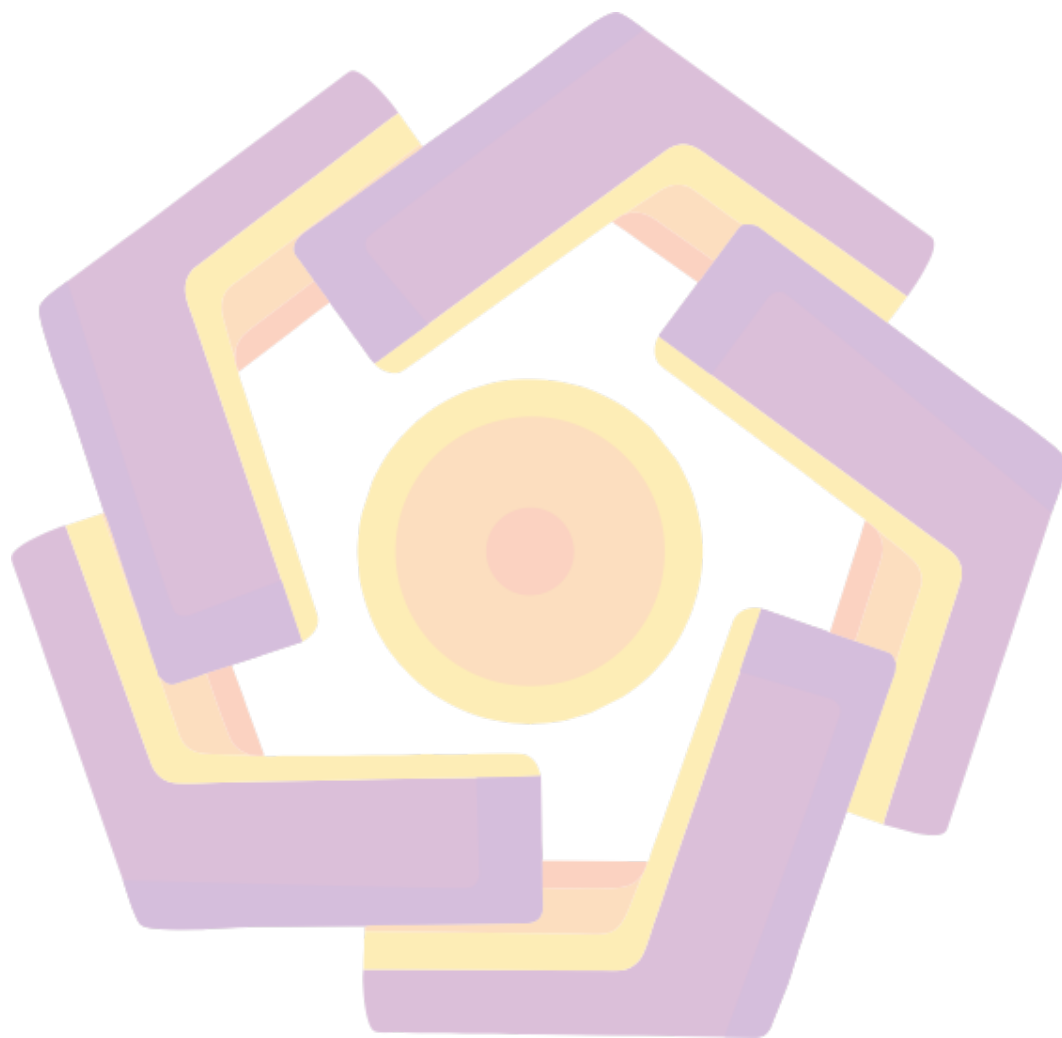
**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Nilai akhir.....	36
Lampiran 2 Sertifikat Kompetensi dari BNSP.....	37
Lampiran 3 foto-foto kegiatan .....	40
Lampiran 4 curriculum vitae.....	47

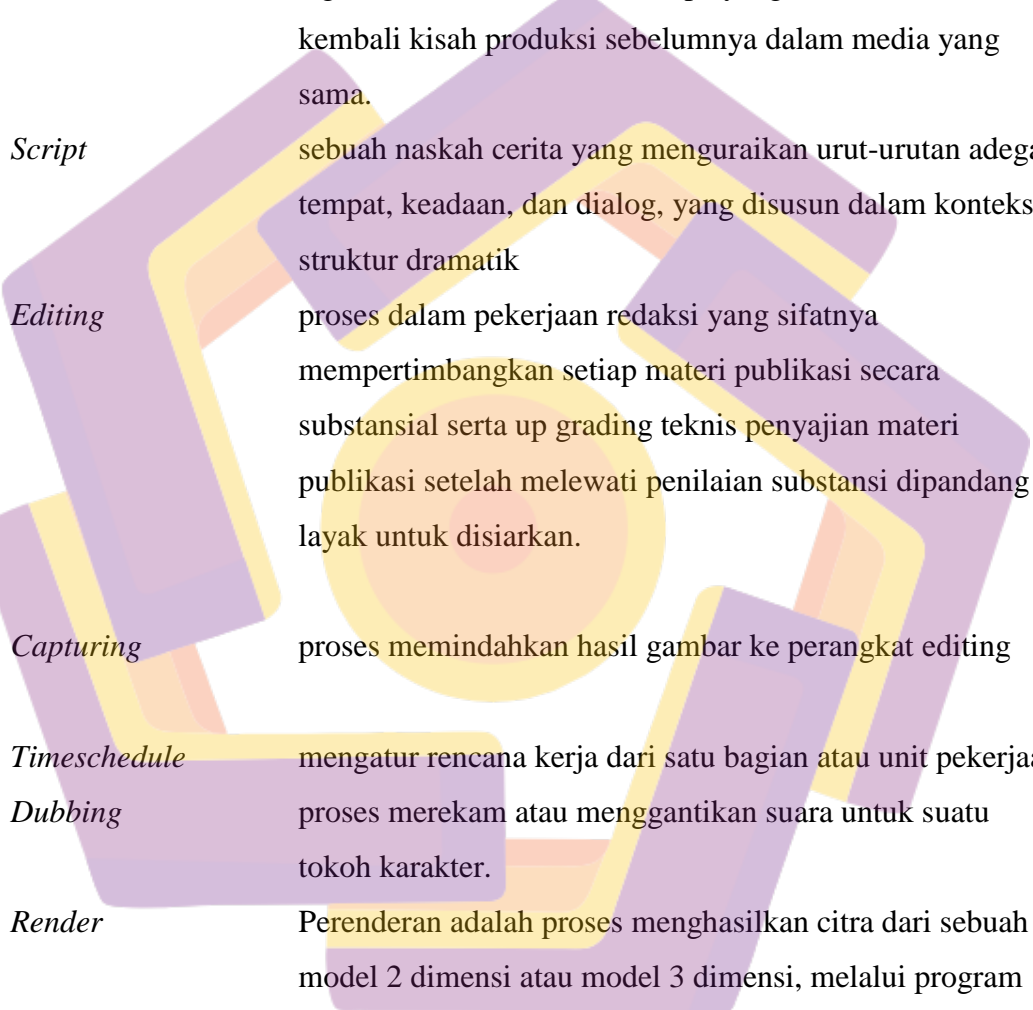


## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

BDI Balai Diklat Industri



## DAFTAR ISTILAH



<i>Storyboard</i>	rangkaian sketsa yang menggambarkan alur cerita
<i>Remake</i>	pembuatan ulang suatu film, serial televisi, video game, lagu, atau bentuk hiburan serupa yang menceritakan kembali kisah produksi sebelumnya dalam media yang sama.
<i>Script</i>	sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik
<i>Editing</i>	proses dalam pekerjaan redaksi yang sifatnya mempertimbangkan setiap materi publikasi secara substansial serta up grading teknis penyajian materi publikasi setelah melewati penilaian substansi dipandang layak untuk disiarkan.
<i>Capturing</i>	proses memindahkan hasil gambar ke perangkat editing
<i>Timeschedule</i>	mengatur rencana kerja dari satu bagian atau unit pekerjaan
<i>Dubbing</i>	proses merekam atau menggantikan suara untuk suatu tokoh karakter.
<i>Render</i>	Perenderan adalah proses menghasilkan citra dari sebuah model 2 dimensi atau model 3 dimensi, melalui program komputer.

## **INTISARI**

*Industri animasi dan dunia perfilman saat ini berkembang sangat cepat hal ini tak terlepas dari teknologi tentunya dan menyentuh sektor kebutuhan mulai dari informasi,hiburan,bisnis dan pendidikan. Hal ini yang membuat perkembangan di dunia industry multimedia harus di dukung dengan kesiapan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten di bidang tersebut, namun ini bukan perkara mudah berbagai pihak terkait mulai dari akademisi,pihak industri,dan pemerintah harus bekerjasama untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang siap bersaing dan kompeten di bidang tersebut.*

*Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar menjadi salah satu pihak terkait yang telah bekerjasama dengan pihak industri animasi dan akademisi dalam mengembangkan beberapa skema sertifikasi yang berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang animasi Nomor: 400 tahun 2014. Diklat Penyunting Film Animasi (Editor) adalah salah satu paket program dari paket diklat 3 in 1 yang di selenggarakan oleh BDI Denpasar. Kegiatan ini dilakukan secara on site dengan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar diklat yaitu : ceramah, pendalaman materi, diskusi, dan presentasi.*

*Penyunting atau Editor merupakan salah satu bidang penting dan banyak dibutuhkan di industri animasi maupun industri film dan industri lainnya. penulis ingin mengembangkan kemampuan dalam proses pembuatan Animatic Storyboard dan menguasai teknik-teknik Editing serta mengembangkan potensi agar menyesuaikan dengan standar kompetensi industri animasi dan film di Indonesia saat ini.*

**Kata kunci:** *Diklat,Industri,Penyunting,Animasi,Film.*

## **ABSTRACT**

*The animation industry and the world of cinema are currently developing very fast, this is inseparable from technology, of course, and touches the sectors of needs ranging from information, entertainment, business and education. This is what makes developments in the multimedia industry must be supported by the readiness of competent human resources (HR) in the field, but this is not an easy matter for various related parties ranging from academics, industry parties, and the government must work together to create human resources (HR) who are ready to compete and competent in the field.*

*The Denpasar Industrial Training Center (BDI) is one of the related parties that has collaborated with the animation industry and academics in developing several certification schemes based on the Indonesian National Work Competency Standard (SKKNI) in the field of animation Number: 400 of 2014. Animation Film Editor Training (Editor) is one of the program packages from the 3 in 1 training package organized by BDI Denpasar. This activity is carried out on site with the methods used in the teaching and learning process of training, namely: lectures, deepening of the material, discussions, and presentations.*

*Editors are one of the important and much-needed areas in the animation industry as well as the film industry and other industries. The author wants to develop skills in the process of making Animatic Storyboard and master editing techniques and develop the potential to adapt to the competency standards of the animation and film industry in Indonesia today.*

**Keyword:** *Training, Industry, Editor, Animation, Film*