

**PENERAPAN METODE *SCRUM* PADA STRUKTUR *PROJECT*
MANAGEMENT DALAM ANIMASI 7,6 SR**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Clarissa Elvira Darmawan
00000069259**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PENERAPAN METODE *SCRUM* PADA STRUKTUR *PROJECT*

***MANAGEMENT* DALAM ANIMASI 7,6 SR**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Clarissa Elvira Darmawan
00000069259

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Clarissa Elvira Darmawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069259

Program studi : Film

Skripsi dengan judul :

PENERAPAN METODE *SCRUM* PADA STRUKTUR PROJECT
MANAGEMENT DALAM ANIMASI 7,6 SR

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Clarissa Elvira Darmawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Clarissa Elvira Darmawan
NIM : 00000069259
Program Studi : Film
Judul Laporan : PENERAPAN METODE *SCRUM* PADA
STRUKTUR *PROJECT MANAGEMENT* DALAM ANIMASI 7,6 SR

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025



(Clarissa Elvira Darmawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
**PENERAPAN METODE *SCRUM* PADA STRUKTUR PROJECT
MANAGEMENT DALAM ANIMASI 7,6 SR**

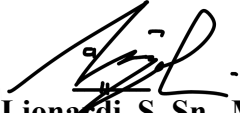
Oleh
Nama : Clarissa Elvira Darmawan
NIM : 00000069259
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Levinthius Herlyanto, M. Sn.
6860773674130222


Angelia Lionardi, S. Sn., M.Ds.
9546770671230263

Pembimbing
Yohanes Merci Widiastomo
2025.12.23
Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.
0841768669130352
11:40:01 +07'00'

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clarissa Elvira Darmawan
NIM : 00000069259
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah :

PENERAPAN METODE SCRUM PADA STRUKTUR PROJECT
MANAGEMENT DALAM ANIMASI 7,6 SR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Clarissa Elvira Darmawan)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME dan seluruh rekan-rekan yang berjuang bersama dalam proses pengerjaan skripsi.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Angelia Lionardi, S. Sn., M.Ds., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Levinthius Herlyanto, M. Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Anggota Mazi Production yang sudah bekerja sama menyelesaikan animasi 7,6 SR sebagai tugas akhir

Semoga karya ilmiah ini bisa memberikan ilmu, perspektif, dan manfaat kepada pembacanya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Clarissa Elvira Darmawan)

PENERAPAN METODE *SCRUM* PADA STRUKTUR *PROJECT* *MANAGEMENT* DALAM ANIMASI 7,6 SR

Clarissa Elvira Darmawan

ABSTRAK

Manajemen proyek dalam animasi adalah hal yang krusial untuk menjamin keberlangsungan dan keberhasilan sebuah karya. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode *scrum* sebagai landasan untuk membuat manajemen proyek dalam animasi pendek 7,6 SR. 7,6 SR adalah animasi pendek karya Mazi Production yang mengisahkan seorang gadis kecil bernama Mayra dan ibunya, yang berjuang menghadapi tragedi gempa. Latar dari kisah berdasarkan gempa Padang 2009 dan diadaptasikan ke dalam animasi pendek. Animasi 7,6 SR merupakan gabungan antara 2D animasi dan 3D *background*. Demi memaksimalkan waktu dan koordinasi tim, penulis membuat struktur manajemen proyek dengan metode *scrum* untuk menjunjung transparansi, omuniasi, dan kestabilan produksi. Penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan studi literatur terkait metode *scrum* dan *animation pipeline*. Hasil dari penelitian ini adalah hasil *daily scrum* yang telah didapatkan oleh penulis dan *product backlog* yang berhasil dicapai selama produksi berlangsung.

Kata kunci: animasi, manajemen proyek, *scrum*, 7,6 SR



APPLICATION OF THE SCRUM METHOD IN THE PROJECT MANAGEMENT STRUCTURE OF THE SHORT ANIMATION

7.6 SR

Clarissa Elvira Darmawan

ABSTRACT

Project management plays a crucial role in ensuring the continuity and success of an animation production. This research applies the Scrum methodology as the foundation for managing the short animation project 7.6 SR. The film, produced by Mazi Production, tells the story of a young girl named Mayra and her mother as they struggle to survive an earthquake, inspired by the 2009 Padang disaster. The project combines 2D animation with 3D background elements to enhance visual storytelling. To optimize production time and team coordination, the author implemented project management structure based on Scrum, emphasizing transparency, communication, and production stability. The research adopts a qualitative approach, supported by literature on Scrum theory and animation pipeline studies. The study results include daily Scrum records and the product backlog achieved throughout production, reflecting the workflow's effectiveness. Overall, this research demonstrates that the Scrum method can be successfully adapted to animation production, helping teams maintain structured coordination, open communication, and consistent progress toward project goals.

Keywords: *Animation, project management, scrum, 7,6 SR*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN.....	3
2. LANDASAN PENCIPTAAN.....	3
2.1 <i>Animation Pipeline</i>	3
2.1.1 <i>Development</i>	3
2.1.2 <i>Pre-production</i>	4
2.1.3 <i>Production</i>	4
2.1.4 <i>Post-production</i>	5
2.2 <i>Scrum</i>	6
2.2.1 <i>Scrum Roles</i>	8
2.2.2 <i>Teori Scrum Body of Knowledge</i>	8

3. METODE PENCIPTAAN.....	10
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	10
3.2. OBJEK PENCIPTAAN.....	10
4. HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1. HASIL KARYA	23
4.2. PEMBAHASAN.....	40
5. SIMPULAN.....	41
6. DAFTAR PUSTAKA.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Studi Literatur	12
Tabel 4.1 <i>Sprint Backlog</i> 8_1.....	32
Tabel 4.2 <i>Sprint Backlog</i> 8_2.....	33
Tabel 4.3 <i>Sprint Backlog</i> 8_3.....	34
Tabel 4.4 <i>Sprint Backlog</i> 9_1.....	35
Tabel 4.5 <i>Sprint Backlog</i> 9_2.....	35
Tabel 4.6 <i>Sprint Backlog</i> 9_3.....	36
Tabel 4.7 <i>Sprint</i> 8.....	37
Tabel 4.8 <i>Sprint</i> 9.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode <i>Scrum</i>	6
Gambar 3.1 Kerangka Penulisan.....	11
Gambar 3.2 <i>Scrum Workflow in 7,6 SR</i>	13
Gambar 3. 3 <i>Rough Shotlist SC03 SH04</i> dari 7,6 SR	14
Gambar 3. 4 <i>Storyboard dan Script SC03 SH04</i> dari 7,6 SR	15
Gambar 3.5 <i>Rough Tracking System</i>	15
Gambar 3.6 <i>Coda to Discord Notification</i>	16
Gambar 3.7 <i>Sprint Planning_1</i>	17
Gambar 3.8 <i>Sprint Planning_2</i>	17
Gambar 3.9 <i>Sprint Tracking in Coda</i>	18
Gambar 3.10 Koordinasi via <i>Whatsapp Group Mazi Production</i>	19
Gambar 3.11 <i>Daily Scrum di WhatsApp</i>	20
Gambar 3.12 <i>Sprint Review</i>	21
Gambar 3.13 <i>Minutes Of Meeting</i>	22
Gambar 4.1 <i>Product Backlog_1</i>	24
Gambar 4. 2 <i>Product Backlog_2</i>	25
Gambar 4. 3 <i>Product Backlog_3</i>	26
Gambar 4. 4 <i>Product Backlog_4</i>	27
Gambar 4. 5 <i>Product Backlog_5</i>	28
Gambar 4. 6 <i>Product Backlog_6</i>	29
Gambar 4. 7 <i>Product Backlog_7</i>	30
Gambar 4. 8 <i>Sprint Planning Coda</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)	44
LAMPIRAN B Form bimbingan	48
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi.....	50
LAMPIRAN D Wawancara.....	51
LAMPIRAN E Dokumentasi.....	52

