

# STORYBOARD GAME



**PERTEMUAN 9 & 10**

## DEFINISI

**RANGKAIAN GAMBAR ATAU SKETSA YANG DISUSUN  
SECARA BERURUTAN UNTUK MENGGAMBARKAN ALUR  
CERITA, ADEGAN, ATAU KONSEP VISUAL DARI SEBUAH  
PROYEK, FILM, ANIMASI, IKLAN, ATAU VIDEO GAME.**

## **TUJUAN**

**MERENCANAKAN DAN MEMVISUALISASIKAN CERITA  
SEBELUM DIPRODUKSI, SEHINGGA MEMUDAHKAN TIM  
KREATIF DALAM MEMAHAMI URUTAN ADEGAN DAN  
TATA LETAKNYA.**

**01/TUGAS**

**MEMBUAT**

**→ STORYBOARD**

# TIMELINE

PERTEMUAN 9/10-11 (20 - 27 MEI 2025 )

**MEMBAUT STORYBOARD + ASISTENSI**

# REFERENSI

Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)  
Vol. 3, No. 1, Januari 2023, Hal. 13-24

DOI: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.266>  
p-ISSN: 2775-4227  
e-ISSN: 2775-4219

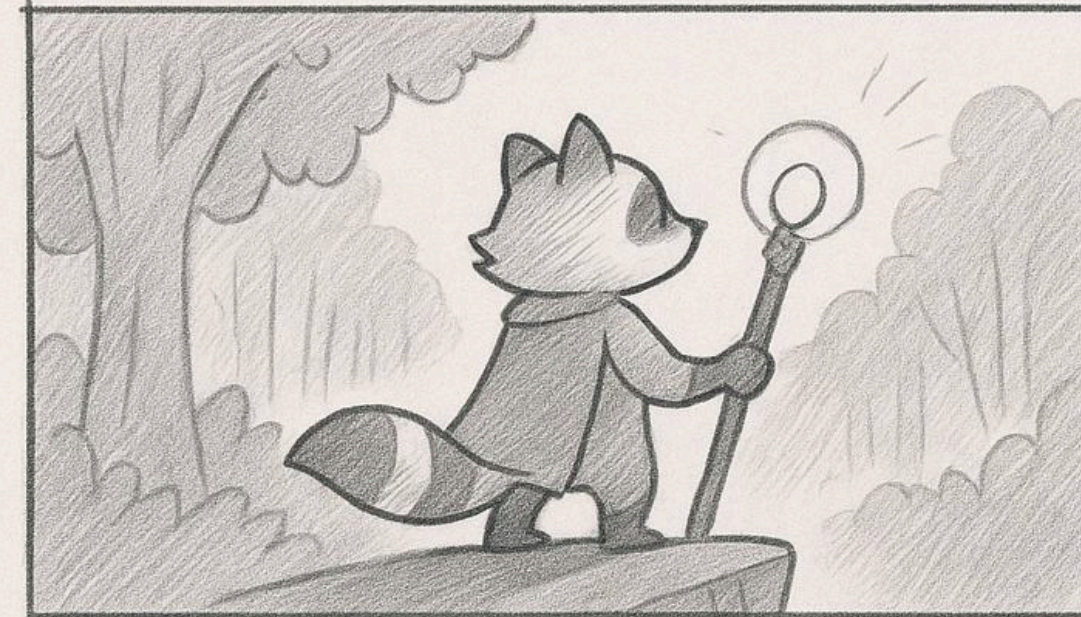
---

**Perancangan *Storyboard* Pada *Game* Edukasi Kerajaan Siak Sri Indrapura dengan  
Genre RPG Menggunakan Metode *Balanced design***

**Afdhalel Vickro<sup>\*1</sup>, Nazruddin Safaat H<sup>2</sup>, Muhammad Irsyad<sup>3</sup>, Pizaini<sup>4</sup>**

LINK : <https://drive.google.com/file/d/1GQz-fngLtPckrgJmE09q7SnRQiKMhnks/view?usp=sharing>

# SELAMAT BERKARYA



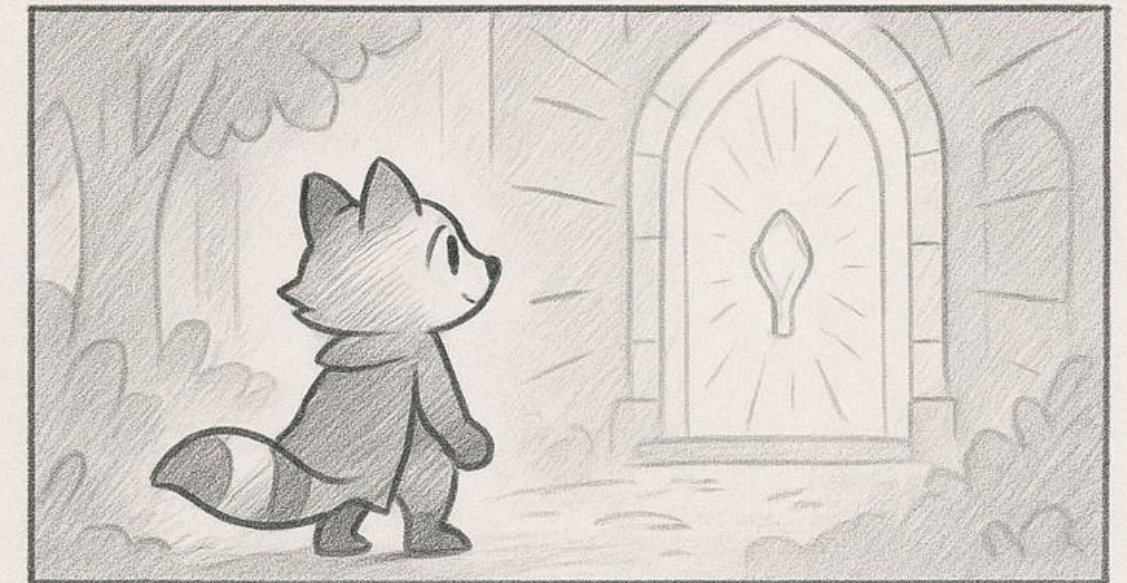
INTRO / OPENING SCENE



LEVEL 1 – AWAL PETUALANGAN



After a thousand years, raccoon  
awoke... the forest had lost its light.



MENEMUKAN GERBANG CAHAYA  
Satu kunci ditemukan... perjalanan baru menati