

LAPORAN TUGAS AKHIR
ANALISIS *EDITING* DALAM PENERAPAN
***VISUAL STORYTELLING* PADA**
FILM PENDEK ANIMASI UNBOUND DREAMS

Tugas Akhir Karya Seni

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan*



Disusun oleh:

SALMA ADELIA ANWARI

21230124

PROGRAM STUDI ANIMASI

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : ANALISIS *EDITING* DALAM
PENERAPAN *VISUAL STORYTELLING*
PADA FILM PENDEK ANIMASI
UNBOUND DREAMS

Penulis : Salma Adelia Anwari

NIM : 21230124

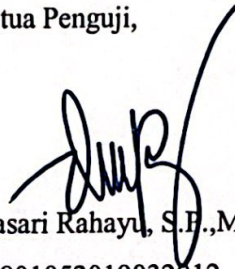
Program Studi : Animasi

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim
Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif
pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M

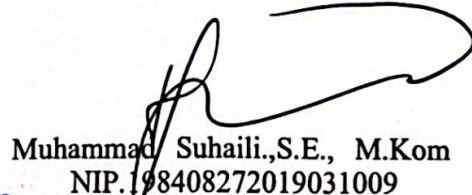
NIP. 198801052019032012

Anggota 1

Anggota 2



M. Nur Ramly



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom

NIP. 198408272019031009



Mengetahui
Ketua Jurusan Desain
Tri Fajar Yurnama S., S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

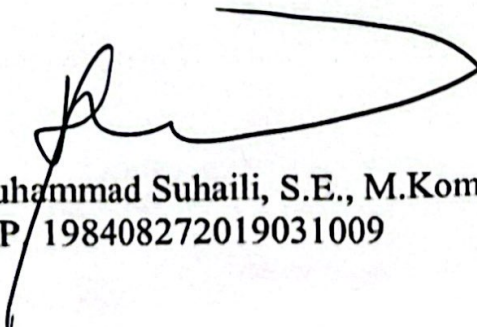
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Analisis Editing Dalam Penerapan *Visual Storytelling* Pada Film Pendek Animasi *Unbound Dreams*

Penulis : Salma Adelia Anwari
NIM : 21230124
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 19 Juni 2025

Pembimbing 1



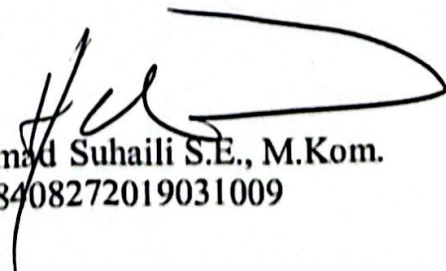
Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP. 198408272019031009

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T.

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 : Salma Adelia Anwari
NIM : 21230124
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul *Unbound Dreams* 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 sebenar- benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Salma Adelia Anwari
21230124

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Salma Adelia Anwari
NIM : 21230124
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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:

Analisis Editing Dalam Penerapan *Visual Storytelling* Pada Film Pendek Animasi *Unbound Dreams* 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, 20 Juni 2025

Yang menandatangani,



Salma Adelia Anwari
21230124

ABSTRAK

*This research analyzes visual storytelling techniques in the animated short film *Unbound Dreams*, with a focus on the use of *Pacing* and transition in editing. The study uses a qualitative visual content analysis method to examine each scene and shot based on tempo and the type of transition used. The story follows Anggi, a girl who aspires to pursue higher education despite economic struggles. Through a shot-by-shot analysis table, the researcher identifies how visual tempo and transitions influence the narrative structure and emotional delivery. The analysis is supported by validation from a video editor as a resource person. Findings show that slow *Pacing* is applied in reflective scenes to evoke emotion, while fast *Pacing* enhances dramatic tension. Transitions such as dissolve and fade are used to signify emotional shifts and the passage of time. These techniques contribute significantly to the film's emotional impact and narrative clarity.*

Keywords: *visual storytelling, Pacing, transition, editing, short animation.*

Penelitian ini menganalisis teknik visual storytelling dalam film animasi pendek *Unbound Dreams*, dengan fokus pada penggunaan *Pacing* dan transisi dalam penyuntingan. Metode yang digunakan adalah analisis isi visual kualitatif untuk mengamati setiap *scene* dan *shot* berdasarkan tempo visual serta jenis transisi yang digunakan. Film ini mengangkat kisah Anggi, seorang gadis yang bercita-cita melanjutkan pendidikan tinggi meskipun terbatas secara ekonomi. Melalui tabel analisis *shot* per *shot*, peneliti mengidentifikasi bagaimana tempo visual dan transisi memengaruhi struktur naratif dan penyampaian emosi. Analisis ini diperkuat dengan validasi dari seorang narasumber yang berprofesi sebagai video editor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pacing* lambat digunakan untuk membangun suasana reflektif, sedangkan *Pacing* cepat memperkuat ketegangan dramatis. Transisi seperti *dissolve* dan *fade* digunakan untuk menggambarkan pergeseran waktu dan emosi. Teknik ini terbukti berperan penting dalam membentuk narasi dan keterlibatan emosional penonton.

Kata kunci: *visual storytelling, Pacing, transisi, editing, animasi pendek.*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul " Analisis *Editing* dalam Penerapan *Visual storytelling* pada Film Pendek Animasi *Unbound Dreams*" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proyek ini lahir dari keprihatinan terhadap isu keterbatasan pendidikan yang dihadapi oleh Generasi Z, khususnya fenomena ekonomi sebagai hambatan dari pendidikan. Melalui media animasi, karya ini berusaha menyampaikan pesan edukasi dan refleksi kepada masyarakat dengan pendekatan visual yang menarik dan relevan.

Penyelesaian laporan ini tidak lepas dari dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT, sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani siti Noor Aisyah.,M.Ds., sebagai Sekretaris Jurusan Desain

5. Bapak Muhammad Suhaili, M.Kom. sebagai Koordinator Program Studi Animasi sekaligus pembimbing penulisan laporan saya.
6. Ibu Niken Oktaviani., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Bapak Ilham Khalid Setiawan selaku pembimbing karya yang memberi saran di film animasi kami.
8. Keluarga penulis serta *circle* jagoan ipi yang telah mendukung penulis dalam pembuatan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk pengembangan karya dan laporan ini di masa mendatang.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca serta menjadi sumbangsih dalam dunia seni dan animasi di Indonesia.

Penulis,



Salma Adelia Anwari

21230124

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori.....	6
B. <i>Visual storytelling</i>	6
C. <i>Video Editing</i>	8
D. Film Pendek Animasi <i>Unbound Dreams</i>	13
E. Hasil Penelitian yang Relevan	14
F. Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODE KAJIAN.....	16
A. Metodologi	16
B. Identifikasi Objek Penelitian	17
C. <i>Pipeline Video Editing</i>	30
D. Metode Pengumpulan Data	32
E. Langkah – langkah Penelitian	34
F. Uji Validitas Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Implementasi <i>Pipeline Video Editing</i>	37
B. Analisis <i>Editing</i> Dalam Penerapan Visual Storytelling.....	41

C.	Validasi Narasumber	84
D.	Pembahasan	86
E.	Keterbatasan Kajian	88
BAB V PENUTUP		90
A.	Kesimpulan.....	90
B.	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....		93
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 - Shot film Unbound Dreams	17
Tabel 4. 1- Tabel Implementasi Video Editing	37
Tabel 4. 2 – Analisis Editing Dalam Penerapan Visual Storytelling	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1- Logo <i>CapCut</i>	31
Gambar 3. 2 – <i>Pipeline Video Editing</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 - BIODATA PENULIS	96
LAMPIRAN 2 - LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	97
LAMPIRAN 3 - DOKUMEN PENDUKUNG PENYUSUNAN T.A.....	99
LAMPIRAN 4 - BIODATA NARASUMBER.....	100
LAMPIRAN 5 - BUKTI WAWANCARA.....	100
LAMPIRAN 6 - FOTO DOKUMENTASI OBSERVASI	103
LAMPIRAN 7 - FOTO DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	104
LAMPIRAN 8 - DOKUMENTASI SEMINAR PROPOSAL.....	105
LAMPIRAN 9 - LEMBAR HASIL CEK PLAGIARISME	105
LAMPIRAN 10 - TANDA TERIMA LAPORAN PRAKTIK INDUSTRI	106
LAMPIRAN 11 - SERTIFIKAT KOMPETENSI	107