

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGUNAAN TEKNIK *CUTTING* DAN
PACING PADA *VIDEO EDITING* FILM
ANIMASI 3D “*NIGHT MARKET*”**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh Gelar
sarjana terapan**



**Disusun Oleh:
ALIEF HABSY HAKIM
NIM: 2290345009**

**PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN TEKNIK *CUTTING* DAN *PACING*
PADA *VIDEO EDITING* FILM ANIMASI 3D "*NIGHT MARKET*"

Penulis : Alief Habsy Hakim

NIM : 2290345009

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di
kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari

Jumat, tanggal 10 Juli 2026

Disahkan oleh:

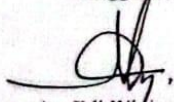
Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, M. Kom.

NIP 198602052019032009

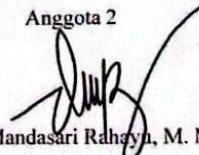
Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, M. Ikom.

NIP 199109202020122015

Anggota 2

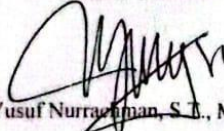


Dwi Mandasari Rahayu, M. M.

NIP 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.M.S.I.

NIP 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN TEKNIK *CUTTING* DAN
PACING PADA *VIDEO EDITING* FILM
ANIMASI 3D "*NIGHT MARKET*"

Penulis : Alief Habsy Hakim

NIM : 2290345009

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026.

Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, M. M.

NIP. 198801052019032012

Pembimbing 2

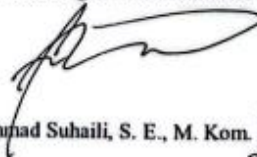


Ilham Khalid Setiawan, S. Sn.

NIDN. 0904420012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Animasi



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

NIP/NIDN 198408272019031009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alief Habsy Hakim
NIM : 2290345009
Program Studi : Animasi
Jurusan : Design Grafis
Tahun Akademik : 2022-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
**PENGUNAAN TEKNIK CUTTING DAN PACING PADA VIDEO EDITING FILM
ANIMASI 3D "NIGHT MARKET"**
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, 10-05-2026

Yang menyatakan,



Alief Habsy Hakim

NIM: 2290345009

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Alief Habsy Hakim
NIM : 2290345009
Program Studi : Animasi
Jurusan : Design Grafis
Tahun Akademik : 2022-2026

demi 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:

PENGUNAAN TEKNIK CUTTING DAN PACING PADA VIDEO EDITING FILM ANIMASI 3D "NIGHT MARKET" 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, 10-06-2026

Yang menyatakan,



Alief Habsy Hakim

NIM: 2290345009

ABSTRAK

This study discusses the design and production of a 3D animated film entitled “Night Market” to represent structural poverty in Indonesia, using the Gambir Night Market as the environmental setting to depict the Indonesian context. The purpose of the 3D animated film “Night Market” is to educate audiences about structural poverty. This issue is commonly experienced by individuals or groups affected by structural poverty and remains insufficiently understood by society, particularly among university students. In the production process of Night Market, the author and the team utilized several software applications, including Blender Adobe Premiere, Capcut and Adobe After Effects. This research employed a qualitative method with interview and literature review techniques for data collection. The final outcome of this project demonstrates that the 3D animated film “Night Market” can serve as an effective medium for information dissemination and education regarding structural poverty. This is evidenced by the film’s video editing process, which applies cutting and pacing techniques to enhance storytelling effectiveness and audience engagement.

Keyword: *structural poverty, night market, 3D animated film, qualitative*

Penelitian ini membahas tentang perancangan film animasi 3D berjudul “*Night Market*” untuk merepresentasikan kemiskinan struktural di Indonesia dengan memilih Pasar Malam Gambir sebagai *environment* guna merepresentasikan Indonesia. Tujuan dari film animasi 3D “*Night Market*” adalah untuk mengedukasi penonton tentang kemiskinan struktural. Kemiskinan struktural ini biasanya dialami oleh individu atau kelompok yang pernah mengalami kemiskinan struktural dan masih kurang dipahami oleh masyarakat, khususnya mahasiswa. Dalam proses pembuatan film animasi 3D “*Night Market*”, penulis dan tim menggunakan beberapa *software* berikut ini: Autodesk Maya, Blender, dan Adobe After Effects. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara dan studi pustaka. Hasil dari tugas akhir film animasi 3D “*Night Market*” ini dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi yang baik mengenai kemiskinan struktural. Hal tersebut dapat dibuktikan lewat *video editing* pada film animasi “*Night Market*” yang menggunakan teknik *cutting* dan *pacing*.

Kata kunci: kemiskinan struktural, *night market*, film animasi 3D, kualitatif

PRAKATA

Puji syukur di-panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali tantangan yang penulis hadapi, baik dari segi penelitian maupun penyusunan. Namun, dengan segala dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan tugas ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program Studi Animasi.
7. Dwi Mandasari Rahayu, M.M., Dosen Pembimbing Penulisan Laporan Tugas Akhir.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.Sn., Dosen Pembimbing Karya Tugas Akhir.
9. Orang tua, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti selama proses studi penulis.
10. Iqyan Prastya Fausta dan Elvina Serafina selaku rekan

satu tim dalam proses pembuatan film “*Night Market*”.

11. Teman-teman dan rekan-rekan yang turut memberikan dukungan selama penulisan proposal ini, baik dalam bentuk diskusi, saran, maupun motivasi yang sangat berarti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi diri penulis pribadi.

Jakarta, 12 Juni 2026



Alief Habsy Hakim

NIM 22290345009

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Representasi Sosial dalam Film “ <i>Night Market</i> ”	9
1. Kemiskinan Struktural	9
2. Eksploitasi Anak Dibawah Umur.....	10
3. Kekerasan Verbal dan Nonverbal	11
B. <i>Video Editing</i>	12
C. Teknik <i>Cutting</i>	13
D. Teknik <i>Pacing</i>	13
E. Indikator Keberhasilan <i>Video Editing</i>	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Tempat dan Waktu Penelitian	16
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	17
D. Variabel Penelitian	18

E.	Tahapan Pembuatan Karya	20
F.	Tim Penyusun.....	26
G.	Deskripsi Pekerjaan.....	27
H.	<i>Timeline</i>	29
I.	Perangkat Lunak.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
A.	Hasil dan Pembahasan.....	32
1.	Observasi.....	32
2.	Studi Literatur	33
3.	Wawancara.....	34
B.	Proses Penciptaan Karya.....	35
1.	<i>Script</i>	36
2.	<i>Storyboard Animatic</i>	37
3.	<i>Animating</i>	38
4.	<i>Video Editing</i>	39
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP.....		42
A.	Kesimpulan	42
B.	Saran.....	42
LAMPIRAN.....		44
DAFTAR PUSTAKA.....		63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Operasional Variabel.....	20
Tabel 3. 2 Tim Penyusun	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Video Editing	12
Gambar 3. 1 <i>Timeline Project</i>	29
Gambar 3. 2 <i>Blender 3D</i>	30
Gambar 3. 3 <i>Adobe After Effects</i>	31
Gambar 3. 4 <i>Adobe Premiere</i>	31
Gambar 4. 1 <i>Script</i>	36
Gambar 4. 2 <i>Storyboard Animatic</i>	37
Gambar 4. 3 <i>Animating</i>	38
Gambar 4. 3 <i>Video Editing</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	44
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA	45
Lampiran 3. Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	50
Lampiran 4. Transkrip jawaban <i>interview</i> dengan narasumber ahli <i>video editing</i>	51
Lampiran 5. Transkrip jawaban interview dengan narasumber ahli ahli ekonomi	54
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara	59
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi di Turnitin	60
Lampiran 8. Tanda Terima Magang Industri	61
Lampiran 9. Surat Pencatatatan Ciptaan/HAKI	62
Lampiran 10. Sertifikat Pendukung	64
Lampiran 11. Sertifikat Penghargaan	65