

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *ACTING ANIMATION* DALAM
MEREPRESENTASIKAN KEMISKINAN
STRUKTURAL DI INDONESIA MELALUI FILM
ANIMASI 3D "*NIGHT MARKET*"**

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



**Disusun Oleh:
IQYAN PRASTYA FAUSTA
NIM: 2290345050**

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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN ACTING ANIMATION DALAM
MEREPRESENTASIKAN KEMISKINAN
STRUKTURAL DI INDONESIA MELALUI
FILM ANIMASI 3D "NIGHT MARKET"

Penulis : Iqyan Prastya Fausta

NIM : 2290345050

Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

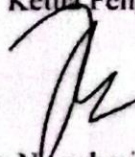
Jurusan : Desain

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:

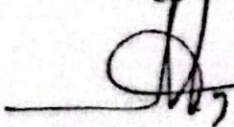
Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi, M. Kom.

NIP 198602052019032009

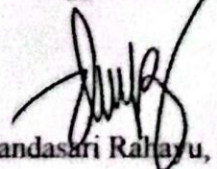
Anggota 1



Antonius Edi Widiargo, M. Ikom.

NIP 199109202020122015

Anggota 2

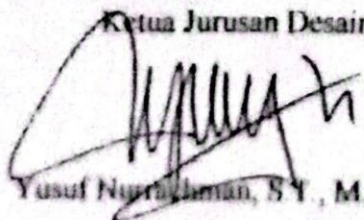


Dwi Mandasari Rahayu, M. M.

NIP 198801052019032012

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN *ACTING ANIMATION* DALAM
MEREPRESENTASIKAN KEMISKINAN
STRUKTURAL DI INDONESIA MELALUI FILM
ANIMASI 3D "*NIGHT MARKET*"

Penulis : Iqyan Prastya Fausta

NIM : 2290345050

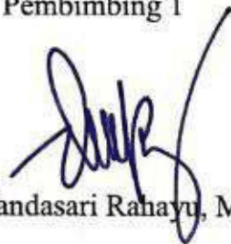
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juni 2026.

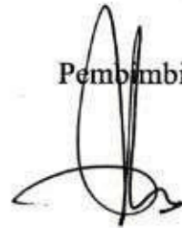
Pembimbing 1



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 bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iqyan Prastya Fausta
NIM : 229034050
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

PENERAPAN *ACTING ANIMATION* DALAM MEREPRESENTASIKAN
KEMISKINAN STRUKTURAL DI INDONESIA MELALUI 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, 12 juni 2026

Yang menyatakan,



Iqyan Prastya Fausta
NIM: 2290345050

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Iqyan Prastya Fausta
NIM : 2290345050
Program Studi : Animasi (Konsentrasi D4)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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: PENERAPAN *ACTING ANIMATION* DALAM MEREPRESENTASIKAN KEMISKINAN STRUKTURAL DI INDONESIA MELALUI FILM ANIMASI 3D "*NIGHT MARKET*" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 juni 2026

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a pink rectangular stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem at the top, the word 'METERAI' in the middle, and the number '10000' at the bottom, indicating a 10,000 Rupiah value.

Iqyan Prastya Fausta
NIM: 2290345050

ABSTRACT

This research discusses the application of animated acting in representing structural poverty in Indonesia through a 3D animated film titled “Night Market,”. The purpose of the 3D animated film “Night Market” is to educate the audience about structural poverty. Structural poverty is usually experienced by individuals or groups who have experienced structural poverty and is still poorly understood by the public, especially students. In the process of making the 3D animated film “Night Market”, the author and team used the following software: Blender and Adobe After Effects. The research was conducted using qualitative methods with interview and literature study techniques. The results of the final project of the 3D animated film “Night Market” can be used as a good medium of information and education about structural poverty.

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

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penerapan akting animasi dalam merepresentasikan kemiskinan struktural di Indonesia melalui film animasi 3D berjudul “Night Market”. Tujuan dari film animasi 3D “Night Market” adalah untuk mengedukasi penonton tentang kemiskinan struktural. Kemiskinan struktural ini biasanya dialami oleh individu atau kelompok orang 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: Blender, dan Adobe After Effects. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi, 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.

Kata kunci: *akting animasi, 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 proposal ini dengan baik. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Dalam penulisan proposal 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. Elvina Serafina Tomatala dan Alief Habsy Hakim 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.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun tetap memberikan kontribusi besar dalam penyelesaian proposal ini.

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

Jakarta, 31 Juli 2026



Iqyan Prastya Fausta

NIM 22290345050

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	7
BAB II KAJIAN SUMBER.....	9
A. Kemiskinan Struktural	9
B. Eksploitasi Anak di Bawah Umur.....	10
C. Kekerasan Verbal dan Non Verbal	10
D. Representasi Kemiskinan Dalam Media Visual	11
E. Animasi Karakter	12
F. <i>Acting Animation</i>	13
G. Gerak Tubuh Sebagai Bahasa Emosi Dalam Animasi.....	14
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	16
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	16

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	17
D. Variabel Penelitian.....	19
E. Indikator Keberhasilan.....	20
F. Tahapan Pembuatan Karya	22
G. Deskripsi Pekerjaan	29
H. Perangkat Lunak	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Hasil Pengumpulan Data.....	31
B. Proses Penciptaan Karya.....	45
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 3D <i>Animating</i>	12
Gambar 2 <i>Acting Animation</i>	14
Gambar 3 Bahasa Tubuh	15
Gambar 4 <i>Timeline Production</i>	30
Gambar 5 <i>Blender 3D</i>	31
Gambar 6 <i>Adobe After Effect</i>	31
Gambar 7 Poster film referensi	32
Gambar 8 Suasana pasar malam	33
Gambar 9 Buku <i>acting for animators</i> by Ed Hooks	35
Gambar 10 Contoh <i>believably acting</i>	36
Gambar 11 Contoh <i>acting is doing</i>	37
Gambar 12 Contoh <i>acting is reacting</i>	38
Gambar 13 <i>Modelling</i> bentuk dasar karakter	48
Gambar 14 <i>Modelling</i> karakter Narel	48
Gambar 15 <i>Modelling</i> blocking panggung sirkus	49
Gambar 16 <i>Modelling final</i> panggung sirkus	49
Gambar 17 <i>Modelling</i> area luar pasar malam dan area backstage	50
Gambar 18 Proses rigging karakter Fatimah	51
Gambar 19 Testing rigging semua karakter	51
Gambar 20 Proses layouting	52

Gambar 21 Proses animating	53
Gambar 22 Proses pencahayaan pada scene	54
Gambar 23 Proses compositing di after effect	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	65
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan Tugas Akhir	66
Lampiran 3 Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	70
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	71
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA dan Berita Acara	81
Lampiran 6 Hasil Cek Plagiasi Turnitin	82
Lampiran 7 Tanda Terima Praktik Industri	85
Lampiran 8 Surat Pencatatan Ciptaan/ HKI	86
Lampiran 9 Sertifikat Pendukung	88