

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2 D PEMBELAJARAN
“KARTU SUK U KATA” Di TK KUSUMA
LIMBANGAN PURWOREJO**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Risqi Amalia	17.02.0010
Puji Hartutik	17.02.0011
Vika Sandi Nurlana	17.02.0036

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
PEMBELAJARAN “KARTU SUKU KATA”
Di TK KUSUMA LIMBANGAN PURWOREJO**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

Risqi Amalia	17.02.0010
Puji Hartutik	17.02.0011
Vika Sandi Nurlana	17.02.0036

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN “KARTU SUKU KATA”
Di TK KUSUMA LIMBANGAN PURWOREJO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risqi Amalia	17.02.0010
Puji Hartutik	17.02.0011
Vika Sandi Nurlana	17.02.0036

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 04 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN “KARTU SUKU KATA”
Di TK KUSUMA LIMBANGAN PURWOREJO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risqi Amalia

17.02.0010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uvock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 21 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

HALAMAN PENGESAHAN**TUGAS AKHIR****PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN “KARTU SUKU KATA”****Di TK KUSUMA LIMBANGAN PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Puji Hartutik**17.02.0011**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2020**Susunan Dewan Penguji****Nama Penguji****Tanda Tangan****Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**
NIK. 190302375**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**
NIK: 190302164Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Juli 2020**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER****Krisnawati, S.Si, M.T.**
NIK. 190302038

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN “KARTU SUKU KATA”
Di TK KUSUMA LIMBANGAN PURWOREJO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vika Sandi Nurlana

17.02.0036

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK.190302182

Rakhma Shafrida Kurnia, M.Kom
NIK. 190302355

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 21 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Risqi Amalia**
NIM : **17.02.0010**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Tuliskan Judul Tugas Akhir

Dosen Pembimbing : **Yuli Astuti, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari **Dosen Pembimbing**
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 21 Juli 2020
Yang Menyatakan,



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Puji Hartutik**
NIM : **17.02.0011**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Tuliskan Judul Tugas Akhir

Dosen Pembimbing : **Yuli Astuti, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di **Universitas AMIKOM Yogyakarta** maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab **Universitas AMIKOM Yogyakarta**
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Puji Hartutik

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Vika Sandi Nurlana
NIM : 17.02.0036

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**Pembuatan Video Animasi 2D Pembelajaran "Kartu Suku Kata" di TK
Kusuma Limbangan Purworejo**

Dosen Pembimbing : Yuli Astuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Vika Sandi Nurlana

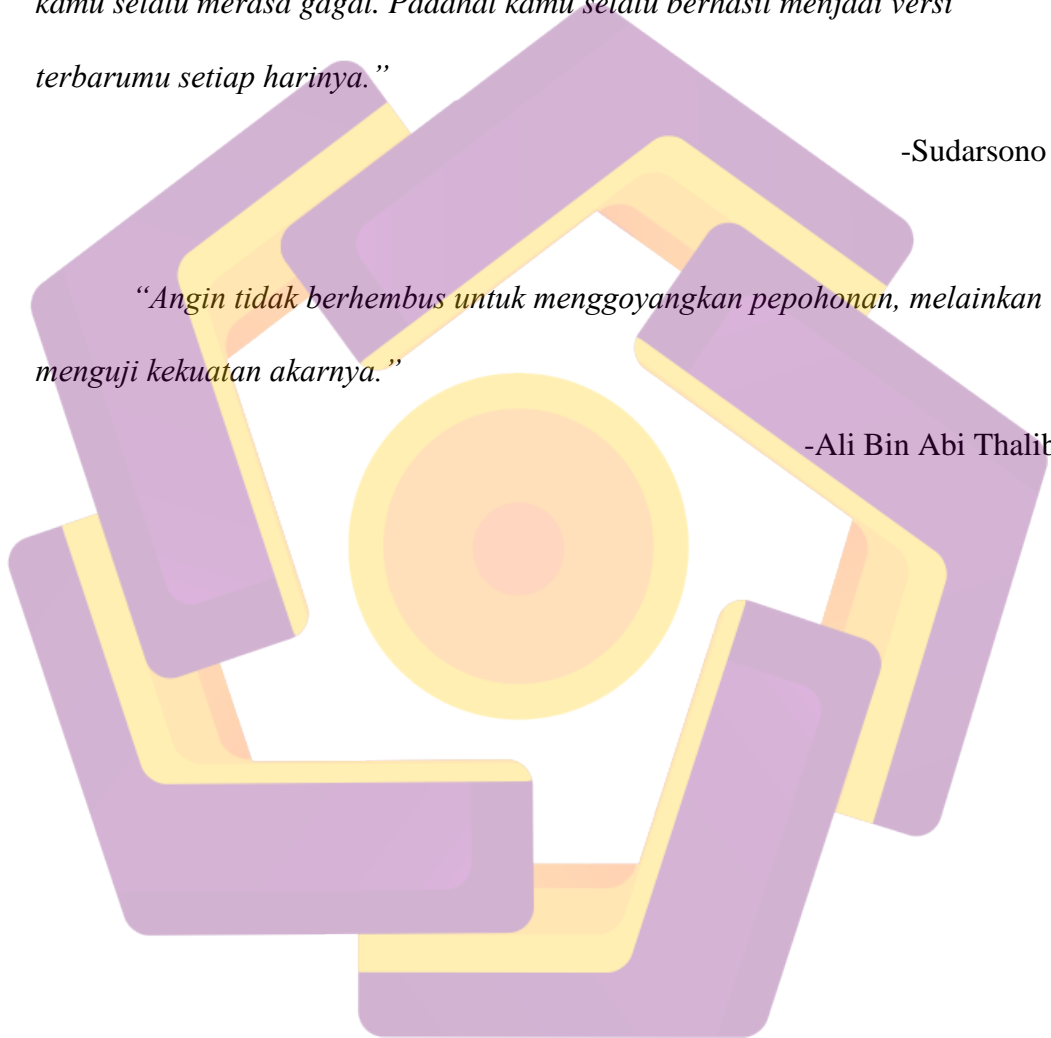
HALAMAN MOTTO

“Standar berhasilmu terlalu tinggi, makanya pada setiap pencapaian kamu selalu merasa gagal. Padahal kamu selalu berhasil menjadi versi terbaru setiap harinya.”

-Sudarsono A

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.”

-Ali Bin Abi Thalib



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah banyak memberikan hikmah, pertolongan dan kekuatan sehingga disini penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan baik, meskipun sebelum pelaksanaan tugas akhir ini banyak halangan dan rintangan yang terjadi. Terima kasih juga kuucapkan dan kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku yang selalu memberikan semangat, dukungan dan juga doa. Terimakasihbapak dan ibu selalu menjadi support system.
2. Semua keluargaku di Purworejo, terutama bulikku yang telah banyak membantu dalam penelitian selama tugas akhir.
3. Dosen Pembimbing Ibu Yuli Astuti, M.Kom yang membimbing dan selalu memberi arahan selama magang sampai tugas akhir.
4. TK Kusuma Limbangan Purworejo yang memberikan kesempatan padaku untuk menjadikan TK sebagai objek penelitian.
5. Para partner tugas akhirku yang plin-plan tapi selalu memberikan semangat setiap kali ingin menyerah.
6. Teman-teman satu angkatan 17D3MI 01 seperjuangan tugas akhir yang banyak memberi kehangatan dan arahan dalam pengerjaan tugas akhir.
7. Diriku sendiri, terimakasih banyak telah berjuang sejauh ini dan mampu melewati banyaknya tantangan dan lika-liku yang terjadi.

- Risqi Amalia -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberi semangat. Saya sangat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
2. Terimakasih Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada saya dan teman-teman.
3. Terimakasih atas kerjasamanya untuk TK Kusuma Limbangan Purworejo selaku objek penelitian, sehingga tugas akhir kami berjalan dengan lancar.
4. Partner pejuang TA yaitu Risqi Amalia dan Puji Hartutik, yang sudah bersama-sama berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Terimakasih untuk semua teman-teman. baik teman-teman Amikom, teman-teman sekolah, teman-teman kost yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih atas dukungan serta do'a nya

- Vika Sandi Nurlana -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan anugerah dan hidayah-Nya selama ini sehingga pada akhirnya saya dan kedua partner saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Dengan mengucapkan alhamdulillah rabbil'alamin dengan penuh rasa syukur Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan ibu tercinta, yang selalu mendoakan sehingga saya bisa sampai di titik ini, terimakasih atas segala semangat dan nasehatnya yang selalu dapat membangkitkan.
2. Terimakasih Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan terbaiknya kepada saya dan teman-teman.
3. Terimakasih atas kerjasamanya untuk TK Kusuma Limbangan Purworejo selaku objek penelitian, sehingga tugas akhir kami berjalan dengan lancar.
4. Terimakasih untuk kedua partner saya Risqi Amalia dan Vika Sandi Nurlana yang terus memberi semangat dan tak henti untuk memberikan usaha terbaiknya.
5. Kakak perempuan saya Tri Haryati yang selalu memberikan dukungan, semangat serta nasehatnya yang berguna sekali untuk membangkitkan semangat saya.
6. Untuk seluruh teman D3-MI-01 yang memberikan dukungan dan semangat untuk wisuda dan lulus bareng.

- Puji Hartutik -

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas Kehadirat Allah SWT karena berkat nikmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Video Animasi 2D Pembelajaran “Kartu Suku Kata” di TK Kusuma Limbangan Purworejo” dengan baik.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih atas doa, bantuan, dukungan dan berbagai informasi yang diberikan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir berlangsung. Ucapan terima kasih ini juga penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, ST, M.Kom selaku Sekretaris Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Ibu Siti Muslikatun, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Kusuma Limbangan yang mengizinkan TK Kusuma untuk dijadikan objek penelitian.
6. Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan dengan segala kekurangannya. Untuk itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari penulisan Tugas Akhir ini. Akhir kata penulis berharap, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua, terutama rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi dan para pembaca.

Yogyakarta, 22 Februari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	viii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ix
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR	0
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
INTISARI.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4

21	Referensi	4
22	Pengertian Multimedia	8
23	Elemen-elemen Multimedia	8
2.3.1	Teks	8
2.3.2	Gambar	9
2.3.3	Video	10
2.3.4	Audio (suara)	12
2.3.5	Animasi	12
2.3.5.1	Prinsip Dasar Animasi	13
24	Pengertian Pembelajaran	15
25	Komponen Pembelajaran	16
2.5.1	Pengertian Media	17
2.5.2	Peranan Media Dalam Pembelajaran	17
2.5.3	Klarifikasi dan Jenis Media Pembelajaran Audio, Visual, dan Audiovisual	18
2.5.3.1	Media Audio	19
2.5.3.2	Media Visual	19
2.5.3.3	Media Audio Visual	19
2.5.3.3.1	Pengertian Video Pembelajaran	20
2.5.3.3.2	Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran	20
2.5.3.3.3	Karakteristik Media Video Pembelajaran	20
26	Pengertian Membaca Suku Kata	21
2.6.1	Fungsi Perkembangan Membaca Suku Kata	22

2.6.2 Metode Suku Kata	22
BAB III tinjauan umum	23
3.1 Deskripsi Singkat Obyek	23
3.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya TK Kusuma	23
3.1.2 Visi dan Misi	24
3.1.3 Informasi Umum	25
3.1.4 Struktur Organisasi	27
3.2 Teknik Pengumpulan Data	28
3.2.1 Wawancara	28
3.2.2 Observasi	28
3.2.3 Angket	28
3.2.4 Studi Pustaka	30
3.3 Hasil Pengumpulan Data	30
3.4 Solusi Yang Diusulkan	30
3.5 Analisis Kebutuhan penelitian.....	31
3.5.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	31
3.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	32
BAB IV	33
4.1 Perancangan.....	33
4.1.1 Tahap pra produksi	33
4.1.1.1 Ide	33
4.1.1.2 Tema	33
4.1.1.3 Konsep	35
4.1.1.4 Naskah	35

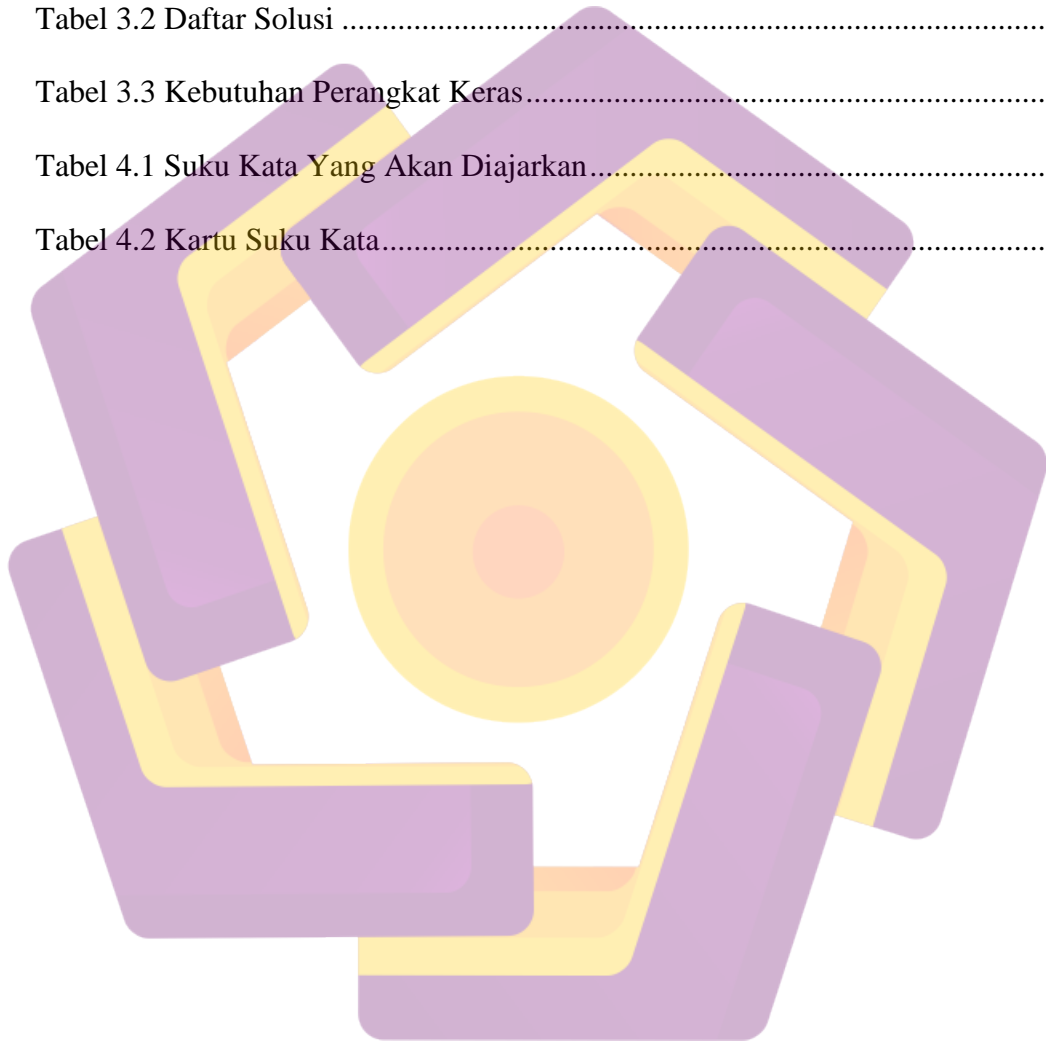
4.1.1.5 Storyboard	42
4.1.2 Tahap Produksi	43
4.1.2.1 Pembuatan Objek.....	43
4.1.2.1.1 Pembuatan File dan Format baru.....	44
4.1.2.1.2 Menggambar Kerangka objek	45
4.1.2.1.3 Mewarnai objek	46
4.1.2.1.4 Menyimpan Objek	46
4.1.2.2 Pembuatan kartu	48
4.1.2.3 Recording	65
4.1.2.4 Dubbing	65
4.1.2.5 Penambahan Backsound	66
4.1.3 Tahap Pasca Produksi	66
4.1.3.1 Membuat dan Mengatur Composition di After Effect.....	67
4.1.3.2 Import File ke After Effect	68
4.1.3.3 Pembuatan Tiap Scene di After Effect	68
4.1.3.4 Eksport File	69
4.1.3.5 Penggabungan Seluruh Scene di Adobe Premiere Pro.....	70
4.1.3.6 Penambahan Efek, Sound dan Dubbing di Adobe Premiere	71
4.1.3.7 Randerling	71
42 Evaluasi Program	73
4.2.1 Saran guru	73
4.2.2 Respon Siswa.....	74
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75

5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan.....	5
Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Daftar Solusi	26
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	27
Tabel 4.1 Suku Kata Yang Akan Diajarkan.....	30
Tabel 4.2 Kartu Suku Kata.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komponen Pembelajaran	16
Gambar 3.1 Denah Lokasi.....	26
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 3.3 Angket Respon Guru.....	29
Gambar 4.1 Storyboard	42
Gambar 4.2 Pembuatan File Baru	44
Gambar 4.3 Hasil Pembuatan File Baru.....	45
Gambar 4.4 Pembuatan Kerangka Objek.....	45
Gambar 4.5 Pewarnaan Objek.....	46
Gambar 4.6 Penyimpanan File Yang Telah Dibuat	47
Gambar 4.7 Menyimpan Objek Dengan Format PNG.....	47
Gambar 4.8 Dubbing.....	66
Gambar 4.9 Membuat dan Mengatur Composition di After Effect.....	67
Gambar 4.10 Import File ke After Effect.....	68
Gambar 4.11 Pembuatan Tiap Scene di After Effect.....	69
Gambar 4.12 Eksport File	70
Gambar 4.13 Penggabungan Seluruh Scene di Adobe Premiere Pro.....	70
Gambar 4.14 Penambahan Sound dan Efek.....	71
Gambar 4.15 Proses Export.....	72
Gambar 4.16 Randerling	72

INTISARI

TK Kusuma Limbangan Purworejo adalah sebuah lembaga pendidikan yang didirikan pada tanggal 17 Juli 2003 yang diselenggarakan oleh pemerintah desa Limbangan. Tk tersebut menampung anak usia 4-6 tahun, dimana usia tersebut anak belum mampu menyebutkan kata-kata yang bersuku awal sama. Belajar yang paling efektif pada anak usia 4-6 tahun adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dan pendekatan yang berorientasi bermain.

Video animasi 2D menjadi solusi tepat untuk membantu dan menarik minat anak dalam proses belajar. Dalam video animasi 2D tersebut, terdapat gambar, teks, dan audio (suara).Diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini, anak menjadi tertarik dan lebih bersemangat dalam belajar.Selain itu, terdapat kartu suku kata yang dapat dimainkan langsung oleh anak. Sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih mudah.

Tujuan pembuatan animasi 2D ini adalah untuk dijadikan bahan belajar mengajar di TK Kusuma Limbangan Purworejo guna meningkatkan kemampuan bahasa pada anak dan diharapkan dapat menjadi bekal untuk anak melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Kata kunci : Video Animasi 2D, Proses Belajar, Anak

ABSTRACT

Kusuma Limbangan Purworejo Kindergarten is an educational institution founded on July 17, 2003 organized by the Limbangan village government. Kindergarten accommodates children aged 4-6 years, where the age of the child has not been able to mention the words with the same initial syllable. The most effective learning for children aged 4-6 years is through a concrete activity and a play-oriented approach.

2D animated video is the right solution to help and attract children's interest in the learning process. In the 2D animation video, there are images, text, and audio (sound). It is hoped that with this learning video, children will become interested and more enthusiastic in learning. In addition, there are syllable cards that can be played directly by children. So that the learning process becomes easier.

The purpose of making this 2D animation is to be used as teaching and learning material in Kindergarten Kusuma Limbangan Purworejo in order to improve language skills in children and is expected to be a provision for children to continue to the next level.

Key Word: 2D Animation Videos, Learning Process, Child

