

**PENERAPAN TEKNIK *VIDEO EDITING* KREATIF DENGAN
METODE DESAIN INTERAKTIF DALAM PERANCANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MARICA.ID**

LAPORAN NON-REGULER - MAGANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

TEGAR TRI PUTRAWANA

21.11.4111

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN TEKNIK *VIDEO EDITING* KREATIF DENGAN
METODE DESAIN INTERAKTIF DALAM PERANCANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MARICA.ID**

LAPORAN NON-REGULER - MAGANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

TEGAR TRI PUTRAWANA

21.11.4111

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PENERAPAN TEKNIK *VIDEO EDITING* KREATIF DENGAN METODE
DESAIN INTERAKTIF DALAM PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA DINI MARICA.ID**

yang disusun dan diajukan oleh

Tegar Tri Putrawana

21.11.4111

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

pada tanggal 20 Juni 2025

Dosen Pembimbing,



Raditya Wardhana, M.Kom

NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PENERAPAN TEKNIK *VIDEO EDITING* KREATIF DENGAN METODE
DESAIN INTERAKTIF DALAM PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK USIA DINI MARICA.ID**

yang disusun dan diajukan oleh

Tegar Tri Putrawana
21.11.4111

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Subektiningsih, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302413



Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419



Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tegar Tri Putrawana

NIM : 21.11.4111

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

**Penerapan Teknik *Video Editing* Kreatif Dengan Metode Desain Interaktif
Dalam Perancangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Marica.Id**

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, 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 kegiatan 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 ketidak-benaran 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, 20 Juni 2025



Tegar Tri Putrawana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan dengan menyelesaikan laporan skripsi non reguler untuk syarat memperoleh gelar sarjana informatika dengan sebaik-baiknya. Sebagai ungkapan terima kasih dan penghormatan, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua saya, yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti sepanjang perjalanan hidup saya. Tanpa perjuangan dan pengorbanan mereka, saya tidak akan berada pada titik ini. Mereka adalah sumber inspirasi dan kekuatan saya dalam setiap langkah yang saya ambil.
2. Dosen pembimbing dan penguji, untuk semua ilmu, waktu, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan dengan penuh kesabaran.
3. PT. Sebangku Jaya Abadi, sebagai tempat penelitian, yang telah memberikan pengalaman berharga dalam proses produksi video media pembelajaran anak usia dini.
4. Seluruh teman magang Kampus Merdeka *batch* 7 Marica, yang telah bersama-sama selama 4 bulan dengan menjalin koneksi yang kuat, menemani, memotivasi dan membantu dalam proses produksi video media pembelajaran anak usia dini.
5. Nadia Alpiona, yang telah memberikan dukungan, semangat, dan selalu mendampingi saya dalam setiap tahap perjalanan ini.
6. Band Lomba Sihir, yang telah memberikan inspirasi melalui musik-musiknya yang selalu menemani saya dalam setiap proses pengerjaan skripsi ini. Musik mereka menjadi salah satu sumber motivasi dan kekuatan bagi saya.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Skripsi non reguler yang berjudul “Penerapan Teknik Video Editing Dengan Metode Desain Interaktif Dalam Perancangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Marica.id” ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk saya menyelesaikan studi ini.
2. Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas yang sangat berharga.
3. Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika, yang selalu memberikan arahan dan dukungan untuk saya.
4. Raditya Wardhana, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang memberikan saran, arahan, dan bimbingan selama pembuatan skripsi ini.
5. Seluruh mentor perusahaan Marica dan PT. Sebangku Jaya Abadi, yang senantiasa membimbing dan membantu mengarahkan proses produksi video media pembelajaran anak usia dini.

Yogyakarta, 5 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

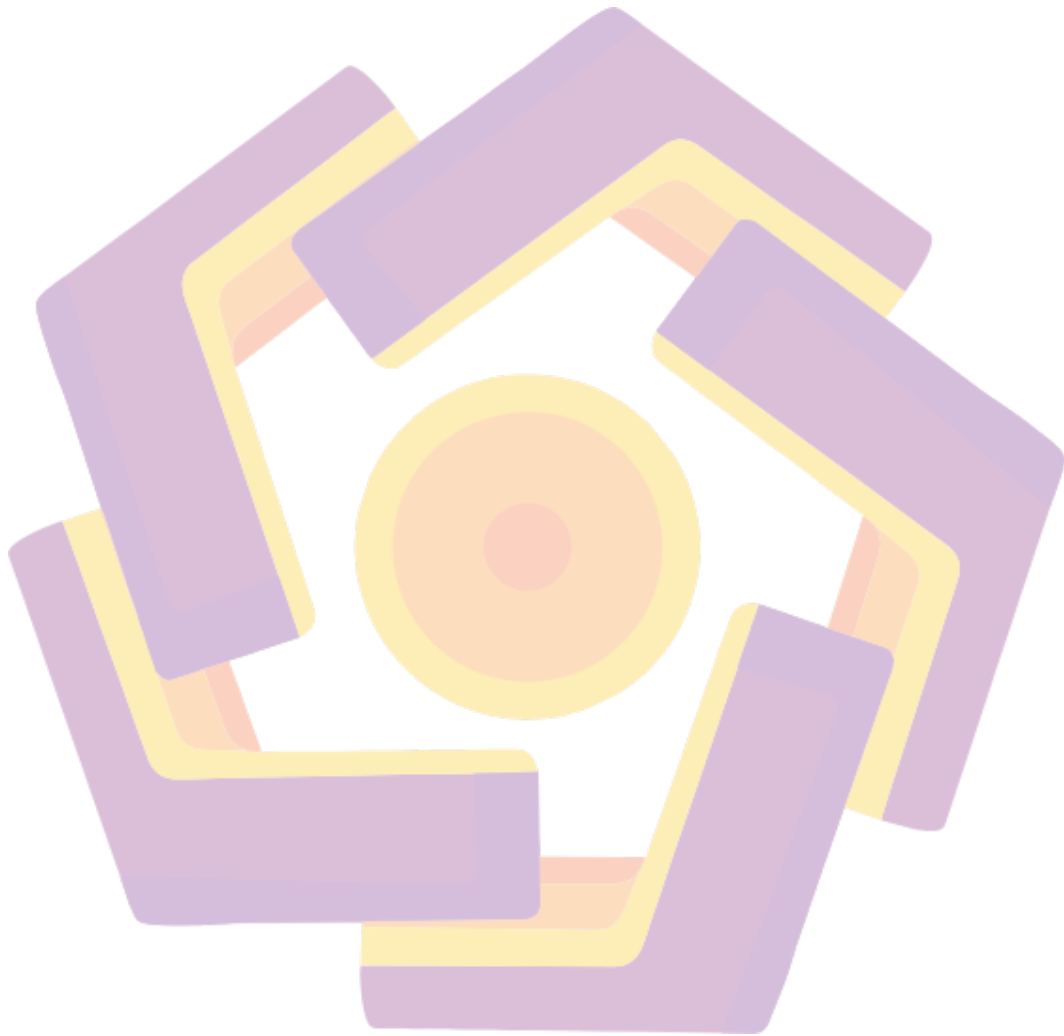
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xi
Daftar Lambang dan Singkatan.....	xiv
Intisari	xv
<i>Abstract</i>	xvi
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
Bab II Teori dan METODE	4
2.1 Teori	4
2.1.1 PT. Sebangku Jaya Abadi.....	4
2.1.2 Marica	5

2.1.3	Manajemen Tugas dan Evaluasi Rapat <i>Sprint</i> dalam Proses Magang	8
2.1.4	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	9
2.1.5	Adobe After Effects.....	11
2.1.6	Capcut	12
2.1.7	Teknik <i>Video Editing</i> Kreatif.....	13
2.1.8	Pembelajaran Berbasis Teknologi	16
2.1.9	Video Sebagai Media Pembelajaran.....	16
2.1.10	Elemen Visual dan Audio dalam Pembelajaran	17
2.1.11	Fleksibilitas dalam Pembelajaran Digital.....	17
2.1.12	Pentingnya Keterlibatan Anak dalam Proses Belajar.....	18
2.1.13	Penerapan Metode Pembelajaran Interaktif	18
2.2	Analisis.....	19
2.2.1	Penjelasan Masalah dan Tujuan Video.....	22
2.2.2	Perancangan dan Analisis Kebutuhan Video.....	23
2.2.3	Menentukan Struktur dan Alur Video	24
2.2.4	Penyuntingan dan Pengembangan Video	25
2.2.5	Penyempurnaan dan Revisi Video	26
2.2.6	<i>Preview Video</i>	26
2.2.7	Publikasi dan Distribusi Video	27
2.2.8	Evaluasi dan Analisis Kinerja Video	28
BAB III Hasil dan Pembahasan		29
3.1.	Hasil	29
3.1.1	Pembagian <i>Role</i> dalam Pembuatan Konten Marica.id.....	30
3.1.2	Analisis Masalah	31

3.1.3	<i>Pre-production</i>	33
3.1.4	<i>Production</i>	44
3.1.5.	<i>Post-Production</i>	50
3.1.6	Review.....	55
3.1.7	<i>Distribution (Upload Video)</i>	57
3.2.	Evaluasi.....	59
BAB IV Kesimpulan		63
4.1	Kesimpulan	63
4.2	Saran.....	64
Referensi		67
Curriculum Vitae		68
Lampiran dan Bukti Pendukung.....		70

DAFTAR TABEL

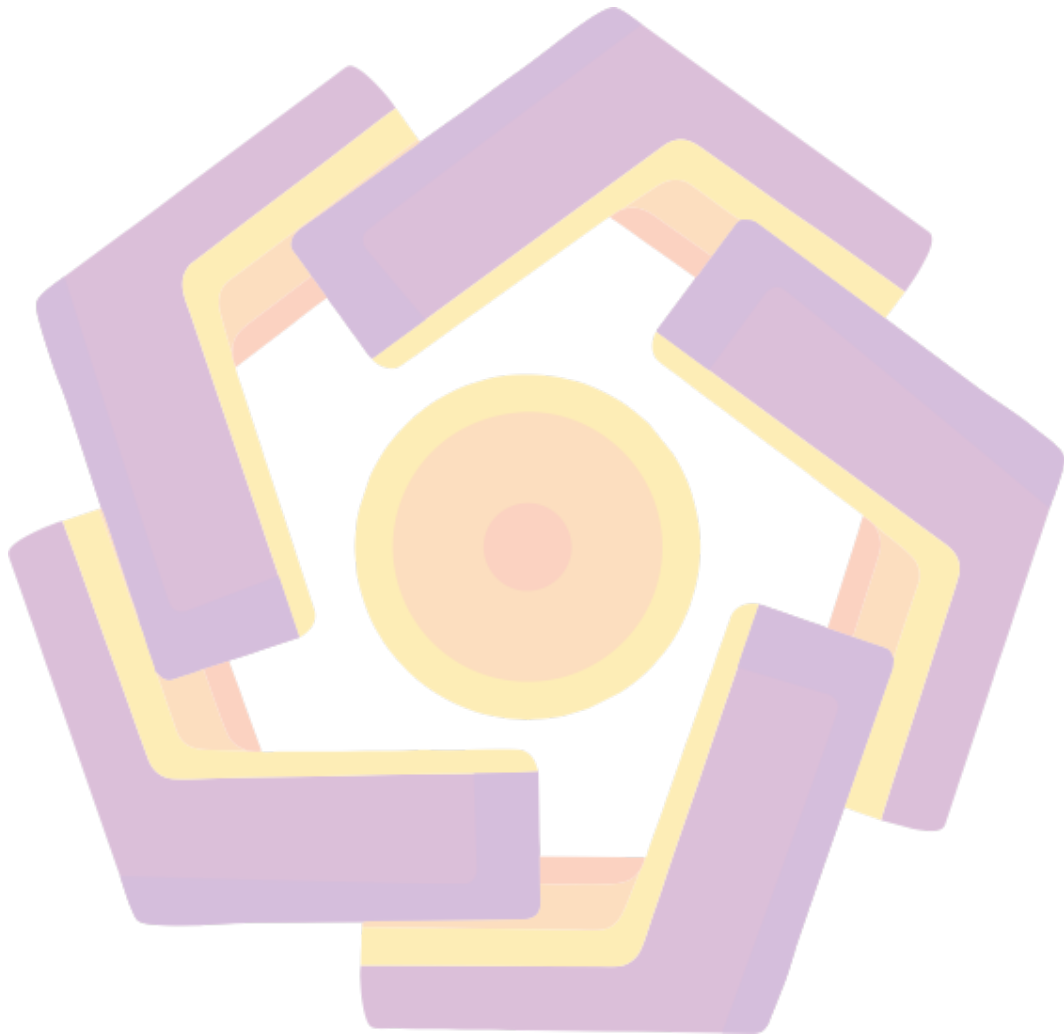
Tabel 3. 1 Pembagian <i>Role</i> Divisi Konten	30
Tabel 3. 2 Umpan Balik	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor PT. Sebangku Jaya Abadi	5
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan Marica	6
Gambar 2. 3 <i>Problem and Solution</i> Marica.id	7
Gambar 2. 4 Desain Karakter Mari	8
Gambar 2. 5 Desain Karakter Caca	9
Gambar 2. 6 Tampilan <i>Workspace</i> Adobe After Effects	12
Gambar 2. 7 Tampilan <i>Workspace</i> CapCut	13
Gambar 2. 8 Bagan Divisi di Marica.id	20
Gambar 2. 9 Target Capaian Pengerjaan <i>Project</i> Divisi Konten Kreator.....	22
Gambar 2. 10 <i>Flowchart</i> Analisis Posisi Video Editor	23
Gambar 3. 1 Penggunaan <i>Footage</i> Eksternal dari YouTube	32
Gambar 3. 2 Naskah Video Konten Edukasi Marica	36
Gambar 3. 3 <i>Asset</i> 3D Marica	39
Gambar 3. 4 Penerapan Gaya Visual Sesuai Dengan Topik.....	41
Gambar 3. 5 <i>Keyframe</i> Animasi	45
Gambar 3. 6 Animasi Interpolasi	46
Gambar 3. 7 Penyesuaian Audio	47
Gambar 3. 8 Tangga A yang di <i>highlight</i>	48
Gambar 3. 9 Tangga B yang di highlight	48
Gambar 3. 10 Caca Sebelum Menaiki Tangga	48
Gambar 3. 11 Caca Ketika Sudah Menaiki Tangga	48
Gambar 3. 12 Penambahan Efek <i>Highlight</i> untuk Menegaskan Perbedaan.....	49
Gambar 3. 13 Proses <i>Dubbing</i> Dengan <i>Talent</i>	50
Gambar 3. 14 <i>Compositing</i>	51
Gambar 3. 15 Penambahan Teks & <i>Subtitle</i>	53
Gambar 3. 16 <i>Rendering</i>	55
Gambar 3. 17 Deskripsi YouTube Marica.....	57
Gambar 3. 18 <i>Thumbnail</i> Konten Edukasi Marica ”Lebih Tinggi Lebih Rendah” di Canva.....	58

Gambar 3. 19 Presentasi pada Rapat Besar.....	60
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sertifikat Kelulusan Magang Merdeka.....	70
Lampiran 2 Hasil Nilai Kegiatan Magang Merdeka	71
Lampiran 3 Sertifikat Ke pesertaan MSIB 7 dari Kampus Merdeka	71
Lampiran 4 Kegiatan Marica Mengadakan Event FGD x IGI.....	72
Lampiran 5 Kegiatan Marica Mengikuti Event ICFEST 2024	72
Lampiran 6 Kegiatan Marica Mengikuti Event Jogja Spiel.....	73
Lampiran 7 Kegiatan Marica Mengadakan SKEMA TEFA di SMKN 1 Bantul ..	73
Lampiran 8 Proses <i>Live Shoot</i> dalam pembuatan Video Konten Edukasi	74
Lampiran 9 Presentasi <i>Project</i> setiap divisi	75
Lampiran 10 Proses <i>Voice Over</i> untuk kebutuhan konten	75
Lampiran 11 Bukti pendapatan Bantuan Biaya Hidup Termin 1	76
Lampiran 12 Bukti pendapatan Bantuan Biaya Hidup Termin 2	76
Lampiran 13 Membuat ulang <i>Intro</i> Marica.....	77
Lampiran 14 Membuat Animasi Konten Edukasi untuk Youtube Marica	77
Lampiran 15 Membuat Video Tutorial Kit Marica	78
Lampiran 16 Membuat Video <i>After Movie</i>	78
Lampiran 17 Membuat Video Materi.....	79
Lampiran 18 Penggunaan Notion	79
Lampiran 19 <i>Feedback</i> dari mentor	79
Lampiran 20 Aktivitas Logbook Bulanan Pada Website Kampus Merdeka	80

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



PAUD	Pendidikan Anak Usia Dini
STPPA	Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
MSIB	Magang dan Studi Independen Bersertifikat
MBKM	Merdeka Belajar Kampus Merdeka
FGD	<i>Focus Group Discussion</i>
IGI	Ikatan Guru Indonesia
ICFEST	<i>International Conference on Education and Science Technology</i>
CEO	<i>Chief Executive Officer</i>
CMO	<i>Chief Marketing Officer</i>
CTO	<i>Chief Technology Officer</i>
SD	Sekolah Dasar
TK	Taman Kanak-Kanak
CPA	<i>Curriculum Planning and Assessment (Singapura)</i>
VFX	<i>Visual Effects</i>
AI	<i>Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)</i>

INTISARI

Penerapan teknik *video editing* kreatif dan metode desain interaktif dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini di platform Marica.id bertujuan untuk mengatasi rendahnya minat belajar dan keterlibatan anak-anak usia dini dalam pembelajaran tradisional. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Hal ini menyebabkan penurunan pemahaman materi oleh anak-anak dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan video edukasi yang menggunakan elemen visual dan audio yang menarik, seperti animasi, musik, dan transisi dinamis, serta desain interaktif yang memungkinkan anak-anak berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Teknik ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi anak-anak, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara lebih baik tetapi juga lebih termotivasi untuk belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan kolaborasi antara desainer kurikulum dan video editor untuk memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini dan mudah dipahami. Dalam proses ini, konten yang dikembangkan diuji untuk menilai kualitas dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti daya tarik visual, keterlibatan *audiens*, dan pemahaman materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *video editing* kreatif dan desain interaktif dapat secara signifikan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Penelitian ini berkontribusi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pengembang platform pendidikan dan pendidik untuk meningkatkan proses belajar anak-anak. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh video interaktif terhadap peningkatan keterampilan kognitif dan sosial anak, serta penerapannya dalam berbagai konteks pendidikan yang lebih luas.

Kata kunci: *video editing*, desain interaktif, pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran, Marica.id.

ABSTRACT

The implementation of creative video editing techniques and interactive design methods in the creation of educational media for early childhood learning on the Marica.id platform aims to address the low learning interest and engagement of young children in traditional learning methods. The main issue faced is the lack of engaging, interactive, and effective learning media that can capture children's attention and increase their motivation to learn. This leads to a decrease in material understanding among children, affecting the overall effectiveness of the learning process. To overcome this issue, the study develops educational videos that utilize appealing visual and audio elements such as animations, music, dynamic transitions, and interactive design, enabling children to actively participate in the learning process. This technique is designed to create a more enjoyable and immersive learning experience for children, helping them better understand the material and stay motivated to learn. The methodology employed involves collaboration between curriculum designers and video editors to ensure that the delivered content is appropriate for young children's characteristics and is easy to understand. The developed content is then tested to assess its quality and effectiveness in achieving learning objectives. Evaluation is conducted considering factors such as visual appeal, audience engagement, and material comprehension. The results of this study show that the application of creative video editing techniques and interactive design can significantly improve the quality of educational media, making it more enjoyable and effective for young children. This research contributes to the creation of educational media that can be utilized by educational platform developers and educators to enhance children's learning experiences. Further research could explore the impact of interactive videos on the development of children's cognitive and social skills, as well as its application in broader educational contexts..

Keyword: video editing, interactive design, early childhood learning, educational media, educational platform.