

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI ANAK PRA-SEKOLAH BERBASIS
ANIMASI MOTION GRAPHIC
DI STUDYCLE KIDS**

LAPORAN NON-REGULER

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



Disusun oleh :

HAWA PERMATA SARI

23.21.1574

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI ANAK PRA-SEKOLAH BERBASIS
ANIMASI MOTION GRAPHIC
DI STUDYCLE KIDS**

LAPORAN NON-REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



Disusun oleh :

HAWA PERMATA SARI

23.21.1574

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI ANAK PRA-SEKOLAH
BERBASIS ANIMASI MOTION GRAPHIC
DI STUDYCLE KIDS**

yang disusun dan diajukan oleh

Hawa Permata Sari

23.21.1574

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 18 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI ANAK PRA-SEKOLAH
BERBASIS ANIMASI MOTION GRAPHIC
DI STUDYCLE KIDS**

yang disusun dan diajukan oleh

Hawa Permata Sari
23.21.1574

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.
NIK. 190302289

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

Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hawa Permata Sari

NIM : 23.21.1574

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Pembuatan Media Edukasi Anak Pra-Sekolah Berbasis Animasi Motion Graphic Di Studycle Kids

Dosen Pembimbing : Windha Mega Pradnya D, 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, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Hawa Permata Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada keluarga tercinta, terutama Ibu, dan Adik yang tak pernah lelah memberikan doa dan dukungan. Setiap semangat yang diberikan adalah kekuatan terbesar yang menemani setiap langkah perjalanan pendidikan saya. Terima kasih atas kesabaran dan keyakinan kalian di saat saya merasa ragu atau lelah.

Penghargaan tertinggi juga saya sampaikan kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen Pengajar di Universitas Amikom Yogyakarta yang senantiasa membimbing, memberikan ilmu, dan membuka wawasan saya selama proses pendidikan hingga tersusunnya karya ini. Bimbingan dan arahan dari Bapak/Ibu sekalian adalah pencerahan yang tak ternilai.

Kepada teman-teman dan seluruh individu luar biasa yang telah menjadi bagian dari proses ini, terima kasih atas bantuan, dan dukungan dalam berbagai bentuk—baik secara langsung maupun tidak langsung. Kalian adalah saksi dan motivasi di setiap tantangan yang saya hadapi.

Semoga skripsi ini dapat menjadi bukti dari setiap usaha dan doa yang telah diberikan, serta menjadi langkah awal untuk terus memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan non-reguler yang berjudul "Pembuatan Media Edukasi Anak Pra-Sekolah Berbasis Animasi Motion Graphic Di Studycle Kids". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

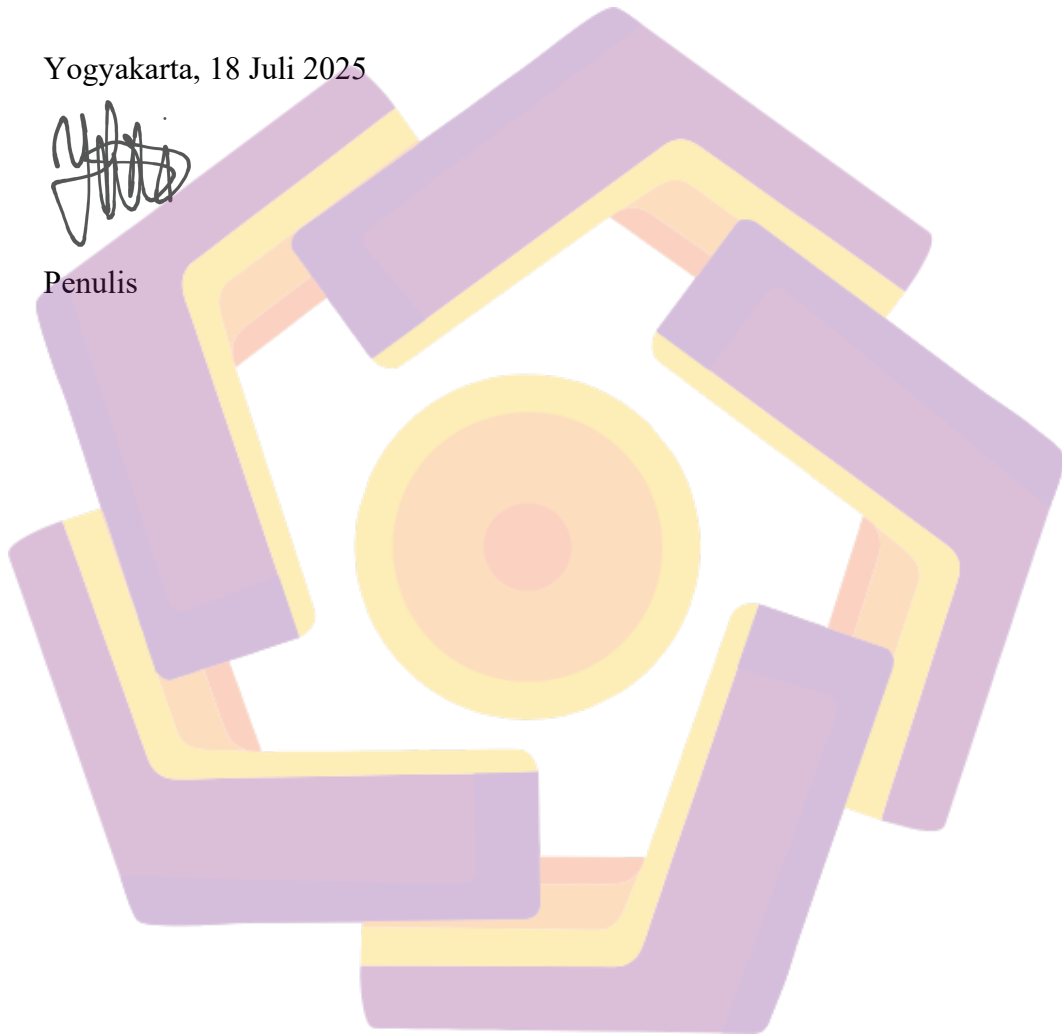
1. Allah SWT, atas rahmat, kemudahan, petunjuk, dan kekuatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, atas bimbingan, saran, dan dukungan selama proses penelitian dan penulisan laporan.
3. Tim Dosen Penguji, atas arahan dan masukan yang membangun untuk penyempurnaan karya ini.
4. Seluruh Dosen Pengajar dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta, atas ilmu dan fasilitas yang telah diberikan selama proses studi.
5. Ibu, Adik dan seluruh keluarga, atas doa dan dukungan yang menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi penulis.
6. PT Stadikel Edukasi Teknologi, atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan magang dan menjadi tempat penelitian ini dilaksanakan.
7. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui dukungan moral, materi, maupun teknis, yang telah memberikan kontribusi besar dalam penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penerapan teknologi, khususnya dalam bidang media edukasi anak pra-sekolah.

Yogyakarta, 18 Juli 2025



Penulis



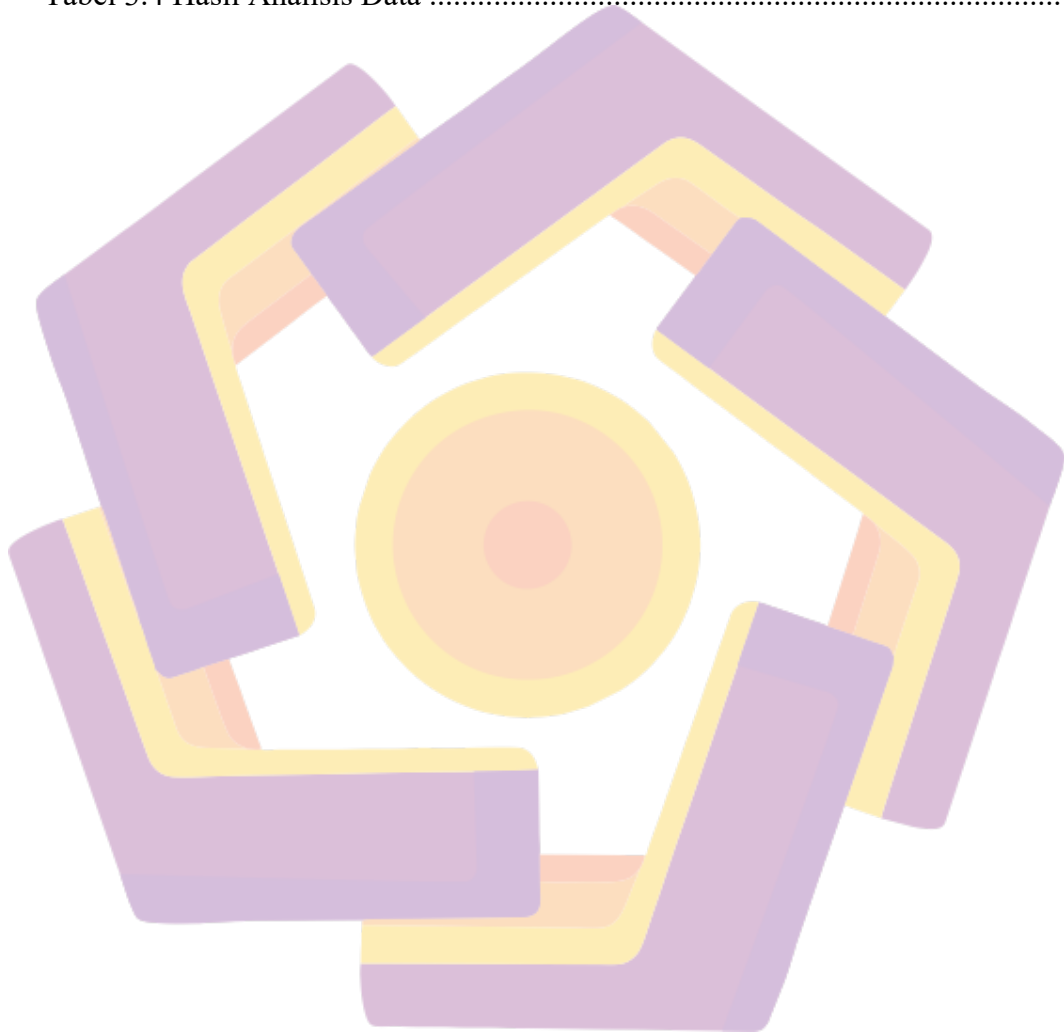
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lambang dan Singkatan.....	xii
Intisari.....	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
Bab II Teori dan Metode.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Pendidikan Anak Pra-sekolah.....	13
2.2.2 STEAM.....	13
2.2.3 Animasi.....	14
2.2.4 Motion Graphic.....	14
2.2.5 Produksi.....	15
2.2.6 Skala Likert.....	15
2.2.7 Software.....	16
2.2.8 <i>Artlist</i>	17

BAB III Hasil dan Pembahasan	18
3.1 Identitas Tempat Magang.....	18
3.2 Posisi dan Lingkup Pekerjaan Magang	18
3.3 Hasil	19
3.2.1 Tahap Pra-Produksi.....	19
3.2.2 Tahap Produksi	22
3.2.3 Tahap Pasca-Produksi	27
3.2.4 Data Responden Kuisisioner.....	29
3.2.5 Interpretasi Hasil	34
3.4 Evaluasi.....	34
3.3.1 Peningkatan Interaktivitas.....	35
3.3.2 Optimalisasi Durasi dan Tempo.....	35
3.3.3 Penyempurnaan Kualitas Visual dan Variasi Konten	35
3.3.4 Penguatan Kejelasan Narasi dan Kualitas Audio.....	35
BAB IV Kesimpulan.....	36
4.1 Kesimpulan	36
4.2 Saran.....	37
Referensi	38
Curriculum Vitae.....	39
Lampiran dan Bukti Pendukung.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Hasil Responden Ahli	29
Tabel 3.2 Hasil Responden Umum	30
Tabel 3.3 Data Domisili Responden	32
Tabel 3.4 Hasil Analisis Data	33

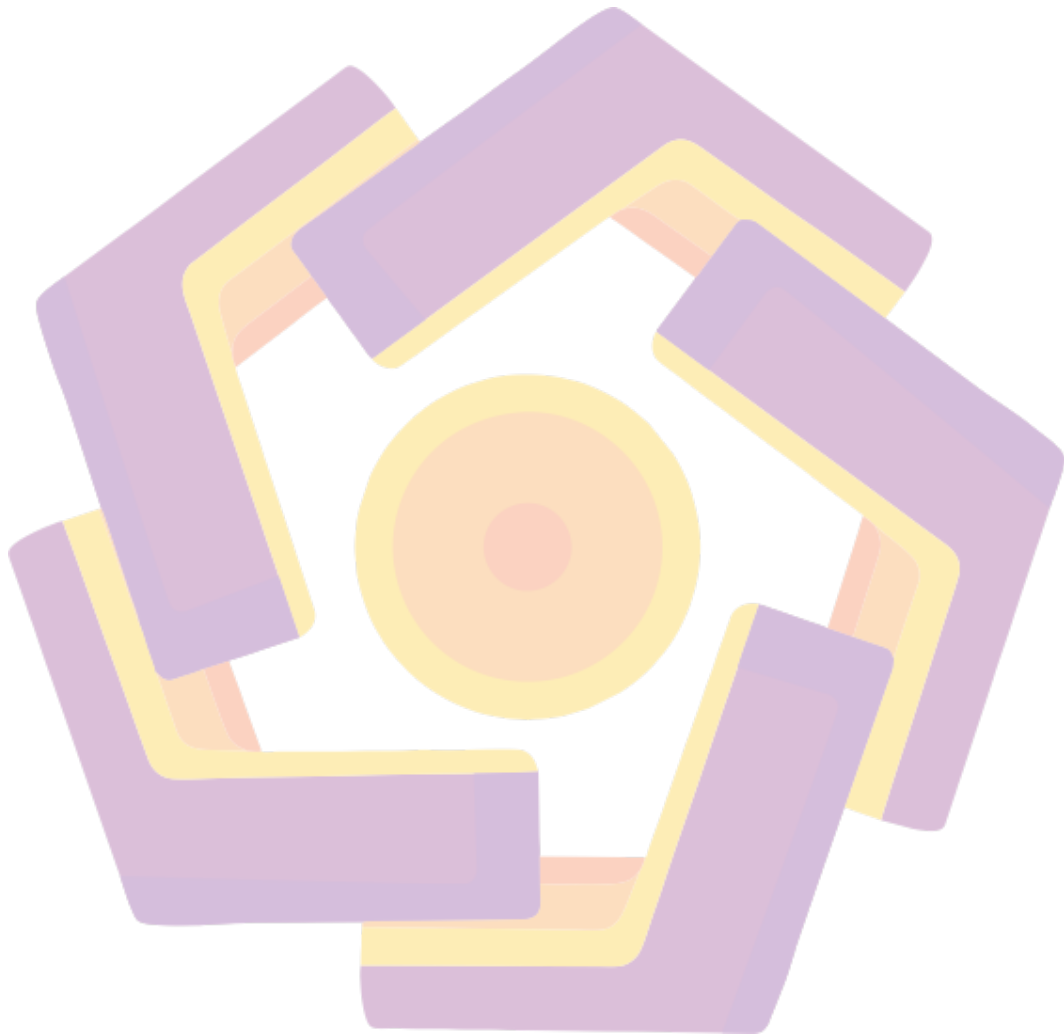


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Studycle	18
Gambar 3.2 Flowchart Animasi	19
Gambar 3.3 Naskah Petualangan di Laut Dalam	20
Gambar 3.4 Pembuatan Karakter Host.....	21
Gambar 3.5 Variasi Bentuk Mulut (Phonemes).....	21
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i>	22
Gambar 3.7 Asset Visual	23
Gambar 3.8 Layout.....	23
Gambar 3.9 Platform <i>Artlist</i>	24
Gambar 3.10 Hasil <i>Generate Voice Over</i>	24
Gambar 3.11 <i>Sound Effect</i> dan <i>Background Music</i>	24
Gambar 3.12 Animasi Host.....	25
Gambar 3.13 Animasi	25
Gambar 3.14 Host dengan Green Screen	25
Gambar 3.15 Host dengan Animasi	26
Gambar 3.16 Compositing dan menambahkan <i>Background Music</i>	27
Gambar 3.17 Rendering	28
Gambar 3.18 Upload di Youtube	28
Gambar 3.19 Bagan Hasil Evaluasi	34

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

STEAM	<i>Science, Technology, Engineering, Arts, dan Math</i>
AI	<i>Artificial Intelligence</i>



INTISARI

Masa pra-sekolah adalah tahap krusial untuk perkembangan anak, tetapi keterbatasan akses terhadap materi pembelajaran berkualitas, khususnya di daerah terpencil, dapat menghambat stimulasi edukatif yang menarik. Penelitian ini mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media edukasi berbasis animasi *motion graphic* yang mengintegrasikan konsep STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, dan Math*) untuk anak usia 2-5 tahun, berfokus pada penyediaan konten yang dinamis, visual, dan interaktif melalui platform digital. Proses pengembangan media ini melibatkan tahapan pra-produksi (pengembangan ide, perancangan karakter, *storyboard*), produksi (desain aset visual, *layout*, pengisian *voice over* dan audio, animasi), dan pasca-produksi (*compositing* dan *editing* final, *rendering*, serta distribusi di YouTube). Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dari dua responden ahli dan 40 responden umum (orang tua/wali). Hasil analisis menunjukkan bahwa efektivitas media dalam menyampaikan materi STEAM dan kualitas produksinya berada dalam kategori "sangat baik". Distribusi melalui YouTube juga terbukti signifikan, menjangkau 37,5% responden dari wilayah pedesaan/terpencil.

Kata kunci: Animasi, Media Edukasi, Anak Pra-sekolah, *Motion Graphic*, STEAM

ABSTRACT

The pre-school period is a crucial stage for child development, but limited access to quality learning materials, especially in remote areas, can hinder engaging educational stimulation. This research addresses this issue by developing an animated motion graphic educational medium that integrates STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Math) concepts for children aged 2-5, focusing on providing dynamic, visual, and interactive content through digital platforms. The development process involved pre-production (idea development, character design, storyboard) , production (visual asset design, layout, voice-over and audio recording, animation) , and post-production (compositing and final editing, rendering, and YouTube distribution). Data was collected using Likert scale questionnaires from two expert respondents and 40 general respondents (parents/guardians). The analysis results show that the media's effectiveness in delivering STEAM content and its production quality are in the "very good" category. Distribution via YouTube also proved significant, reaching 37.5% of respondents from rural/remote areas..

Keyword: *Animation, Educational Media, Pre-school Children, Motion Graphic, STEAM*

