

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN MEDIA GAMBAR ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL HURUF ALFABET**

**Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Kelulusan Program Diploma III**



**Disusun Oleh  
DINDA AULIA  
NIM : 19152018**

**PRODI DESAIN GRAFIS  
KONSENTRASI MULTIMEDIA  
JURUSAN DESAIN  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PSDKU  
MEDAN**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

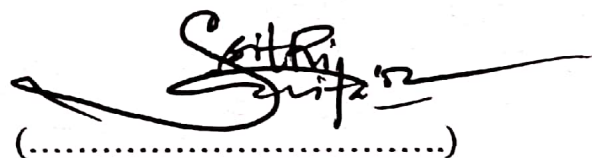
### PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL HURUF ALFABET

#### TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir  
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

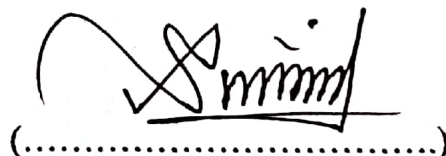
Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Fitri Evita, S.Pd.MS.n  
NIDN.0025078310



(.....)

Penguji 1 : Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 19900211 201903 2 021

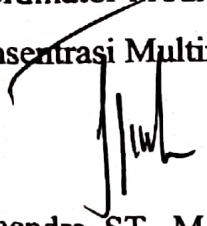


(.....)

Medan, 12 Juli 2022


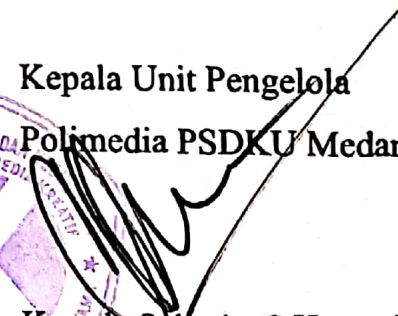
Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis  
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST., M.Kom  
NIP. 1987082552019031010

Kepala Unit Pengelola  
Polimedia PSDKU Medan



Komda Salarja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 19771202000410

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI  
DALAM MENGENAL HURUF ALFABET**

**Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :**

**DINDA AULIA**

**NIM. 19152018**

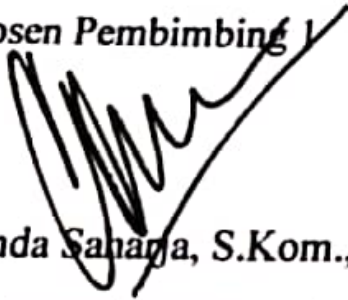
**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan  
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

**Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan  
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia**

**Disetujui Oleh :**

**Medan, 12 Juli 2022**

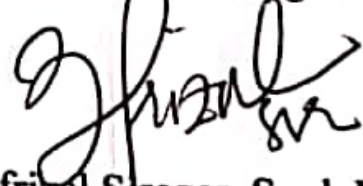
**Dosen Pembimbing I**



**Komda Sahaja, S.Kom., M.Pd**

**NIP. 198506252019031007**

**Dosen Pembimbing II**



**Efrizal Siregar, S.pd, M.Pd**

**NIP. 1987082552019031010**

**Diketahui,**

**Koordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia**



**Suhendra, S.T, M.Kom**

**NIP. 1987082552019031010**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Aulia  
NIM : 19152018  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Gambar Animasi 2D Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenal Huruf Alfabet

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari tugas akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 12 Juli 2022



Dinda Aulia

NIM. 19152018

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Dinda Aulia  
NIM : 19152018  
Program Studi Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2019

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Perancangan Media Gambar Animasi 2D Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenal Huruf Alfabet beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).**

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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

Medan, 12 Juli 2022



Dinda Aulia

Nim. 19152018

## **ABSTRACT**

*Early childhood ability in reading is very lacking. Young children usually refuse to read. We need a way to solve this problem. One of the ways we can use to overcome this problem is an interesting 2D animated video learning media that can stimulate interest in reading among children. One of the media that can be used is 2D animated video learning media. Based on the observation of learning activities in Early Childhood Education, Melati Harum found problems related to children's ability to recognize letters. Based on observations from 25 children, there were 18 children who experienced improved literacy skills, while there were 7 children who needed more guidance. Based on the above observations, the author would like to improve the ability to recognize letters, especially letters of the alphabet in children through image media. After going through the process of learning improvement research, it can be concluded that there is an improvement in children's learning outcomes in recognizing the letters of the alphabet through an interesting and fun learning process.*

**Keywords:** *Video, Animation, Letter*

## ABSTRAK

Kemampuan anak usia dini dalam membaca sangatlah kurang. Anak usia dini umumnya enggan untuk membaca. Kita memerlukan cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu cara yang dapat kita gunakan dalam mengatasi permasalahan ini adalah media pembelajaran video animasi 2D yang menarik agar dapat merangsang minat baca pada anak. Media yang dapat digunakan salah satunya adalah media pembelajaran video animasi 2D. Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan belajar pada Paud Melati Harum di temukan masalah yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Berdasarkan hasil observasi dari 25 orang anak, anak dengan peningkatan kemampuan pengenalan huruf ada 18 orang, sementara anak yang membutuhkan bimbingan lebih ada 7 orang. Berdasarkan observasi diatas, penulis ingin meningkatkan kemampuan mengenal huruf, terutama huruf alfabet pada anak melalui media gambar. Setelah melalui proses penelitian perbaikan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar anak dalam mengenal huruf alfabet melalui peroses belajar yang menarik dan menyenangkan.

***Kata Kunci : Video, Animasi, Huruf***

## PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukandalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada ProgramStudi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpabantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing I dan Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, S.T, M.Kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Efrizal siregar, S.Pd, M.Pd, Selaku Pembimbing II Yang Telah Membimbing Saya Dalam Menyusun Tugas Akhir .
6. Masitah, S.Pd Selaku Kepala Sekolah Paud Melati Harum
7. Kepada kedua orang tua saya ayahanda (Supriyono) dan ibunda (Hamidah, S.Pd), serta kakak dan abang saya (Nurul Ma'nun SKM, Fajar Arighi A.Md) yang selalu mendoakan dan mendukung saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Han yang sabar mendengarkan keluh kesah, sehingga bisa terus semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini.



9. Kepada teman-teman yang telah membantu dan memberi semangat untuk menyelesaikan laporan ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 12 Juli 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'D. Aulia' with a stylized flourish at the end.

Dinda Aulia

NIM 19152018

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penulisan .....	4
1.6 Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Kemampuan Mengenal Huruf .....	6
2.1.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.....	6
2.1.2 Definisi Huruf Alfabet .....	6
2.1.3 Proses Pengenalan Huruf .....	7
2.2 Media Pembelajaran .....	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8

2.2.2	Konsepsi Pengembangan Media Pembelajaran.....	9
2.3	Pengertian Animasi .....	9
2.3.1	Ilustrasi .....	10
2.3.2	Jenis- jenis Animasi .....	10
2.3.1	Animasi 2 Dimensi.....	11
2.4	Software Pendukung .....	11
2.4.1	Adobe After Effects .....	11
2.4.2	Adobe Illustrator .....	12
2.4.3	Fungsi Tool .....	13
<b>BAB III</b>	<b>METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>15</b>
3.1	Data/Objek Penulisan.....	15
3.1.1	Visi dan Misi Paud Melati Harum .....	16
3.1.2	Struktur Organisasi.....	16
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.3	Ruang Lingkup .....	18
3.3.1	Peran Penulis .....	18
3.3.2	Katagori Karya .....	18
3.3.3	Ide Kreatif .....	19
3.4	Langkah Kerja .....	19
3.5	Target Pasar.....	21
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1	Perancangan Animasi.....	23
4.1.1	Storyboard .....	23
4.1.2	Sketsa .....	30
4.1.2	Perangkat Keras Yang Digunakan (Hardware).....	31
4.2	Proses Pembuatan Animasi .....	32
4.2.1	Desain Background .....	32
4.2.2	Desain Karakter.....	33
4.2.3	Pembuatan Animasi 2D Berbasis Motion Graphic .....	34

4.2.4 Rendering .....	35
4.2.5 Dubbing.....	36
4.2.6 Mixing Animasi Dengan Backsound .....	36
4.2.7 Final Randerling.....	37
4.3 Hasil Karya.....	38
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>53</b>
5.1 Simpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fungsi Tool .....	14
Tabel 3.1 Kegiatan Praproduksi.....	19
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Produksi.....	21
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pasca Produksi.....	21
Tabel 4.1 Storyboard.....	24

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Fitur Adobe After Effects</i> .....	12
Gambar 2.2 <i>Adobe After Illustrator CC 2020</i> .....	13
Gambar 2.3 <i>Fungsi Tool</i> .....	13
Gambar 3.1 <i>Paud Melati Harum</i> .....	15
Gambar 3.2 <i>Struktur Organisasi Paud Melati Harum</i> .....	17
Gambar 4.1 <i>Sketsa</i> .....	32
Gambar 4.2 <i>Desain Background</i> .....	34
Gambar 4.3 <i>Desain Karakter Arang</i> .....	35
Gambar 4.4 <i>Pembuatan animasi</i> .....	36
Gambar 4.5 <i>Motion arang</i> .....	36
Gambar 4.6 <i>Randering</i> .....	37
Gambar 4.7 <i>Dubbing</i> .....	37
Gambar 4.8 <i>Mixing</i> .....	38
Gambar 4.9 <i>Final Randering</i> .....	39
Gambar 4.10 <i>Frame 1</i> .....	38
Gambar 4.11 <i>Frame 2</i> .....	39
Gambar 4.12 <i>Frame 3</i> .....	39
Gambar 4.13 <i>Frame 4</i> .....	40
Gambar 4.14 <i>Frame 5</i> .....	40
Gambar 4.15 <i>Frame 6</i> .....	41
Gambar 4.16 <i>Frame 7</i> .....	41
Gambar 4.17 <i>Frame 8</i> .....	42
Gambar 4.18 <i>Frame 9</i> .....	42
Gambar 4.19 <i>Frame 10</i> .....	43
Gambar 4.20 <i>Fframe 11</i> .....	43
Gambar 4.21 <i>Frame 12</i> .....	44

Gambar 4.22 Frame 13.....	44
Gambar 4.23 Frame 14.....	45
Gambar 4.24 Frame 15.....	45
Gambar 4.25 Frame 16.....	46
Gambar 4.26 Frame 17.....	46
Gambar 4.27 Frame 18.....	47
Gambar 4.28 Frame 19.....	47
Gambar 4.29 Frame 20.....	48
Gambar 4.30 Frame 21.....	48
Gambar 4.31 Frame 22.....	49
Gambar 4.32 Frame 23.....	49
Gambar 4.33 Frame 24.....	50
Gambar 4.34 Frame 25.....	50
Gambar 4.35 Frame 26.....	51
Gambar 4.36 Frame 27.....	51
Gambar 4.37 Frame 28.....	52
Gambar 4.38 Frame 29.....	51

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1	Biodata
Lampiran 2	Buku Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 3	Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir
Lampiran 4	Surat Izin Melakukan Tugas Akhir
Lampiran 5	Surat Balasan Izin Melakukan Tugas Akhir
Lampiran 6	Trankip Wawancara