

**PEMBUATAN VIDEO EDUTAINMENT CATATAN SABIT DALAM
UPAYA MENGASAH KOGNITIFITAS ANAK MELALUI MEDIA
YOUTUBE**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat pengajuan Penyusunan Skripsi
Jenjang Strata Satu untuk Sarjana Film dan Televisi



Oleh:
Muhamad Hakim Putra Lesmana
2101737

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

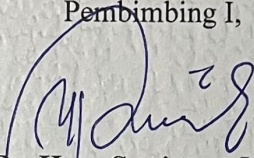
**PEMBUATAN VIDEO EDUTAINMENT CATATAN SABIT DALAM
UPAYA MENGASAH KOGNITIFITAS ANAK MELALUI MEDIA
YOUTUBE**

Oleh : Muhamad Hakim Putra Lesmana

NIM : 2101737

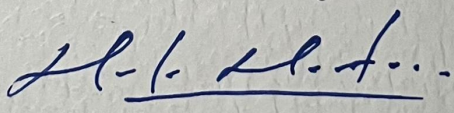
Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



Dr. Hery Supiarza, M.Pd
NIP. 19720721201409100

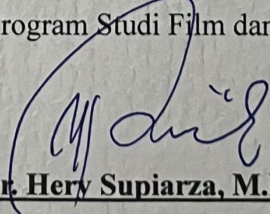
Pembimbing II,



Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd., M.A
NIPT. 920190219850916101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Dr. Hery Supiarza, M.Pd
NIP. 19720721201409100

SKRIPSI PENCIPTAAN INI TELAH DIUJIKAN

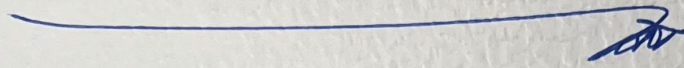
Hari, Tanggal : Kamis, 31 Juli 2025

Waktu : 08:00 - 09:00

Tempat : Ruang Studio TV Lantai 3, Gedung Fakultas Pendidikan Seni dan
Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

Para Penguji Terdiri Dari:

Penguji I



Dr. Yana Setiawan, S.Pd., M.M.

NIP. 198401082019031007

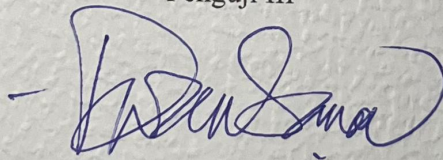
Penguji II



Dr. Askolani, SE., M.M.

NIP. 197507042003121001

Penguji III



Dedi Warsana, S.Pd., M.Sn.

NIPT. 920200819730209101

**LEMBAR PERNYATAAN DAN KEASLIAN
TULISAN DAN KARYA PENCPTAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tulisan dengan **Pembuatan Video Edutainment Catatan Sabit Dalam Upaya Mengasah Kognitifitas Anak Melalui Media Youtube** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Semua informasi dan data yang terdapat dalam tulisan dan karya penciptaan ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Jika di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dan ketidakjujuran dalam tulisan dan karya penciptaan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di perguruan tinggi ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 25 Juli 2025

Pencipta,

Muhamad Hakim Putra Lesmana

2101737

ABSTRAK

Catatan Sabit merupakan program edutainment berbentuk tayangan anak-anak yang dirancang untuk memberikan pembelajaran dengan pendekatan kreatif dan menyenangkan. Program ini mengangkat tema keseharian anak dan mengemasnya melalui elemen visual, audio, dan narasi yang terstruktur. Fokus dari penelitian ini adalah pada proses penciptaan program edutainment episode “Makanan Bergizi itu Penting”, yang menggabungkan unsur hiburan dengan pesan edukatif seputar pentingnya pola makan sehat bagi anak-anak. Metode yang digunakan adalah metode penciptaan yang mencakup tahap perancangan, produksi, dan pascaproduksi. Hasil penciptaan dianalisis berdasarkan gagasan audio, visual, serta unsur naratif seperti tokoh, alur cerita, latar, dan waktu. Seluruh elemen dirancang untuk merangsang perkembangan kognitif anak usia 1 hingga 12 tahun dengan mempertimbangkan segmentasi usia dan pendekatan teori kognitif Albert Bandura. Hasil akhir dari program ini berupa tayangan berdurasi ± 11 menit dengan format multikamera, grafis dua dimensi, boneka tangan, serta penggunaan lagu tematik dan animasi edukatif. Implementasi visual dan audio yang menarik menjadi kekuatan utama dalam menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Tayangan ini diharapkan dapat menjadi contoh penerapan program edutainment berbasis media audio-visual yang ramah anak dan mendukung proses pembelajaran secara menyenangkan.

Kata Kunci: Catatan Sabit, Edutainment, Anak-anak, Audio Visual, Tayangan Edukatif

ABSTRACT

Catatan Sabit is an edutainment program in the form of a children's show designed to provide educational content through creative and engaging approaches. This program presents everyday themes of children's lives and delivers them using structured elements of visuals, audio, and narration. The focus of this research is the creation process of the edutainment episode "Healthy Food is Important," which combines entertainment with educational messages about the importance of healthy eating habits for children. The method used is a creative method, covering pre-production, production, and post-production stages. The final product is analyzed through the implementation of audio concepts, visual elements, and narrative structures including characters, plot, setting, and time. All components are designed to stimulate the cognitive development of children aged 1 to 12, based on age segmentation and Albert Bandura's cognitive theory. The final result is a 11-minute show featuring multicam format, 2D graphics, hand puppets, thematic songs, and educational animations. The implementation of engaging visual and audio elements serves as the main strength in effectively delivering the educational message. This program is expected to serve as a model for child-friendly edutainment that supports joyful learning through audiovisual media.

Keywords: *Catatan Sabit, Edutainment, Children, Audio Visual, Educational Show*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT dan Nabi besar Muhammad SAW. Berkat Karunia-Nya kita diberikan kesehatan, kesempatan, dan keselamatan sehingga pencipta bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pembuatan Video Edutainment Catatan Sabit Dalam Upaya Mengasah Kognitifitas Anak Melalui Media Youtube.**

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia. Proses penulisan ini menjadi sebuah laporan atas penciptaan karya tugas akhir mengenai pembuatan program tayangan anak-anak pada *Platform Youtube Kids* dengan tujuan mengasah kreaktifitas dan kemampuan kognitif pada anak melalui tayangan yang berkualitas sesuai dengan usianya.

Bandung, 25 Juli 2025

Pencipta,

Muhamad Hakim Putra Lesmana

2101737

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyelesaian skripsi ini, pencipta mendapat banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pencipta ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT., yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan lahir batin sepanjang proses penciptaan karya ini.
2. Orang tua dan kakak tercinta, atas cinta, doa yang tiada henti, dukungan moril dan materil, serta semangat yang terus menyertai langkah pencipta dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Bapak Dr. Hery Supiarza, M.Pd., selaku Ketua Prodi Film dan Televisi Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Bapak Dr. Hery Supiarza, M.Pd., selaku wali dosen atas bimbingan dan motivasinya yang terus menguatkan selama studi.
6. Bapak Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd, M.A dan Bapak Dr. Hery Supiarza, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan teliti membimbing pencipta dalam proses perencanaan hingga karya ini rampung.
7. Bapak Dr. Nala Nandana Undiana, S.Pd, M.A., selaku Kepala Studio Televisi atas bimbingan dan arahnya selama proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi produksi.
8. Bapak Salsa Solli Nafsika, M.Pd., selaku Kepala Studio Animasi yang telah mengizinkan untuk mengambil gambar di ruangan studio animasi.
9. Seluruh dosen Prodi Film dan Televisi, atas dedikasi dalam membagikan pengetahuan, wawasan, serta pengalaman berharga yang memperkaya proses belajar selama masa perkuliahan.
10. Ibu Apsari Azimat Pertiwi S.Sn., selaku staf tenaga pendidikan yang sudah membantu pelaksanaan administratif yang sangat berarti.
11. Tim produksi yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi, kreativitas, dan kerja keras dalam mewujudkan tayangan *Catatan Sabit : “makanan bergizi itu penting!”*

12. Teman-teman dari Silent Marry, atas dukungan dalam penyediaan perlengkapan produksi serta bantuan tenaga profesional yang turut berkontribusi dalam kelancaran proses penciptaan karya ini.
13. Faishal, Anka, Qois, Athar, Asha, Jonathan, Naufal, Kimus, Figo, Dzikri atas kebersamaan, dukungan moril, diskusi yang membangun, serta semangat yang terus menyala.
14. Daniel Baskara Putra dan Jayawijaya Parulian Nababan yang telah menciptakan lagu-lagu yang menemani dalam pengerjaan skripsi ini. Musik yang mereka buat memberikan suasana yang mendukung dan menyemangati selama proses penulisan.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas kontribusi langsung maupun tidak langsung yang telah membantu pencipta menyelesaikan karya ini.

Pencipta menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah disebutkan sebelumnya atas dukungan dan kontribusinya. Mohon maaf apabila terdapat pihak yang turut berperan namun belum sempat disebutkan dalam uraian diatas.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2.Batasan dan Rumusan Masalah	3
1.3.Tujuan Penciptaan	4
1.4.Manfaat Penciptaan	4
1.5.Bagan dan Alur Proses Kreasi	5
1.6. Sistematika Penciptaan.....	5
BAB II LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN	7
2.1. Teori dan Referensi	7
2.1.1. Pendidikan Anak	7
2.1.2. Teori Kognitif	8
2.1.3. Media Baru	11
2.1.4. <i>Youtube</i>	12
2.1.5. Tayangan Ramah Anak	13
2.1.6. Program Edutainment	13
2.2. Kajian Empirik	16
2.3. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III PROSES BERKARYA.....	21
3.1. Konsep Karya.....	21
3.1.1. Gagasan Audio dan Visual	25
3.2.Latar Belakang Dua Dimensi	47
3.3.Gagasan Unsur Naratif.....	48
3.4.Langkah – Langkah Penciptaan.....	51
3.4.1. Pra Produksi	51
3.4.2. Produksi.....	57
3.4.3. Pasca Produksi	58

BAB IV PRESENSTASI DAN DESKRIPSI KARYA	59
4.1. Bentuk Penciptaan dan Produksi Tayangan Catatan Sabit Sabit Berjudul	
“Makanan Bergizi itu Penting”.....	59
4.1.1. Gagasan Audio	59
4.1.2. Gagasan Visual.....	64
4.1.3. Implementasi Unsur Naratif.....	84
4.2. Bentuk Visualisasi Catatan Sabit sebagai tayangan yang dapat mengasah	
kemampuan Kognitif anak	96
 BAB V PENUTUP	 102
5.1. Kesimpulan	102
 DAFTAR PUSTAKA	 105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Program Kala Kila.....	17
Gambar 2. 2 Program Domikado	18
Gambar 2. 3 Program Sesame Street	18
Gambar 2. 4 Program Blue’s Clues.....	19
Gambar 2. 5 Kerangka Pemikiran.....	19
Gambar 3. 1 Alur Distribusi Tayangan Catatan Sabit.....	23
Gambar 3. 2 Gagasan Audio	26
Gambar 3. 3 Palet Warna Tayangan Catatan Sabit	29
Gambar 3. 4 Medium Shot	29
Gambar 3. 5 Medium Long Shot	30
Gambar 3. 6 Medium Close up	31
Gambar 3. 7 Floorplan multicam	32
Gambar 3. 8 Floorplan Lighting.....	33
Gambar 3. 9 Properti Buah.....	35
Gambar 3. 10 Properti Pagar	36
Gambar 3. 11 Properti Kimia	36
Gambar 3. 12 Boneka sesame street.....	36
Gambar 3. 13 Sketsa Karakter Sabit, Awan dan Bulan.....	36
Gambar 3. 14 Baju Karakter Sabit, Awan dan Bulan	39
Gambar 3. 15 Baju Laboratorium	39
Gambar 3. 16 Layout Judul Episode.....	41
Gambar 3. 17 Logo Tayangan	41
Gambar 3. 18 Konsep Bumppper	42
Gambar 3. 19 Motion Graphic	43
Gambar 3. 20 Animasi Ringkasan Materi	45
Gambar 3. 21 Subtittle.....	46
Gambar 3. 22 Credit Title	47
Gambar 3. 23 Latar Belakang Dua Dimensi.....	48
Gambar 3. 24 Lokasi	55
Gambar 3. 25 Call Sheet	56
Gambar 4. 1 Menyanyikan Catatan Sabit.....	60
Gambar 4. 2 Proses Penciptaan Song theme.....	61
Gambar 4. 3 Menyanyikan Ayo Makan Makanan Bergizi	62
Gambar 4. 4 Proses Penciptaan Soundtrack	63
Gambar 4. 5 Proses Penyusunan Efek Suara.....	63
Gambar 4. 6 Implementasi Palet.....	65
Gambar 4. 7 Medium Shot.....	67
Gambar 4. 8 Medium Long Shot	67
Gambar 4. 9 Medium Close Up	67

Gambar 4. 10 Teknik Multicam	68
Gambar 4. 11 Penataan Lighting	68
Gambar 4. 12 Aspek Rasio	69
Gambar 4. 13 Realisasi Boneka Karakter.....	70
Gambar 4. 14 Kayu Taman	72
Gambar 4. 15 Alat Alat Laboratorium	72
Gambar 4. 16 Alat Peraga Makanan dan Buah Buahan	72
Gambar 4. 17 Baju Karakter	74
Gambar 4. 18 Baju Laboratorium	74
Gambar 4. 19 Tata Letak Visual	76
Gambar 4. 20 Bumper	78
Gambar 4. 21 Pop Up Animasi	78
Gambar 4. 22 Animasi Ringkasan Materi	79
Gambar 4. 23 Subtitle	80
Gambar 4. 24 Credit Title	80
Gambar 4. 25 Latar Taman Pagi	83
Gambar 4. 26 Latar Laboratorium	83
Gambar 4. 27 Latar Taman Sore	83
Gambar 4. 28 Tokoh Sabit	84
Gambar 4. 29 Tokoh Awan	85
Gambar 4. 30 Tokoh Bulan	86
Gambar 4. 31 Tokoh Kak Gina	87
Gambar 4. 32 Pembuka	88
Gambar 4. 33 Konflik	88
Gambar 4. 34 Penjelasan	89
Gambar 4. 35 Penutup	89
Gambar 4. 36 Lokasi Taman Pagi	91
Gambar 4. 37 Lokasi Laboratorium	92
Gambar 4. 38 Lokasi Taman Sore	92
Gambar 4. 39 Waktu Pagi Hari	94
Gambar 4. 40 Waktu Sore Hari	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Musik Latar yang Digunakan	26
Tabel 3. 2 Efek Suara yang Digunakan	27
Tabel 3. 3 Timeline pra Produksi	52
Tabel 3. 4 Timeline Produksi	53
Tabel 3. 5 Timeline Pasca Produksi.....	53
Tabel 3. 6 Budgeting	54
Tabel 3. 7 List Peralatan	54
Tabel 3. 8 Kerangka Skenario	56
Tabel 4. 1 Lagu Tema Catatan Sabit	60
Tabel 4. 2 Soundtrack Catatan Sabit	62
Tabel 4. 3 Implementasi Palet.....	65
Tabel 4. 4 Ukuran Pengambilan Gambar.....	67
Tabel 4. 5 Realisasi Boneka Karakter	70
Tabel 4. 6 Properti	72
Tabel 4. 7 Tata Busana	74
Tabel 4. 8 Tata Letak Visual	76
Tabel 4. 9 Motion Graphic	80
Tabel 4. 10 Latar Belakang Dua Dimensi (2D).....	82
Tabel 4. 11 Tabel Alur Cerita	88
Tabel 4. 12 Lokasi Latar	91
Tabel 4. 13 Waktu	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Diagram Alur	5
--------------------------------------	----------

DAFTAR PUSTAKA

1. Chaudhary, A., Sureka, A., & Chakraborty, T. (2017). Who watches what on YouTube? Tracking the audience of video sharing platforms. *Cornell University*.
2. Journal Moestopo. (2023). Analisis pengaruh media sosial terhadap minat belajar generasi Z. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact Research Journal*, 2(1).
3. Kareba, A. (2018). Media YouTube sebagai sumber belajar di era digital. *Kareba: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 7(2).
4. Komisi Perlindungan Anak Indonesia, & Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). Laporan tahunan perlindungan anak di ruang digital.
5. Kumar, A., Muralidhar, S., & Xu, H. (2023). An analysis of children's content on YouTube Kids. *arXiv*.
6. Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Janitra, P. A. (2022). Pemanfaatan media sosial YouTube sebagai media pembelajaran. *EduLib*, 12(2), 169–178.
7. Rijal, M. (2022). Sosialisasi media YouTube sebagai media belajar bagi anak di Kelurahan Anggalo Melai Kecamatan Abeli Kota Kendari. *ResearchGate*.
8. Rusdianto, A., & Rusadi, U. (2023). Komodifikasi konten edukasi di platform YouTube. *Jurnal Ilmu Komunikasi Nusantara*, 2(1), 45–56.
9. Triayu Mareta, A., Yulianingsih, R., & Sari, N. (2025). Pengaruh media audio visual terhadap minat belajar anak di era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
10. UNICEF Indonesia. (2024). Laporan keamanan penggunaan internet di kalangan anak.
11. Wulandari, R. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. In *Book Chapter Optimal by NFC*.
12. Bagus, A. M. (2019). *Pendidikan anak: Pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Erlangga.
13. Berk, L. E. (2012). *Child development* (9th ed.). Pearson.

14. Yus, A. (2012). *Pendidikan anak menurut teori Montessori*. Pustaka Pelajar.
15. Comenius, J. A. (2012). *Didactica magna*. Penerbit Universitas.
16. Pestalozzi, J. H. (2013). *The child and his education*. Routledge.
17. Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
18. Piaget, J. (2015). *The child's conception of the world*. Routledge.
19. Aisyah, S. (2020). Perkembangan kognitif anak usia dini: Sebuah tinjauan teoritis. *Penerbit Salemba*.
20. Ibda, M. (2015). Perkembangan sensorimotor anak: Teori dan aplikasi. *Universitas Indonesia Press*.
21. Jervis, M. (2011). *Cognitive development in children: A comprehensive review*. University Press.
22. McQuail, D. (2011). *Mass communication theory* (6th ed.). SAGE Publications.
23. Situmorang, J. R. (2012). *New media: Digitalisasi dan konvergensi*. Pustaka Kreasi.
24. Levy, P. (2020). *The digital transformation of media*. MIT Press.
25. Vira, A. (2022). *Media baru dalam komunikasi massa*. Universitas Terbuka Press.
26. Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
27. Lister, M. (2011). *The digital media revolution*. Routledge.
28. KPAI. (2020). Survei penggunaan media oleh anak-anak: Fokus pada YouTube. *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*.
29. Hamid, M. S. (2011). *Edutainment: Perpaduan antara pendidikan dan hiburan*. Penerbit Intermedia.
30. Pangastuti, R. (2014). Edutainment: Integrating education and entertainment in children's media programs. *Indonesian Journal of Educational Media*, 10(2), 25-39.
31. Pyrenia, T., et al. (2021). Digital media consumption in children: A YouTube study. *Journal of Digital Learning*, 5(1), 34-45.

32. Rahmatulloh, S., et al. (2020). Exploring children's digital media use: A study on YouTube. *Indonesian Media Studies*, 14(2), 101-110.
33. Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
34. Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
35. Kaya, M., & Mammadov, S. (2017). The impact of color on emotional perception in art and design: A comprehensive review. *International Journal of Art and Design*, 25(3), 45-58.
36. Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
37. Gombrich, E. H. (2002). *The story of art* (16th ed.). Phaidon Press.
38. Vasquez, L. (2008). The human proportions: An overview of the importance of proportional relationships in art and design. *Journal of Art and Design*, 23(1), 1-15.
39. Berger, J. (2008). *Ways of seeing*. Penguin Books.
40. Elga yauardianto, 2019 Teori Sosial Albert Bandura, Fakultas Tarbiyah, Universitas Jember
41. Sitti Aisyah Mu'min, 2013. TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET. STAIN Sultan Qaimuddin Kendari
42. Nurgiantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkaji Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
43. Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
44. Nurgiantoro dan Burhan. (2012). *TEORI PENGKAJI FIKSI*.
45. Amoy Krismawati Saragih, Nola Sari Manik, Rosenna Rema Yunia Br Samosir. 2021. Hubungan Imajinasi Dengan Karya. Universitas Negeri Medan
46. Tegar Achmad. 2019. Membangun Unsur Dramatik Dengan Penerapan Camera Movement Pada Sinematografi
47. Dani Manesha, M. ali Mursid Alfathin. 2020. Pengantar Teori Film. Selman: CV Budi Utama.

48. Puriartha, I. K. (2016). Analisa three point lighting pada film Cerita Si Joko. Jurnal Teori Film, 8(2), 123-138.
49. Muhammad Alghifari. 2015. Perancangan Motion Graphic (Bumper In). Universitas BSI
50. Nursobah, A. (2021). Pemanfaatan media sosial YouTube pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. El Midad: Jurnal Jurusan PGMI, 13(2), 76–85