

Penutup

Film Animasi Mengenal Penyu Bersama Arsa ini mengangkat mengenai salah satu konservasi penyu yang ada di Yogyakarta yaitu di Pantai Pelangi Bantul. Kelebihan dari film ini adalah yang menampilkan bagaimana cara mengedukasi anak-anak dengan rentang usia 6-10 tahun tentang apa itu perbedaan antara penyu dan juga kura-kura yang biasa dipelihara oleh anak-anak serta cara untuk melestarikan penyu. Animasi ini memberikan style dan cerita yang cukup sederhana sampai dengan pewarnaan yang cerah sehingga dapat menyesuaikan dengan kegemaran anak-anak yang suka menonton kartun. Ide cerita yang diangkat juga cukup familiar dikalangan anak-anak yang datang kepantai pelangi ketika mereka melihat penyu.

Tetapi setelah dievaluasi kembali masih banyak kekurangan dari animasi ini. Maka untuk kedepannya jika animasi ini memiliki kesempatan untuk dikembangkan akan dibuat secara semaksimal mungkin, seperti pembuatan aset, pergerakan karakter dan juga ide cerita yang produksi secara matang. Sehingga dapat menghasilkan animasi edukasi yang lebih baik lagi untuk anak-anak.

Kepustakaan

Pane, E. P., & Muhamad, I. N. (2020). PEngelolaan KOnservasi: STudi KASus KOnservasi PEnyu. 12(2), 1–5. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1369.0323>

Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(2), 159–168. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/909>

Ginting, F. B., Wesnina, W., & Soeprijanto, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pola Konstruksi Busana Wanita dalam Bentuk Video Animasi Interaktif. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 1–26. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.6176>

Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>

Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v21i2.6019>

Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education*, 11(1), 90–105. http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/269/pdf_2

Biodata Penulis



Nama saya Astari Dewi Hidayani seorang mahasiswi yang berasal dari Medan, Sumatra Utara. Saya memiliki ketertarikan dengan dunia hewan dan juga alam. Itulah salah satu alasan saya membuat Tugas Akhir yang berhubungan dengan hewan, khususnya Penyu.

✉ astari.hy@gmail.com

📷 [@astaridewih_](https://www.instagram.com/astaridewih_)

Tim Produksi

Background Artist

Rahmadini Jihan Nabila
Muhammad Alghina Ramdhan

Layout Artist

Sabrina Dea Cahyadi

Animator

Sabrina Dea Cahyadi
Riski Kartika Dewi
Adrian Alfachrezy
Muhammad Alghina Ramdhan

Produksi Aset

Muhammad Alghina Ramdhan





Program Studi Sarjana Terapan Animasi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

©2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta