

Penerapan *Motion Graphic* Pada Animasi 2D Sirah Nabawiyah

Andra Hariadi Fernando¹, Sheanny Ocmi Sakti²,
Universitas Negeri Padang

Published: August , 2025

ABSTRACT

The study purpose was to explore the application of 2D motion graphic animation in the educational animation series "Sirah Nabawiyah," produced by Studio Piapi, aiming to enhance public understanding of the life and teachings of Prophet Muhammad SAW and to share practical experience in motion graphic animation as a learning resource for aspiring animators. Materials and methods involved a combination of creative design and animation techniques using 2D motion graphic tools, focusing on integrating graphic elements, text, and audio to create dynamic and engaging visual narratives. The study also involved reflection on the animator's professional experience in the production process of the series. Results demonstrated that 2D motion graphic animation is effective in visualizing complex Islamic historical concepts simply and attractively, making the content accessible and educational for children and the wider community. The medium proved beneficial not only for communication but also for artistic expression aligned with cultural and religious values. Conclusions indicate that 2D motion graphic animation is a suitable and impactful media format for religious educational content like "Sirah Nabawiyah." It supports enhanced learning engagement, encourages value internalization, and offers a practical platform for training future motion graphic animators.

Keywords: 2D motion graphic, animation, Sirah Nabawiyah, Islamic education, visual communication, motion graphic animator experience, Studio Piapi.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penyampaian informasi secara visual menjadi semakin penting, terutama dalam konteks edukasi, promosi, dan dakwah (PuskoMedia Indonesia, 2024). Salah satu media visual yang banyak digunakan karena kemampuannya menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik adalah motion graphic 2D. Motion graphic merupakan teknik animasi yang menggabungkan elemen grafis, teks, dan suara untuk menciptakan narasi visual yang informatif dan estetik.

Keunggulan animasi 2D motion graphic terletak pada kesederhanaannya dalam visualisasi konsep kompleks. Dibandingkan dengan animasi 3D, teknik 2D cenderung lebih ringan secara teknis dan lebih cepat diproduksi, menjadikannya pilihan populer untuk keperluan konten edukatif, video profil, hingga ilustrasi nilai-nilai keislaman secara kreatif. Dalam konteks ini, penggunaan motion graphic tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media ekspresi artistik yang dapat disesuaikan dengan nilai dan identitas pembuatnya. Animasi motion graphic adalah bentuk seni visual yang menggabungkan elemen desain grafis dengan animasi untuk menciptakan komunikasi yang dinamis dan menarik (DosenIT.com, 2022).

Dalam praktiknya, motion graphic bukan hanya sekadar alat komunikasi, melainkan juga media ekspresi artistik yang dapat diselaraskan dengan identitas pembuat dan kebutuhan audiens. Perkembangan perangkat lunak digital seperti Adobe After Effects maupun Cinema 4D turut mendorong kualitas, ragam, serta aksesibilitas pembuatan motion graphic. Dampaknya, penggunaan teknik ini semakin meluas di industri kreatif, termasuk untuk konten media sosial, branding perusahaan, hingga medium dakwah dan edukasi agama Islam.

Salah satu contoh eksplorasi signifikan motion graphic 2D dalam dakwah dan edukasi adalah serial animasi "Sirah Nabawiyah" dari studio Dorio dan Piapi. Serial ini mengadaptasi kisah biografi

Nabi Muhammad SAW ke dalam bentuk animasi visual yang digemari anak-anak dan keluarga Muslim. “Sirah Nabawiyah” tidak hanya berperan sebagai sarana transfer ilmu, menanamkan keteladanan Nabi Muhammad SAW dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran teknis bagi para animator tentang implementasi motion graphic berbasis storyboard, script, serta kebutuhan klien yang spesifik.

Proyek pembuatan animasi ini memanfaatkan komputer dengan spesifikasi memadai (GPU Nvidia GeForce RTX 3060 laptop, CPU AMD RYZEN 5600H, RAM 24GB, storage SSD 512GB) dan menggunakan perangkat lunak After Effects yang dipilih berkat kemudahan tools dan efisiensi produksi. Dalam pembuatan episode-episodenya, animator tidak hanya dituntut memahami teknik animasi, tetapi juga menyesuaikan tiap shot dengan naskah, menjaga kesinambungan gerak, serta mengintegrasikan visi kreatif tim dengan kebutuhan audiens target.

METODE PENGEMBANGAN

Studi Pengembangan

Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas sesuai dengan keahlian masing-masing, yang memungkinkan proses kerja berjalan secara efisien dan sinergis. Para animator motion graphic bertugas menghidupkan konsep visual dengan teknik animasi yang menarik dan mudah dipahami, sementara desainer grafis mendukung pembuatan elemen-elemen visual yang konsisten dan estetis. Penulis skrip berperan penting dalam mengembangkan narasi yang sesuai dengan tujuan edukasi dan nilai-nilai spiritual, sedangkan editor memastikan kelancaran alur cerita melalui pengeditan visual dan audio yang tepat. Supervisor produksi mengawasi keseluruhan proses untuk menjaga target waktu dan kualitas produksi agar tetap sesuai standar yang diharapkan. Kolaborasi erat antar studio Piapi dan Durio memperkuat kualitas kreatif serta teknis di setiap tahap produksi, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga post-produksi. Selain itu, keterlibatan stakeholder seperti klien sebagai pemberi arahan utama dan audiens target yang terdiri dari keluarga Muslim, anak-anak, dan remaja memberikan kontribusi penting melalui sesi evaluasi dan umpan balik, sehingga produk akhir dapat memenuhi ekspektasi sekaligus relevan dengan kebutuhan dan preferensi penonton. Pendekatan partisipatif ini juga membuka peluang pemutakhiran konten secara berkelanjutan berdasarkan respons nyata dari audiens, yang selanjutnya memperkuat nilai edukasi dan daya tarik animasi dalam menyampaikan cerita Sirah Nabawiyah secara efektif.

Metode pengembangan

Seluruh proses produksi dijalankan dengan mengedepankan prinsip kolaborasi yang intensif antar departemen, mulai dari pra-produksi hingga post-produksi. Pada tahap pra-produksi, riset tema dan pembuatan naskah dilakukan secara mendalam untuk memastikan konsep yang diangkat memiliki kekuatan naratif dan relevansi dengan target audiens. Storyboard disusun secara detail untuk memandu proses produksi sehingga mampu meminimalkan revisi saat animasi berjalan. Selanjutnya, di tahap produksi, penggunaan perangkat lunak Adobe After Effects memungkinkan tim animasi dan compositing untuk menciptakan visual yang dinamis dan menarik, sekaligus memadukan elemen audio dan visual secara harmonis. Dalam post-produksi, pekerjaan editing dan pemberian efek suara dilakukan dengan teliti guna meningkatkan kualitas immersi penonton. Mekanisme pengelolaan waktu yang ketat diterapkan sehingga setiap fase produksi dapat berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan, dengan evaluasi rutin antar tim setiap minggunya. Hal ini tidak hanya menjaga konsistensi dan standar kualitas produksi, tetapi juga memberikan ruang untuk inovasi dan perbaikan berkelanjutan. Distribusi melalui platform digital seperti Dorio+ dan YouTube memperluas jangkauan audiens sekaligus memungkinkan pengumpulan data feedback demi pengembangan konten di masa mendatang.

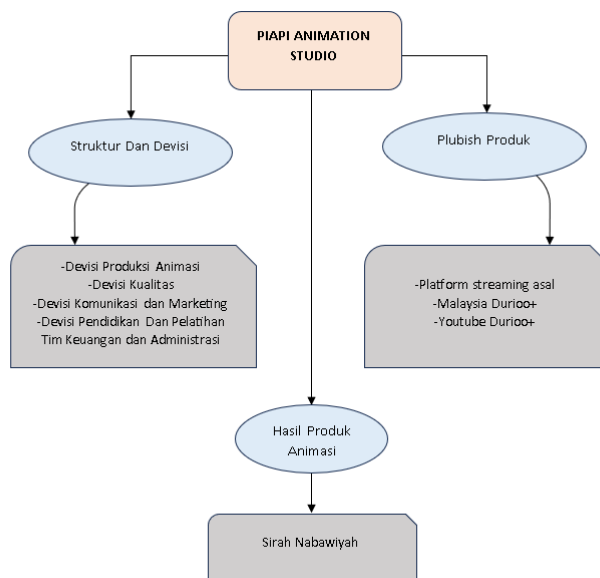
Analisis statistik

Proyek ini merupakan studi kreatif terhadap produksi animasi, metode analisis lebih bersifat evaluatif dan deskriptif, menggunakan teknik sebagai berikut:

- **Observasi :** Data dikumpulkan secara langsung melalui observasi proses produksi animasi untuk menilai kesesuaian teknik animasi dengan storyboard, mutu visual, kelancaran animasi, dan integrasi pesan moral dalam konten.
- **Studi Pustaka dan Dokumentasi:** Analisis literatur dan dokumentasi produksi sebelumnya dilakukan secara komprehensif untuk membandingkan prosedur kerja dan standar kualitas industri yang berlaku, khususnya yang diatur dalam Standar Kompetensi Kerja Nasional

Indonesia (SKKNI) untuk bidang motion graphic. Pendekatan ini memungkinkan tim produksi untuk mengadopsi praktik terbaik yang telah teruji secara profesional, seperti penggunaan perangkat lunak Adobe After Effects dengan teknik keyframing, fungsi Easy Ease, dan Graph Editor untuk menghasilkan animasi yang halus dan efektif, sesuai standar industri. Selain itu, pelacakan dan evaluasi proses produksi berdasarkan dokumentasi sebelumnya membantu mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, seperti pengelolaan revisi dan kolaborasi antar tim, sehingga proyek dapat berjalan lebih efisien dan hasilnya memenuhi ekspektasi kualitas tinggi. Dengan mengintegrasikan referensi standar nasional dan pengalaman produksi terdahulu, proses kreatif dan teknis dapat diselaraskan secara optimal, memberikan gambaran yang jelas mengenai tuntutan kualitas dan kompetensi yang harus dipenuhi untuk menghasilkan animasi motion graphic yang profesional dan edukatif.

- Evaluasi Kualitas Produk:** Proses review internal dilakukan secara berlapis dengan melibatkan berbagai departemen terkait untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan dalam aspek teknis seperti kelancaran gerak animasi serta ketepatan rendering visual. Umpan balik dari klien yang merepresentasikan kebutuhan dan harapan audiens diperoleh melalui sesi diskusi dan presentasi hasil sementara, yang kemudian dianalisis secara mendalam untuk memastikan koherensi naratif tetap terjaga dan pesan edukatif serta spiritual tersampaikan secara efektif. Tolak ukur keberhasilan ini tidak hanya menilai aspek estetika dan teknis, tetapi juga menitikberatkan pada seberapa besar animasi mampu menimbulkan resonansi emosional dan pemahaman mendalam bagi penonton. Refleksi dari hasil analisis tersebut menjadi landasan pengembangan metode animasi yang lebih inovatif dan adaptif, sekaligus meningkatkan kualitas storytelling agar dakwah yang diselenggarakan melalui media motion graphic 2D dapat mencapai efektivitas maksimal dalam penyebaran nilai-nilai agama kepada generasi muda. Dengan demikian, siklus evaluasi yang komprehensif ini tidak hanya memperbaiki kualitas produksi saat ini, tetapi juga menjadi investasi berkelanjutan bagi keberhasilan proyek animasi dakwah di masa depan.



Bagan 1 . Alur Perusahaan dan Publish Produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

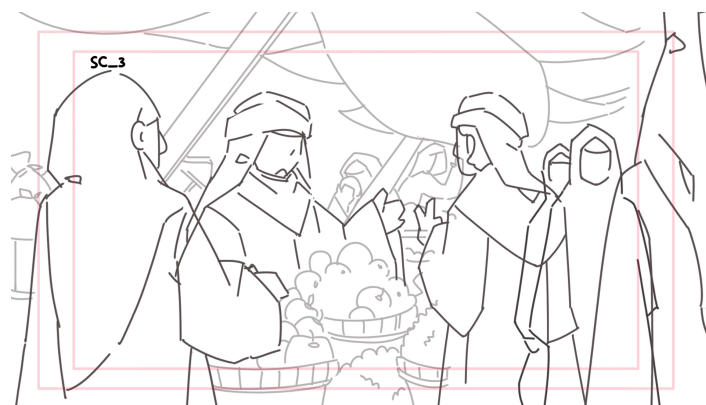
Efektivitas Perencanaan Pra-Produksi

Tahap pra-produksi juga melibatkan perencanaan teknis yang rinci, seperti penentuan gaya animasi, palet warna, dan perangkat lunak yang akan digunakan, untuk memastikan keselarasan visual dengan konsep cerita. Pelibatan berbagai disiplin ilmu dalam tim kreatif memberikan perspektif yang beragam, sehingga menghasilkan konsep yang kaya dan berlapis. Kompetensi dan pengalaman anggota tim dalam bidang pendidikan dan keagamaan turut menjadi aset penting untuk mengemas materi dengan cara yang ramah anak dan sesuai nilai budaya. Seluruh proses riset dan pengembangan ini dilakukan dalam waktu yang cukup terjadwal untuk memberi peluang revisi menyeluruh sebelum

memasuki tahap produksi, demi mendapatkan hasil akhir yang optimal. Pendekatan yang menyeluruh dan berorientasi pada kebutuhan audiens, tahap pra-produksi menjadi fondasi yang kuat untuk mewujudkan sebuah karya animasi yang tidak hanya informatif dan inspiratif, tetapi juga mampu meninggalkan dampak positif jangka panjang bagi perkembangan edukasi dan spiritual anak-anak.



Gambar 1: *Konsep art*

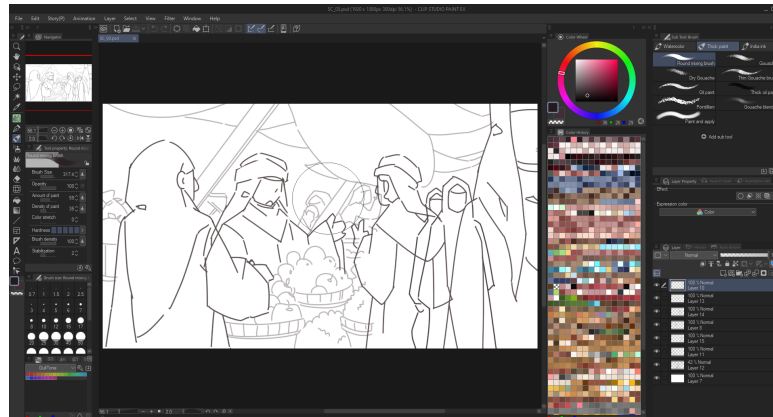


Gambar 2: *Storyboard*

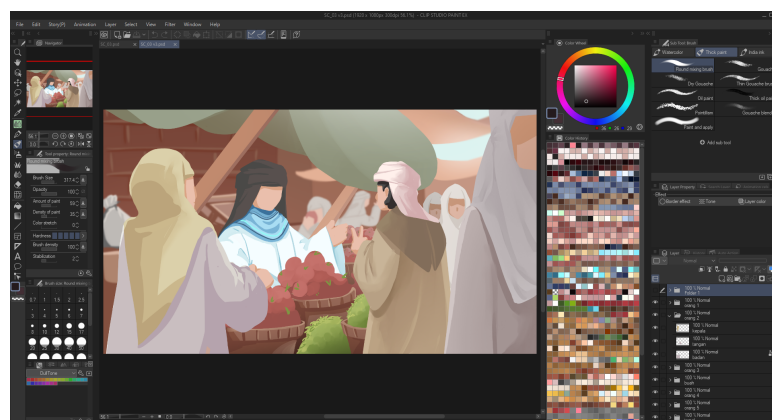
Gambaran Proses Produksi

Setiap tahapan produksi dilaksanakan dengan perencanaan yang matang dan pembagian tugas yang jelas antar anggota tim, sehingga proses kerja dapat berjalan efisien dan terkoordinasi dengan baik. Pada tahap pra-produksi, riset mendalam dan diskusi intensif dilakukan untuk mengembangkan tema yang tidak hanya edukatif tetapi juga relevan dengan konteks sosial dan budaya audiens anak-anak. Selanjutnya, pada tahap produksi, para animator dan desainer grafis dari studio Piapi mengaplikasikan teknik animasi motion graphic menggunakan perangkat lunak terkini seperti Adobe After Effects untuk menghasilkan visual yang dinamis dan menarik. Proses compositing yang terintegrasi dengan audio memastikan hasil akhir memiliki kualitas audiovisual yang maksimal. Pada fase pasca-produksi, editing dilakukan dengan teliti untuk menyempurnakan alur cerita dan penyampaian pesan moral yang terkandung, disertai penambahan efek suara yang memperkuat pengalaman menonton. Selain itu, evaluasi rutin dan umpan balik dari para stakeholder, termasuk klien dan audiens target berupa keluarga Muslim dan anak-anak, turut menjadi bagian penting dalam

pengembangan konten agar selalu selaras dengan kebutuhan dan harapan penonton. Dengan pendekatan produksi yang terstruktur dan kolaboratif ini, serial animasi *Sirah Nabaniyah* tidak hanya berhasil menyajikan materi sejarah dan nilai spiritual kehidupan Nabi Muhammad SAW, tetapi juga meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran secara digital melalui platform seperti Dorio+ dan YouTube.



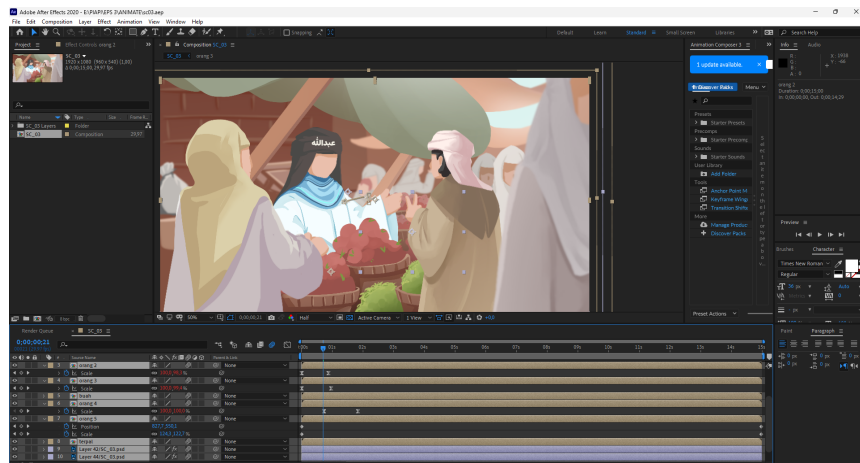
Gambar 3: Coloring



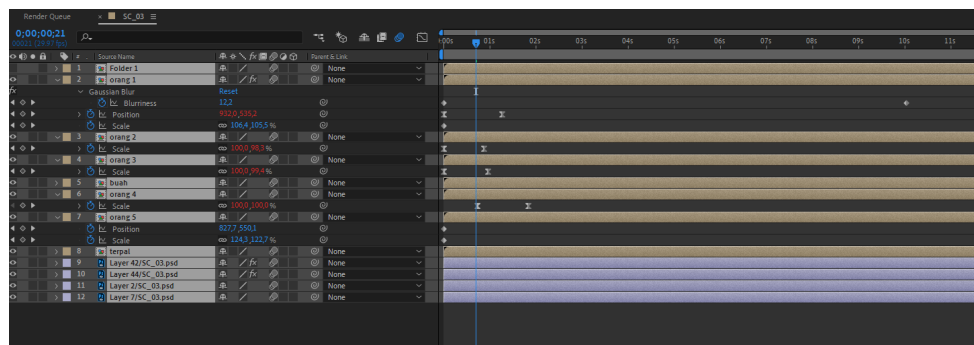
Gambar 4: Coloring

Eksekusi Animasi dan Aspek Teknis

Proses animasi juga melibatkan pengaturan timing yang teliti untuk memastikan bahwa setiap gerakan dan transisi sesuai dengan ritme narasi, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih mengalir dan menarik. Penerapan fungsi Easy Ease serta penggunaan Graph Editor pada Adobe After Effects memungkinkan tim produksi mengatur percepatan dan perlambatan gerakan secara presisi, menciptakan efek visual yang lebih natural dan memperkaya ekspresi animasi. Penggunaan teknik masking dan track matte tidak hanya menambah variasi visual, tetapi juga membantu dalam menciptakan lapisan-lapisan elemen animasi yang kompleks tanpa kehilangan kejelasan pesan yang disampaikan. Di samping itu, pemilihan resolusi Full HD dan frame rate 30 fps menjadi kompromi optimal antara kualitas gambar dan performa rendering, yang sangat penting untuk menjaga kestabilan output terutama saat distribusi konten melalui berbagai platform digital. Format MP4 yang digunakan memiliki keunggulan dalam hal kompresi dan kompatibilitas sehingga memudahkan proses unggah dan streaming tanpa mengorbankan kualitas visual. Selain itu, penggunaan perangkat keras dengan spesifikasi tinggi memungkinkan waktu rendering yang efisien, mengurangi hambatan teknis yang dapat mempengaruhi jadwal produksi. Secara keseluruhan, penggabungan teknik animasi yang matang dan pemanfaatan teknologi canggih ini menghasilkan sebuah karya animasi motion graphic 2D yang tidak hanya estetik dan profesional, tetapi juga mampu mengkomunikasikan pesan edukatif secara efektif kepada audiens anak-anak dan keluarga Muslim.



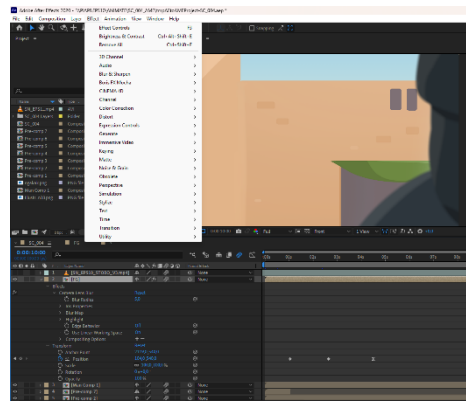
Gambar 5: *Motion graphic*



Gambar 6: *Motion graphic*

Pasca-Produksi dan Sinkronisasi Audio-Visual

Selain itu, manajemen pasca-produksi juga melibatkan koordinasi yang intensif antara tim kreatif dan teknis untuk memastikan setiap elemen audio-visual selaras dengan visi cerita serta tujuan edukatif proyek. Penyesuaian warna (*color grading*) dilakukan guna mempertajam nuansa visual dan menghadirkan konsistensi tone antar episode, sehingga memberikan pengalaman menonton yang lebih imersif dan nyaman di mata audiens. Pemanfaatan software editing dan compositing terkini membantu mengatasi berbagai tantangan teknis yang mungkin muncul, seperti perbedaan format file dan resolusi, sehingga output akhir dapat disesuaikan dengan standar platform distribusi. Selain itu, perhatian khusus diberikan pada master file dan backup data untuk menjaga keamanan aset digital sebagai bagian dari proses dokumentasi proyek. Keseluruhan proses pasca-produksi ini merupakan tahap krusial yang menyempurnakan hasil kreatif dan teknis, serta menjadi faktor penentu keberhasilan animasi Sirah Nabawiyah dalam menyampaikan pesan dakwah secara efektif dan berkesan kepada keluarga Muslim dan anak-anak sebagai sasaran utama.



Gambar 7 : *Effect blur motion graphic di after effect*

Daya Tarik Visual dan Penyampaian Pesan

Penggunaan ilustrasi ekspresif dan simbolisme Islami yang mendalam tidak hanya memperkaya estetika visual, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian nilai-nilai keagamaan secara simbolik dan mudah dimengerti oleh audiens muda. Komposisi sinematik yang dipadukan dengan palet warna yang dipilih secara selektif menciptakan suasana yang harmonis dan mendukung narasi, sehingga penonton dapat merasakan kedalaman emosional dan spiritual dari cerita yang disajikan. Integrasi seni kaligrafi dan kutipan ayat Al-Qur'an tidak hanya menambah autentisitas budaya, tetapi juga memberikan kesempatan bagi penonton untuk merenungkan makna spiritual melalui media visual yang memikat. Respon positif dari audiens, khususnya anak-anak dan keluarga Muslim, menekankan keberhasilan pendekatan edukatif yang memadukan hiburan dengan penyampaian pesan moral secara efektif. Konsistensi tinggi dalam tema dan kualitas visual di seluruh episode juga menumbuhkan loyalitas penonton dan memperkuat nilai pembelajaran yang ingin disampaikan, sehingga *Sirah Nabawiyah* mampu menjadi sarana pembelajaran agama yang menarik sekaligus bermakna, mendukung perkembangan literasi keislaman yang responsif terhadap kebutuhan generasi muda masa kini.

Manajemen Proyek dan Koordinasi Tim

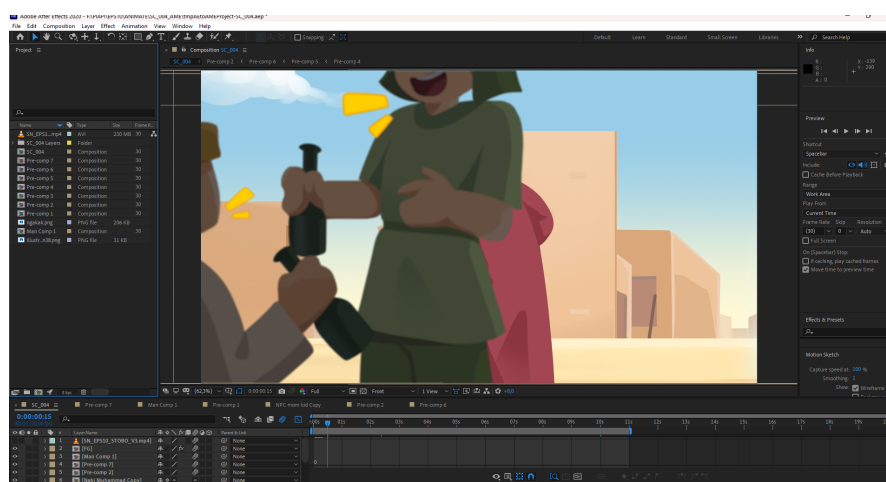
Pembagian jadwal yang terstruktur memungkinkan setiap anggota tim fokus pada tugas spesifiknya sesuai keahlian, sehingga efisiensi kerja dapat dimaksimalkan tanpa tumpang tindih atau hambatan komunikasi. Setiap minggu difokuskan pada target yang jelas, mulai dari pengembangan konsep dan penyusunan storyboard yang rinci, dilanjutkan dengan proses animasi yang detail dan compositing yang mengintegrasikan elemen visual serta audio. Selain itu, dilakukan evaluasi mingguan secara rutin untuk memonitor progres kerja, mengidentifikasi kendala, serta memastikan bahwa kualitas dan deadline tetap terjaga. Sistem koordinasi ini juga memperkuat rasa tanggung jawab bersama antar anggota, sehingga setiap kontribusi dapat memberikan dampak positif pada hasil akhir. Dengan pengelolaan waktu yang disiplin dan pembagian peran yang tepat, proyek animasi besar seperti *Sirah Nabawiyah* dapat berjalan dengan lancar, menghasilkan konten yang konsisten, berkualitas tinggi, dan sesuai dengan harapan audiens.



Gambar 8 : *Revisi motion graphic*

Tantangan

Tantangan utama dalam proyek ini meliputi upaya menjaga konsistensi visual di berbagai adegan yang berbeda, di mana perbedaan skala dan perspektif lingkungan sering kali menjadi faktor kompleks yang membutuhkan ketelitian ekstra dari tim animasi. Selain itu, permintaan revisi dari klien, seperti penyesuaian skala elemen lingkungan dan zoom kamera, menuntut fleksibilitas dan respons cepat dari seluruh tim produksi agar perubahan dapat diterapkan tanpa mengganggu jadwal yang telah ditetapkan. Untuk mengatasi hal ini, diterapkan proses review yang berulang dan kolaborasi yang adaptif antar anggota tim sehingga permasalahan dapat teridentifikasi dan diselesaikan secara efektif dalam waktu singkat. Dalam rangka meningkatkan efisiensi pada proyek-proyek selanjutnya, penggunaan alat pra-visualisasi (previs) diusulkan sebagai metode untuk memetakan adegan secara lebih visual dan sistematis sebelum memasuki tahap produksi penuh. Selain itu, mekanisme feedback secara real-time antara klien dan tim produksi juga disarankan untuk meminimalkan kesalahan komunikasi dan mempercepat proses revisi, sehingga waktu produksi menjadi lebih efektif dan kualitas hasil akhir lebih terjaga. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat koordinasi dan transparansi antar tim, tetapi juga memberikan ruang bagi inovasi kreatif yang lebih terarah dan terukur dalam menghasilkan konten edukasi animasi yang bermutu tinggi.



Gambar 9 : *Transisi motion graphic di after effect*

Kontribusi untuk Pendidikan dan Media Islam

Proyek *Sirah Nabawiyah* berhasil mengintegrasikan aspek artistik dengan teknologi animasi modern yang mendukung penyampaian pesan agama secara interaktif dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, terutama anak-anak dan remaja. Penggunaan visual yang menarik dan narasi yang kuat memudahkan proses internalisasi nilai-nilai spiritual serta sejarah kehidupan Nabi Muhammad SAW dalam konteks yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu,

keberhasilan proyek ini menunjukkan potensi besar media digital sebagai sarana dakwah dan pendidikan alternatif yang mampu menjangkau audiens lebih luas tanpa terbatas ruang dan waktu. Metode produksi yang terstruktur serta kolaborasi intensif antar tim kreatif dan teknis menjadi contoh optimal dalam menciptakan konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu membangun kesadaran keagamaan yang lebih dalam dan berkelanjutan. Dengan demikian, karya animasi ini tidak hanya memperkaya khazanah media Islam, tetapi juga membuka peluang inovasi kreatif bagi para pengembang konten lain untuk menghadirkan sajian edukasi berbasis teknologi yang lebih inklusif dan berdampak positif bagi masyarakat luas.

KESIMPULAN

Proyek animasi motion graphic 2D *Sirah Nabawiyah* membuktikan bahwa animasi 2D dengan teknik motion graphic merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan edukatif, spiritual, dan sosial secara visual yang estetik dan komunikatif. Penerapan prinsip desain yang kuat, komposisi naratif yang kohesif, serta gerakan animasi yang harmonis berhasil menciptakan pengalaman sinematik yang bermakna dan relevan bagi audiens khususnya anak-anak dan keluarga Muslim. Pengembangan konten animasi islami yang berkualitas tinggi melalui pendekatan motion graphic pada proyek ini menjawab kebutuhan atas minimnya representasi media yang mampu menghadirkan narasi kuat dengan visual yang mudah dipahami. Metode kualitatif berbasis observasi langsung terhadap seluruh proses produksi, mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi, memberikan gambaran mendalam mengenai penerapan teknik animasi seperti Transform Properties, Easy Ease, Graph Editor, masking, track matte, dan efek visual lain yang mendukung storytelling secara optimal.

Hasil produksi memperlihatkan bahwa elemen-elemen desain karakter simbolik, komposisi sinematik, pilihan warna yang bermakna, dan kohesi naratif mendukung terciptanya estetika visual yang konsisten dan sekaligus menghormati nilai-nilai Islam. Keterpaduan visual dengan alur cerita menjadikan animasi ini sebagai media interpretasi modern yang memudahkan pemahaman terhadap kehidupan Rasulullah SAW. Selain aspek artistik, pendekatan akademik dan metodologis yang diterapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas produksi dan adaptasi konten yang sensitif terhadap konteks budaya dan religius. Secara keseluruhan, proyek ini menunjukkan bahwa motion graphic 2D bukan hanya sebagai media hiburan, melainkan juga alat komunikasi yang mampu membangun pemahaman mendalam dan emosional pada penonton. Tantangan teknis dan kreatif yang dihadapi dapat diatasi dengan perencanaan visual yang matang, konsistensi penerapan prinsip animasi, serta integrasi audio-visual yang tepat. Optimalisasi software dan perangkat keras serta evaluasi berkala dengan melibatkan audiens dan ahli menjadi kunci keberhasilan produksi.

Temuan ini memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan media edukasi Islam berbasis animasi digital dan menjadi acuan bagi kreator dalam menghasilkan konten animatif yang berkualitas dan bermakna secara spiritual dan edukatif.

REFERENSI

- Adobe. (2024). *Adobe Creative Cloud*. Adobe. https://www.adobe.com/id_en/creativecloud/business/
- Apridesain. (2022, Maret 18). *5 Software Motion graphic yang Sering Digunakan Animator*. <https://apridesain.com/software-motion-graphic-terbaik/>
- Br. Sembiring, E. (2015). *Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D*. TEKNOMATIKA.
- Crook, Ian & Beare, Peter. (2017). *Motion graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Focal Press.
- Dibimbing.id. (2023, Oktober 10). *Motion graphic: Definisi, Sejarah, Fungsi, Jenis, Cara Buat*. <https://dibimbing.id/blog/motion-graphic-definisi-sejarah-fungsi-jenis-cara-buat>
- Durio+. (2024). *Safe & Islamic*. Durioo Sdn Bhd. <https://duriooplus.com/promo2/>
- Effendy, A. (2020). *Perancangan Video Animasi Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Motion graphic*. Jurnal Informatika dan Komputer, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.33365/jik.v5i2.112>
- Ellis, Katie. (2016). *Web Series and Motion graphic: The Future of Digital Storytelling*. Routledge.
- Freeman, J. (2017). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book*. Adobe Press.
- Kellison, C. (2016). *Producing Animation*. Focal Press.

- Lord, P. & Sibley, B. (2013). *Creating 3D Animation: The Aardman Book of Filmmaking*. Chronicle Books.
- Murdock, K. L. (2015). *Autodesk Maya 2016: A Comprehensive Guide*. CADCIM Technologies.
- North, D., & Reiman, K. (2015). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking - From Flip-Books to Sound Cartoons to 3D Animation*. Three Rivers Press.
- Pujiati. (2023, Oktober 10). *Cara Menulis Kutipan dari Internet dengan Benar*. Penerbit Deepublish. Diakses pada 15 Juli 2025, dari <https://penerbitdeepublish.com/cara-menulis-kutipan-dari-internet/>
- Purnamasari, R. (2019). *Metode ADDIE dalam Pengembangan Motion graphic*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Rizqi, M. A. (2021). *Perancangan Konsep Design Animasi 2D dengan Teknik Motion graphic Pop Up*. Universitas Islam As-Syafi'iyah. [Http://repository.ui.ac.id/detail?Id=20492839](http://repository.ui.ac.id/detail?Id=20492839)
- Romadonah, A. & Maharani, S. (2019). *Motion graphic dalam Media Pembelajaran*. Jurnal Desain Komunikasi Visual
- Sukarno, Iman Satriaputra. (2014). *Perancangan Motion graphic Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi*. Visual Communication Design, 3(1), 180396.
- Toonboom. (2024). *Creating Worlds of Animation*. Toon Boom. https://www.toonboom.com/products/harmony?Gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA4-y8bhc3arisahmjc_hwz1xllzxh8oh6qcu93ui6smnw2b76-vawdyordifsjnozmwo5i8aatwwealw_wcb
- Universitas Seni Budaya. (2024, Agustus 21). *Membuat Karya Seni Bermakna dan Unik: Panduan Lengkap*. Diakses pada 15 Juli 2025, dari <https://unsibu.ac.id/cara-membuat-karya-seni-yang-bermakna-dan-unik/>
- Verdianto, D. A. (2023, Desember 3). *Animasi – Pengertian, Jenis, dan Fungsinya*. Teknogram. Diakses pada 15 Juli 2025, dari <https://teknogram.id/kamus/animasi/>
- Yusuf, M., & Ramadhan, F. (2022). *Pemanfaatan Animasi Motion graphic sebagai Media Dakwah Digital*. Jurnal Komunikasi Islam, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.21043/jki.v12i1.15982>