

Implementasi Metode Digital *Storyboarding* Pada Naskah Serial Animasi 2d Sirah Nabawiyah Episode 1

Waffa Alhusna¹, Sheanny Ocmi Sakti²
Universitas Negeri Padang

Published: August , 2025

ABSTRACT

The study purpose was to analyze the implementation of digital storyboarding in translating the script of Sirah Nabawiyah Episode 1 into a storyboard, focusing on the visual conformity with the script. Animation has rapidly evolved as a creative industry medium that combines audio and visual elements, playing a significant role not only as entertainment but also as an educational tool across various age groups. This study highlights the special challenges of Islamic historical animation, which requires visual appeal alongside historical accuracy and adherence to Islamic representation guidelines. The pre-production phase, especially storyboard creation, is critical in minimizing production errors and costs. Sirah Nabawiyah, a collaborative animated series between Durioo and Piapi Studio, targets children aged 6-12 years and aims to present the history of Prophet Muhammad SAW with simple visuals and narrative styles accessible to young audiences.

Materials and methods involved the use of digital storyboarding techniques to transform the written script into comprehensive visual guides, determining effective shot composition and smooth narrative flow. Adobe Photoshop was utilized as the primary software tool. The process facilitated technical collaboration across teams while ensuring adherence to client guidelines established during the conceptual stage.

Results demonstrated a high level of visual consistency with the script, with the storyboard effectively conveying moral and historical messages tailored for children. The use of digital storyboarding improved workflow efficiency and accuracy, producing outputs that meet technical standards and narrative requirements.

Conclusions indicate that digital storyboarding is an effective method for producing Islamic educational animation, ensuring continuity between script, storyboard, and animatic stages while maintaining visual and technical quality.

Keywords: Digital Storyboarding, Islamic Animation, Storyboard Visual Conformity, Sirah Nabawiyah, Educational Animation.

© 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

Perkembangan teknologi di industri kreatif saat ini mengalami kemajuan pesat, khususnya dalam produksi animasi yang memadukan elemen audio dan visual secara efektif. Animasi tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi sarana edukasi yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Di antara berbagai genre animasi edukasi, animasi sejarah Islam menawarkan tantangan unik karena harus menggabungkan aspek visual yang menarik dengan prinsip akurasi sejarah serta kaidah representasi dalam Islam. Oleh karena itu, tahap pra-produksi, terutama pembuatan storyboard, menjadi sangat krusial sebagai fondasi kesuksesan produksi animasi. Proses pra-produksi animasi meliputi pembuatan naskah, storyboard, dan desain, dengan storyboard berperan sebagai peta visual yang penting untuk meminimalkan kesalahan dan revisi selama produksi. Storyboard menjadi jembatan komunikasi antara sutradara, animator, dan klien, yang membantu memastikan komposisi frame dan alur cerita berjalan dengan baik. Dalam konteks ini, penggunaan metode digital storyboarding semakin memudahkan kolaborasi sekaligus memastikan hasil visual sesuai dengan kebutuhan produksi.

Serial animasi Sirah Nabawiyah, hasil kolaborasi antara Durioo dan Piapi Studio, menjadi contoh nyata karya edukasi Islami yang mengedepankan proses pra-produksi matang. Diarahkan

untuk anak usia 6-12 tahun, serial ini mengenalkan sejarah Nabi Muhammad SAW dengan gaya naratif sederhana dan visualisasi yang mudah dipahami. Episode pertama menggambarkan kondisi sosial masyarakat Arab pra-Islam, termasuk peristiwa penting seperti penyerangan Abrahah dan pasukan gajah, yang memerlukan penyajian visual yang tepat dan akurat.

Proyek ini, peran storyboard artist sangat penting dalam mentransformasikan naskah tertulis menjadi panduan visual komprehensif menggunakan metode digital storyboarding. Proses ini melibatkan penentuan komposisi shot, pengelolaan alur cerita, dan penyesuaian visual agar sesuai dengan pedoman konsep sekaligus memudahkan kolaborasi antar tim produksi. Melalui artikel ini, penulis akan menguraikan bagaimana kesinambungan antara naskah, storyboard, dan animatic dengan metode digital storyboarding mampu menghasilkan output animasi yang memenuhi standar teknis dan estetika yang tinggi.

METODE PENGEMBANGAN

A. Tahapan Produksi

1. Pra-Produksi

Proses ini diawali dengan briefing secara virtual menggunakan Google Meet antara tim storyboard artist dan klien. Pada tahap briefing, klien menyampaikan naskah lengkap dengan narasi dan deskripsi setiap scene, sekaligus memberikan arahan teknis terkait sudut pengambilan gambar dan komposisi visual yang diharapkan. Komunikasi dua arah dilakukan untuk mengklarifikasi detail ambigu agar implementasi storyboard sesuai ekspektasi. Setelah briefing, supervisor membagi porsi kerja di antara anggota tim untuk menjaga efisiensi dan memenuhi deadline yang ketat. Selanjutnya, tim mulai membuat thumbnail sebagai sketsa kasar di Photoshop untuk menentukan komposisi dan kontinuitas antar panel sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

2. Produksi

Pada tahap ini, proses penambahan audio dilakukan dengan memanfaatkan format “film & video” yang terdapat di dalam software Photoshop, di mana format ini menyediakan workspace khusus berupa timeline yang memungkinkan pengguna untuk menyusun panel-panel gambar serta audio narasi secara terintegrasi dalam pembuatan animatic. Selanjutnya, thumbnail-thumbnail yang awalnya hanya berupa sketsa kasar kemudian diolah menjadi rough storyboard dengan cara mengubah garis-garis kasar tersebut menjadi gambar-gambar yang lebih solid dan jelas, sehingga visualnya menjadi lebih mudah dipahami dan memperlihatkan detail yang lebih spesifik. Setelah itu, tahap pembuatan clean storyboard dimulai dengan melakukan proses penataan shading secara teliti dan juga pengaturan tingkat opacity pada setiap elemen gambar untuk menciptakan efek depth of field yang realistis, sehingga elemen-elemen yang berada di latar depan dan latar belakang dapat terlihat dengan tingkat kedalaman yang sesuai. Pada fase pembuatan animatic, ditambahkan pula animasi sederhana yang dilakukan dengan cara mengatur keyframe pada layer objek-objek tertentu sesuai dengan alur dan irama audio yang telah disiapkan, sehingga animatic yang dihasilkan tidak hanya menampilkan gambar statis tetapi juga memberikan efek gerakan yang membantu dalam memperjelas storytelling serta memperkuat kesan dinamis pada animasi tersebut.

3. Pasca-Produksi

Hasil animatic dari seluruh tim dikompilasi oleh supervisor dan dikirim ke klien melalui platform frame.io. Revisi diberikan oleh klien secara detail melalui catatan yang dilengkapi timecode, kemudian dilakukan diskusi lanjutan untuk memastikan pemahaman dan pelaksanaan revisi yang tepat.

B. Sistematisasi Pengembangan Produk

Workflow pengembangan storyboard diawali dengan briefing naskah dan arahan visual dari klien, dilanjutkan dengan pembuatan thumbnail untuk mengeksplorasi komposisi dan angle kamera. Thumbnail kemudian dikembangkan menjadi clean storyboard dengan breakdown pose-pose karakter dan penambahan shading yang sesuai. Setelah itu, storyboard diselaraskan dengan audio pada tahap animatic, di mana gerakan objek dan karakter disesuaikan dengan durasi dan

ritme narasi. Akhirnya, hasil animatic dikompilasi dan diserahkan untuk ditinjau klien, lalu disesuaikan melalui proses revisi sebelum finalisasi.

C. Teknik Pengambilan Data

Data pengembangan storyboard untuk serial animasi Sirah Nabawiyah dikumpulkan secara sistematis melalui proses briefing dan revisi yang dilakukan secara berkelanjutan bersama klien, dengan memanfaatkan platform digital yang mendukung fitur komentar berbasis waktu (timecode). Pendekatan ini memungkinkan klien memberikan masukan dan catatan secara tepat sesuai dengan bagian atau adegan tertentu dalam animatic, sehingga proses evaluasi menjadi lebih terfokus dan efisien. Evaluasi dilakukan dengan menitikberatkan pada beberapa aspek penting, yaitu kesesuaian visualisasi storyboard dengan naskah asli serta arahan yang disepakati pada sesi briefing. Selain itu, perhatian besar diberikan untuk memastikan konsistensi dalam gaya visual yang digunakan dan komposisi kamera yang diterapkan agar mampu mendukung penyampaian pesan secara efektif. Kejelasan storytelling dan alur cerita juga menjadi fokus utama evaluasi, mengingat target audiens adalah anak-anak yang memerlukan narasi yang runtut, mudah diikuti, dan tidak membingungkan. Selanjutnya, ketepatan durasi setiap bagian animatic juga diperiksa agar sesuai dengan ritme cerita dan tidak melebihi waktu yang telah ditetapkan, sehingga flow narasi tetap dinamis dan menarik bagi penonton muda. Semua revisi dan catatan klien didokumentasikan secara rinci dan sistematis sebagai acuan untuk perbaikan, memastikan bahwa setiap perubahan dipantau dan diimplementasikan secara tepat guna mencapai hasil akhir yang memenuhi standar kualitas serta tujuan edukatif animasi ini.

D. Teknik Analisa Produk

Analisa storyboard animatic dilakukan dengan mengamati beberapa aspek krusial yang melibatkan proses kreatif, kualitas teknis, dan evaluasi diri penulis. Pada aspek proses kreatif, fokus utama adalah menilai bagaimana naskah diterjemahkan menjadi visual storyboard melalui pemilihan shot, sudut pengambilan kamera, dan komposisi yang disesuaikan dengan arahan yang diberikan oleh klien. Kolaborasi antara tim dan klien juga menjadi bagian penting dari analisa ini, di mana kelancaran dalam proses revisi serta kemampuan melakukan penyesuaian durasi dan ritme cerita menjadi indikator keberhasilan kerja sama. Selanjutnya, pada analisis kualitas teknis animatic, dievaluasi kelengkapan setiap adegan terhadap naskah asli, konsistensi pacing, dan kesesuaian timing di tiap scene sehingga keseluruhan alur visual dapat berjalan dengan lancar dan padu. Evaluasi diri penulis turut dilakukan dengan mengidentifikasi tantangan teknis yang dihadapi selama proses produksi, seperti penggunaan perangkat lunak Adobe Photoshop yang baru serta pengelolaan komposisi dan kerumunan (crowd) dalam establishing shot. Solusi atas tantangan tersebut diambil melalui konsultasi internal tim, pencarian referensi eksternal, dan langkah mitigasi teknis yang meliputi penyimpanan file secara rutin dan pembersihan cache perangkat agar proses produksi tetap berjalan lancar tanpa hambatan teknis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Produk

1. Tempat Publikasi

Sirah Nabawiyah Episode 1 dipublikasikan melalui beberapa platform digital, termasuk YouTube resmi milik Durioo+ serta platform streaming hiburan Islami Durioo+ Malaysia. Pemilihan platform ini dilakukan dengan pertimbangan strategis untuk menjangkau audiens utama, yaitu anak-anak dan keluarga Muslim, yang tersebar di berbagai wilayah geografis. Dengan penyebaran melalui platform-platform populer dan mudah diakses ini, konten edukatif dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam serial animasi ini dapat tersampaikan secara lebih luas dan efektif. Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan anak-anak untuk mengakses serial ini kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam belajar sekaligus memperkuat penyebaran pesan Islami secara interaktif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat mendukung upaya pembelajaran sejarah dan moral Islam secara modern yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.



Gambar 1 Youtube

2. Credit Title

Proyek animasi 2D Sirah Nabawiyah episode 1 yang berjudul “Abrahah” digarap secara profesional oleh tim yang berada di bawah naungan Piapi Studio, sebuah studio animasi yang sudah dikenal akan keahliannya dalam produksi konten kreatif. Setiap anggota tim yang terlibat, mulai dari storyboard artist, animator, sutradara, hingga tim produksi dan teknis, memegang peran penting dalam mewujudkan kualitas dan keberhasilan proyek ini. Semua peran dan kontribusi tersebut dicantumkan secara lengkap dan jelas dalam bagian credit title yang ditampilkan pada akhir episode, sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras dan kolaborasi yang terjalin selama proses produksi. Penjelasan ini juga memberikan gambaran kepada penonton mengenai siapa saja yang bertanggung jawab serta berperan dalam pembuatan serial animasi edukatif yang penuh nilai ini.

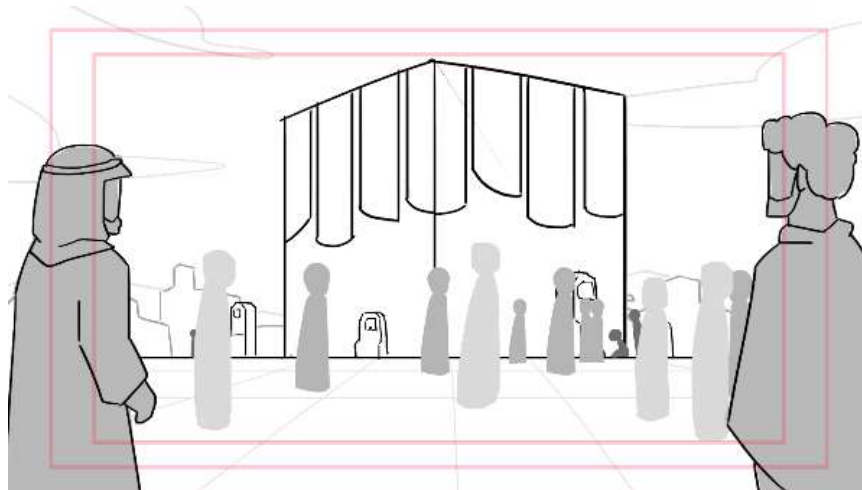


Gambar 2 Credite Title

3. Dokumentasi Visual

Beberapa scene utama yang dihasilkan dalam proyek ini menunjukkan keberhasilan penulis dalam menerapkan prinsip-prinsip visual storytelling serta teknik digital storyboarding. Berikut adalah beberapa contohnya:

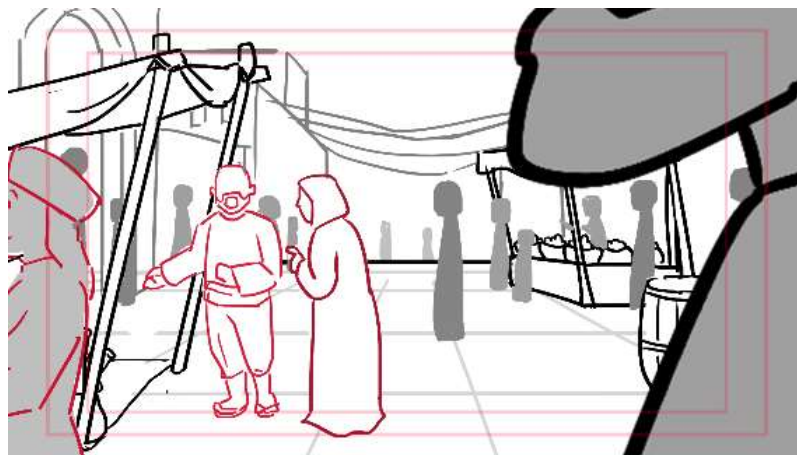
- Scene Ka'bah:
Menggunakan wide shot dan teknik depth of field, dua karakter di foreground menciptakan framing alami yang mengarahkan fokus pada kerumunan di sekitar Ka'bah. Penerapan shading pada objek foreground dan pengaturan opacity di background memperkuat dimensi ruang serta aktivitas visual yang terjadi di sekitar Ka'bah.



Gambar 3 Scene Ka'bah

- Scene Mekah: Kota Perdagangan:

Penerapan establish shot yang dilengkapi dengan penggunaan teknik depth of field secara cermat dan komposisi visual berdasarkan prinsip rule of thirds secara efektif berperan dalam membimbing dan mengarahkan perhatian audiens ke dalam suasana dinamis serta kesibukan yang terjadi di pasar perdagangan, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai latar tempat sekaligus menghidupkan suasana keramaian yang penuh aktivitas. Selain itu, penempatan karakter utama secara strategis pada titik-titik yang tepat dalam frame, yang sudah disesuaikan dengan kaidah rule of thirds, semakin menonjolkan interaksi yang terjadi antara para pedagang dan para pembeli dalam keramaian pasar tersebut, sehingga keterhubungan dan dinamika hubungan antar tokoh dapat terlihat lebih jelas dan alami, serta memperkuat narasi visual yang mengedepankan kehidupan sosial dan ekonomi di tengah-tengah masyarakat pasar yang padat dan ramai.



Gambar 4 Scene Mekah

- Scene Jahiliyah: Ekonomi:

Rangkaian variasi shot yang digunakan dalam pengambilan gambar, mulai dari medium shot yang menampilkan karakter dalam ukuran sedang dan memberikan keseimbangan antara latar belakang dan subjek, kemudian diikuti dengan big close up yang memperbesar tampilan wajah atau objek hingga detail-detail kecil terlihat dengan jelas, serta long shot yang memperlihatkan keseluruhan adegan atau lingkungan sekitar karakter, secara efektif digunakan untuk membangun konflik visual yang kuat dan menggugah emosi penonton. Selain itu, penerapan teknik zoom in yang diperuntukkan pada close up tersebut berhasil menekankan ekspresi wajah karakter secara mendalam, menangkap nuansa perasaan dan

reaksi yang sedang dialami, sekaligus menyoroti detail-detail penting seperti adanya apel busuk yang menjadi simbol sentral dalam cerita, sehingga secara keseluruhan mampu memperjelas pesan moral yang ingin disampaikan mengenai praktik kecurangan dalam perdagangan serta dampak negatif yang timbul akibat ketidakjujuran tersebut.



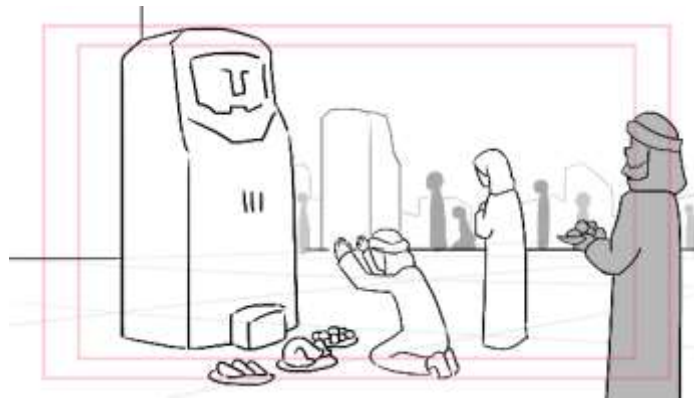
Gambar 5 Scene Jahiliyah, Ekonomi

- Scene Jahiliyah: Akhlak:
Penggunaan berbagai sudut pengambilan gambar yang beragam, seperti framing berbentuk huruf L yang membingkai karakter dengan cara unik untuk memperkuat fokus visual, kemudian teknik cut to point of view yang menghadirkan perspektif langsung dari sudut pandang seorang karakter sehingga penonton dapat merasakan pengalaman dan emosi yang dialami secara lebih intim, serta pengambilan gambar dengan high angle yang memberikan kesan dominasi lingkungan atau situasi yang menekan, secara efektif digunakan untuk mengarahkan dan membangkitkan emosi penonton terhadap nasib karakter ibu dan anak yang digambarkan dalam keadaan lemah dan rentan. Selain itu, perbedaan posisi, jarak, serta gestur tubuh yang ditampilkan oleh para karakter di dalam adegan tersebut turut menciptakan dramatisasi situasi yang sangat kuat dan mendalam, sehingga setiap elemen visual tersebut saling melengkapi untuk mempertegas keadaan emosional dan ketegangan yang dialami oleh tokoh-tokoh utama dalam cerita, sekaligus memperkuat kesan simpati dan empati yang ingin dicapai kepada audiens melalui narasi visual tersebut.



Gambar 6 Scene Jahiliyah Akhlak

- Scene Jahiliyah: Syirik:
Kombinasi penggunaan long shot, frog eye angle, medium shot, close up, dan establish shot secara bertahap membangun setting masifnya praktik penyembahan berhala. Variasi angle tersebut mempertegas skala dan dominasi berhala serta menyampaikan pesan tentang penyimpangan ritual masyarakat pada masa itu.



Gambar 7 Scene Jabiliyah Sirik

4. Spesifikasi Proyek

Proyek animasi Sirah Nabawiyah ini diproduksi menggunakan spesifikasi teknis yang modern dan memadai untuk menghasilkan kualitas visual yang tinggi serta efisiensi kerja yang optimal sepanjang proses produksi. Resolusi gambar yang digunakan adalah 1920x1080 piksel dengan frame rate sebesar 24 fps, standar yang umum diterapkan dalam produksi animasi profesional untuk menghasilkan visual yang halus dan tajam. Durasi setiap episode dirancang antara 10 hingga 13 menit, memberikan waktu yang cukup untuk mengembangkan cerita secara mendalam sekaligus mempertahankan perhatian audiens anak-anak. Dari sisi hardware, produksi didukung oleh perangkat laptop HP Pavilion Gaming dengan prosesor Intel Core i7 yang bertenaga, didampingi oleh kartu grafis Nvidia GeForce GTX dan RAM sebesar 8GB, yang secara bersama-sama memungkinkan pengolahan grafik dan rendering berjalan lancar tanpa hambatan. Selain itu, penggunaan pentablet Wacom Intuos memudahkan artis storyboard dalam menggambar dan mendesain secara presisi dan dinamis, sementara penyimpanan data dilakukan menggunakan HDD Toshiba dengan kapasitas 1TB yang memadai untuk menyimpan seluruh aset dan file proyek dalam jumlah besar. Dari segi perangkat lunak, Adobe Photoshop 2021 menjadi alat utama yang digunakan untuk proses pembuatan thumbnail, storyboard, hingga animatic, memberikan fitur lengkap dan kompatibilitas yang baik dengan workflow produksi animasi digital. Kombinasi dari semua spesifikasi teknis ini sekaligus menjamin bahwa hasil storyboard tidak hanya berkualitas tinggi dari segi visual, tetapi juga memastikan kelancaran dan efisiensi kerja tim produksi sehingga dapat memenuhi standar profesional dalam industri animasi.

B. Pembahasan Keberhasilan Proyek

1. Kesesuaian dengan Tujuan Awal

Proyek animasi Sirah Nabawiyah ini telah berhasil mengubah naskah tertulis menjadi visual storyboard yang sangat tepat dan sesuai dengan deskripsi rinci dari tiap scene serta memenuhi segala permintaan khusus dari klien. Melalui penggunaan variasi komposisi yang matang, pemilihan sudut pengambilan gambar atau angle yang strategis, serta diferensiasi ukuran dan jenis shot yang beragam pada setiap scene, proyek ini mampu menghadirkan visualisasi cerita yang tidak hanya jelas dan terstruktur dengan baik tetapi juga sangat mudah dipahami oleh anak-anak sebagai audiens utama, sehingga membantu mereka untuk menyerap alur cerita dengan lancar dan menyenangkan.

Selain itu, serial animasi ini berhasil menyampaikan pesan-pesan moral dan sejarah secara efektif dengan mengangkat berbagai aspek penting mulai dari kondisi sosial dan ekonomi masyarakat Mekkah pada masa pra-Islam, contoh perilaku jahiliyah yang mencerminkan tantangan moral zaman tersebut, hingga pengenalan tokoh-tokoh moral seperti Abdul Muthalib yang memberikan contoh nilai-nilai kebaikan dan kebijaksanaan. Narasi visual disusun dengan cara yang sederhana namun penuh makna dan emosional, sehingga memudahkan audiens muda dalam memahami dan menerima pesan utama yang disampaikan, tanpa mengurangi kedalaman dan kekayaan edukasi maupun nilai moral yang ingin dikomunikasikan dalam setiap episodenya.

2. Pesan dan Kesan

Serial animasi ini berhasil menyampaikan pesan-pesan moral dan sejarah secara efektif dengan mengangkat berbagai aspek penting, mulai dari gambaran kondisi sosial dan ekonomi masyarakat Mekkah pada masa pra-Islam, penjelasan tentang perilaku jahiliyah yang menjadi latar belakang sosial saat itu, hingga pengenalan tokoh-tokoh moral seperti Abdul Muthalib yang memberikan contoh nilai-nilai kebaikan dan kebijaksanaan. Narasi visual yang dihadirkan dirancang dengan gaya yang sederhana namun penuh makna dan emosional, sehingga mampu menjembatani pemahaman anak-anak sebagai audiens utama secara mudah dan menyeluruh, memastikan bahwa inti pesan yang disampaikan dapat diterima dan dicerna dengan baik tanpa kehilangan kedalaman edukatif dan moral yang ingin disampaikan dalam setiap episodenya.

3. Daya Tarik Visual

Daya tarik visual dalam proyek ini diwujudkan melalui penerapan teknik-teknik digital storyboarding yang sangat matang dan terencana dengan baik. Setiap elemen visual, mulai dari komposisi gambar yang seimbang dan harmonis, pengaturan depth of field yang menciptakan dimensi ruang yang kuat, hingga pemilihan ukuran shot dan angle kamera yang bervariasi dan tepat sasaran, dirancang secara cermat untuk memastikan bahwa setiap scene memiliki identitas visual yang khas dan tidak hanya sekadar menjadi rangkaian gambar. Kombinasi dari semua elemen tersebut secara efektif memperkuat narasi visual atau storytelling secara keseluruhan, sehingga mampu membawa penonton masuk ke dalam dunia cerita dengan cara yang menarik, jelas, dan mudah dipahami, sekaligus menambah nilai estetika yang membuat animasi menjadi lebih hidup dan berkesan.

5. Efektivitas Teknis dalam Proses Produksi

Kolaborasi digital menggunakan Google Meet dan Frame.io mengefisienkan komunikasi tim serta meminimalkan revisi, sehingga workflow menjadi lebih terstruktur. Proses produksi yang berjalan selama 7 hari dengan hasil storyboard yang akurat membuktikan ketercapaian target efisiensi dan kualitas produksi. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat pengambilan keputusan dalam setiap tahap produksi tetapi juga memungkinkan koordinasi yang lebih erat dan real-time antar anggota tim lintas fungsi seperti storyboard artist, sutradara, dan klien. Dengan menggunakan platform-platform digital tersebut, setiap masukan dan perubahan dapat langsung ditangani secara tepat waktu, sehingga mengurangi risiko miskomunikasi dan revisi berulang yang dapat memperlambat proses. Selain itu, kemudahan akses dan dokumentasi revisi secara digital juga memastikan bahwa seluruh tim memiliki referensi yang sama sepanjang proses produksi, menjaga konsistensi dan keselarasan visi kreatif. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada terciptanya output yang berkualitas tinggi sesuai dengan standar teknis, waktu yang efisien, dan kepuasan klien secara menyeluruh. Kolaborasi digital menggunakan Google Meet dan Frame.io mengefisienkan komunikasi tim serta meminimalkan revisi, sehingga workflow menjadi lebih terstruktur. Proses produksi yang berjalan selama 7 hari dengan hasil storyboard yang akurat membuktikan ketercapaian target efisiensi dan kualitas produksi. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat pengambilan keputusan dalam setiap tahap produksi tetapi juga memungkinkan koordinasi yang lebih erat dan real-time antar anggota tim lintas fungsi seperti storyboard artist, sutradara, dan klien. Dengan menggunakan platform-platform digital tersebut, setiap masukan dan perubahan dapat langsung ditangani secara tepat waktu, sehingga mengurangi risiko miskomunikasi dan revisi berulang yang dapat memperlambat proses. Selain itu, kemudahan akses dan dokumentasi revisi secara digital juga memastikan bahwa seluruh tim memiliki referensi yang sama sepanjang proses produksi, menjaga konsistensi dan keselarasan visi kreatif. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada terciptanya output yang berkualitas tinggi sesuai dengan standar teknis, waktu yang efisien, dan kepuasan klien secara menyeluruh.

C. Evaluasi Proyek

1. Kualitas Teknis

Kesesuaian visualisasi adegan dengan naskah dalam proyek ini menunjukkan tingkat akurasi yang sangat tinggi, mencapai 95%. Setiap panel storyboard berhasil menerjemahkan narasi dan arahan dari klien secara rinci dan detail, sehingga memudahkan pemahaman dan pelaksanaan pada tahap produksi. Penggunaan variasi shot dan angle kamera yang beragam,

serta penerapan teknik depth of field dengan konsisten, turut memperkuat kontinuitas antar adegan. Hal ini menghasilkan alur cerita yang padu, lancar, dan mampu mengarahkan fokus penonton secara efektif dari satu adegan ke adegan berikutnya.

2. Kualitas Artistik

Penerapan rule of thirds dalam komposisi gambar pada storyboard ini berhasil menciptakan keseimbangan visual yang harmonis sekaligus menuntun fokus penonton ke elemen-elemen utama dalam cerita. Gaya gambar yang digunakan sederhana dan menarik, dirancang khusus agar sesuai dengan preferensi serta tingkat pemahaman audiens anak-anak. Keberhasilan visual storytelling ini terlihat dari kemampuannya menyampaikan pesan secara efektif bahkan tanpa bantuan teks, sehingga menunjukkan kekuatan narasi visual dalam produksi animasi edukasi ini.

Kesesuaian visualisasi adegan dengan naskah dalam proyek ini tergolong sangat tinggi, dengan tingkat akurasi mencapai 95%. Setiap panel storyboard mampu menerjemahkan narasi dan arahan dari klien secara detail dan mendalam, sehingga memudahkan proses produksi dan menjaga konsistensi cerita. Penggunaan variasi shot dan sudut pengambilan gambar yang bervariasi, serta penerapan teknik depth of field yang tepat, membantu membangun kontinuitas antar adegan dengan baik. Kombinasi elemen-elemen tersebut menghasilkan alur cerita yang padu, lancar, dan mudah diikuti oleh penonton.

Secara keseluruhan, proyek animasi Sirah Nabawiyah episode 1 telah menunjukkan keberhasilan dari berbagai aspek, mulai dari teknis produksi, artistik, hingga pencapaian pesan edukatif. Implementasi digital storyboarding memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian standar kualitas visual, naratif, dan efisiensi proses dalam produksi animasi edukasi bernuansa Islami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis selama proyek produksi serial animasi Sirah Nabawiyah Episode 1, dapat disimpulkan bahwa implementasi metode digital storyboarding memberikan hasil yang sangat memuaskan. Metode ini berhasil mentransformasikan naskah tertulis menjadi storyboard visual yang akurat secara teknis dan efektif dalam menyampaikan narasi cerita. Penggunaan teknik visual seperti pengaturan depth of field, rule of thirds, serta variasi shot mampu menghadirkan storytelling yang jelas dan menarik untuk target audiens anak-anak.

Storyboard yang dihasilkan menunjukkan tingkat akurasi hingga 95% terhadap naskah asli, terutama pada adegan penting seperti Ka'bah dan pasar Mekah yang secara visual berhasil menggambarkan kondisi sosial masyarakat Arab pra-Islam dengan detail dan komposisi yang tepat. Proses produksi menjadi lebih efisien berkat dukungan kolaborasi digital menggunakan platform komunikasi dan review online, yang memungkinkan penyelesaian tepat waktu dengan revisi minimal. Workflow yang terstruktur mulai dari tahap thumbnail hingga animatic turut memberikan kontribusi besar pada efektivitas produksi.

Lebih dari sekadar aspek teknis, storyboard ini berhasil menyampaikan pesan moral Islami secara sederhana namun bermakna, sehingga pesan kritik terhadap perilaku jahiliyah tersampaikan jelas dan dapat dicerna oleh anak-anak. Melalui proyek ini, dapat dibuktikan bahwa digital storyboarding merupakan pendekatan yang efektif dan strategis dalam produksi animasi edukasi Islami, sekaligus memperkuat kesinambungan antara naskah dan visualisasi demi mencapai kualitas konten yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, a., agung, g., divasaka, s., putra, d., iskandar, m., & lionardi, d. A. (2023). Perancangan storyboard untuk animasi 2d sebagai media informasi tentang peristiwa perang kusamba untuk remaja bali storyboard design for 2d animation as informational media about the kusamba war event for balinese teenagers (vol. 10, nomor 2).

- Kunto, i., ariani, d., widyaningrum, r., & syahyani, r. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal pembelajaran inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Lionardi, a., agung, g., lawe, r., rahma, f. A., firdaus, y. Z., & tobing, s. L. (t.t.). 2d animation storyboard design of mira and the batik fairy: an overture to batik sawat pengantin cirebon for children. Dalam *rekam: jurnal fotografi, televisi, animasi* (vol. 19, nomor 2).
- Krisnoputra, a, a. (2020). Perancangan storyboard untuk animasi 2d tentang makna filosofis motif batik klasik yogyakarta tugas akhir diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana program studi desain komunikasi visual program studi desain komunikasi visual.