

BAB IV

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

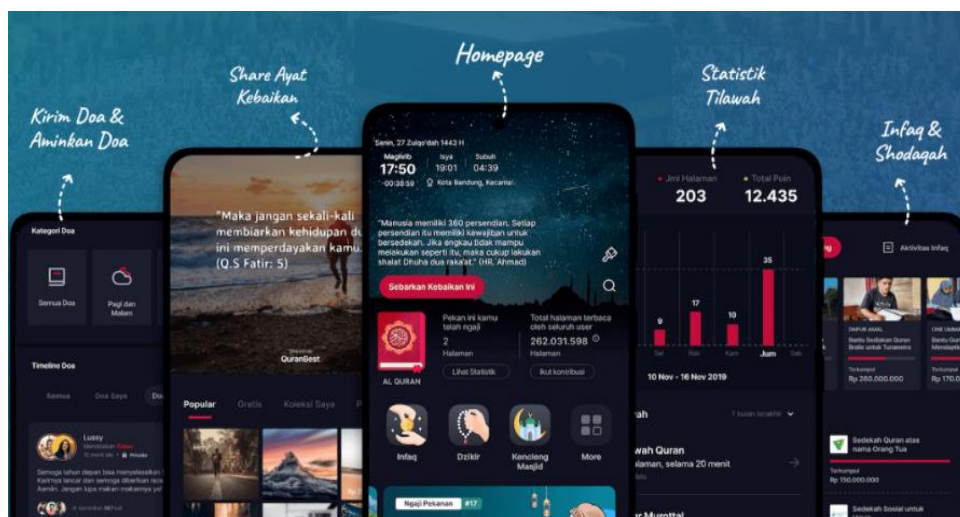
Dalam hasil penelitian ini, pendalaman terhadap keterampilan *content creator* @Religiustrasi dalam memproses informasi dan kemampuan menggunakan teknologi dan media; integrasi *MIL* dilakukan melalui tahap wawancara. Pokok kajian dalam hasil penelitian ini adalah perancangan konten animasi ilustrasi dakwah berformat *digital storytelling* islami, yang melibatkan tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi, agar sesuai dengan fokus masalah, yaitu bagaimana implementasi *MIL* dalam perancangan *digital storytelling* islami untuk konten animasi ilustrasi di *media sharing networks* @Religiustrasi. Untuk memberikan pemahaman yang lebih rinci tentang hasil penelitian, maka detail uraian diberikan oleh penulis sebagai berikut:

1. Deskripsi Objek Penelitian

a. Profil @Religiustrasi

Dakwah telah berkembang dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana utama, menciptakan fenomena remaja *ngaji* agama di internet; *cyber religion*. Salah satu contoh praktik *cyber religion* adalah penggunaan aplikasi islami untuk ibadah, termasuk pada penggunaan aplikasi QuranBest Indonesia yang dikembangkan oleh Mokh. Mauludin Latif (CEO) dan Dwi Yoga Aribowo (COO) dari PT Barokah Inovasi Teknologi pada tahun 2018 silam.

Aplikasi Al Qur'an digital ini dirancang dengan konsep *user-friendly* untuk memudahkan aktivitas ibadah melalui teknologi *mobile application* (aplikasi seluler). Dengan *tagline* "Aplikasi Quran Digital Senyaman Cetak", aplikasi ini bertekad untuk memberikan kenyamanan yang setara dengan membaca Al Qur'an cetak asli. Visi QuranBest adalah menjadi perusahaan teknologi digital yang berfokus pada membangun karakter umat berdasarkan nilai-nilai islami melalui pendekatan yang *up-to-date* (kekinian). Misi QuranBest adalah Baca, Pahami, Amalkan, yang menjadi pedoman dalam pengembangan teknologi mereka, yaitu berupaya untuk mengatasi buta huruf baca Al Qur'an, memahami Al Qur'an dengan benar, serta mengamalkan nilai-nilai Al Qur'an.



Gambar 5 Tampilan Fitur pada Aplikasi QuranBest

QuranBest bermitra dengan berbagai lembaga untuk merealisasikan visi mereka dalam membentuk generasi Qurani yang mengamalkan Al Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. QuranBest terus mengalami pengembangan terbaru, baik

dari segi desain antarmuka atau variasi fitur interaktif. Aplikasi QuranBest dikembangkan oleh tim berlatar belakang kompeten. Tim memiliki pengalaman lebih dari 15 tahun sebagai penerbit Al Qur'an cetak, dengan penjualan lebih dari 10 juta eksemplar. Mereka juga memiliki pengalaman selama 14 tahun sebagai *developer software enterprise* dan *mobile apps*. Selain itu, tim telah bersertifikasi bidang *tashih* (penyempurnaan) Al Qur'an oleh Departemen Agama. Hal ini menunjukkan komitmen mereka terhadap pengendalian mutu (*quality control*) dalam menghadirkan aplikasi Al Qur'an yang *top-notch quality*; berkualitas tinggi.

QuranBest memiliki struktur organisasi yang disusun untuk mengukung misi dan program-program mereka. Dengan struktur organisasi ini, QuranBest mengoptimalkan kolaborasi tim sebagai peran kunci dalam menjalankan operasional QuranBest. Struktur kepengurusan internal QuranBest, antara lain:

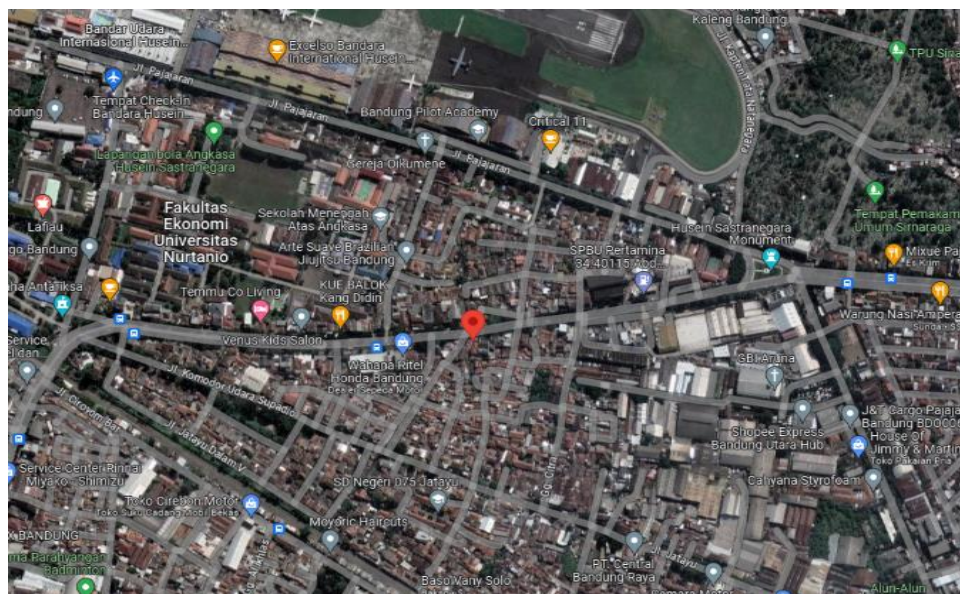
Tabel 12 Susunan Kepengurusan Internal Quranbest

| No. | Nama | Posisi |
|---|--------------------|--|
| 1. | M. Mauludin Latif | <i>Chief Executive Officer (CEO)</i> |
| 2. | Dwi Yoga Aribowo | <i>Chief Operating Officer (COO)</i> |
| 3. | Andik Taufik | <i>Human Resources Development (HRD)</i> |
| <i>Finance team</i> | | |
| 4. | Asril Taufik | <i>Manager</i> |
| 5. | Nita | <i>Staff</i> |
| <i>Marketing team</i> | | |
| 6. | Farkan | <i>Manager</i> |
| 7. | Yanari | <i>Staff</i> |
| 8. | Adi DC | <i>Staff</i> |
| <i>Content and Engagement team</i> | | |
| 9. | Andik Taufik | <i>Manager</i> |
| 10. | Eddy Fadhelah | <i>Staff</i> |
| 11. | Adinda | <i>Staff</i> |
| <i>Creative team</i> | | |
| 12. | Heri Somantri | <i>Manager</i> |
| 13. | Topan Cahaya Putra | <i>Staff</i> |

Lanjutan Tabel 12

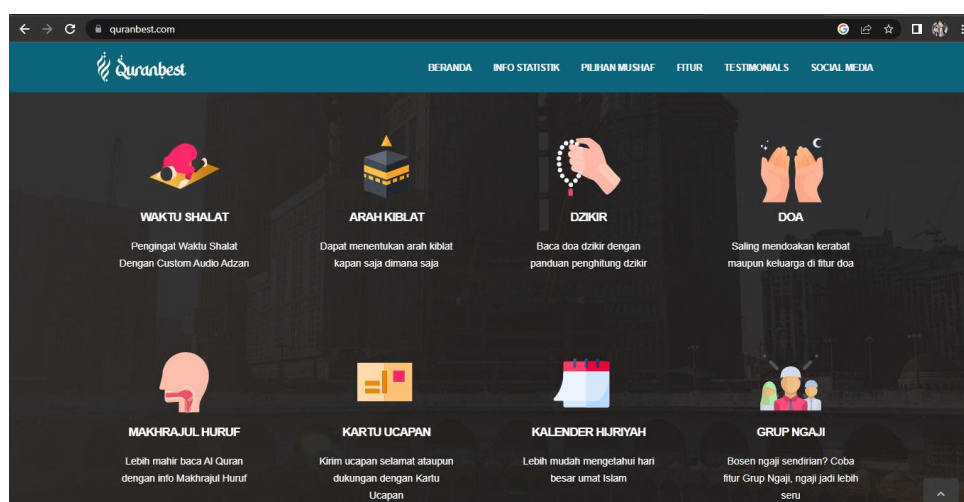
| No. | Nama | Posisi |
|-------------------------------|----------------|---------------|
| <i>Creative team</i> | | |
| 14. | Jihad Fikri R. | <i>Staff</i> |
| 15. | Arif | <i>Staff</i> |
| <i>Programming Specialist</i> | | |
| 16. | M. Latif | <i>Leader</i> |
| 17. | Feta | <i>Staff</i> |
| 18. | Maulana | <i>Staff</i> |
| 19. | Riki | <i>Staff</i> |
| 20. | Dwiana | <i>Staff</i> |
| 21. | Indra | <i>Staff</i> |

QuranBest memiliki lokasi kantor yang terletak di Jl. Abdul Rahman Saleh No. 41, RT 009/003, Kelurahan Husen Sastranegara, Kecamatan Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat. Kantor ini menjadi markas bagi tim yang berdedikasi dalam mengembangkan teknologi digital dengan visi dan misi yang kuat untuk membangun karakter umat berdasarkan nilai-nilai islami.



Gambar 6 Alamat Kantor QuranBest (Navigasi Google Maps)

Melalui islamisasi digital, terjadi peningkatan aksesibilitas yang lebih luas, sehingga pesan-pesan Islam menjadi lebih mudah dijangkau oleh banyak orang. QuranBest turut berikhtiar memproyeksikan pesan-pesan Islam ke setiap lini generasi masyarakat, terutama kawula muda. QuranBest pun hadir di berbagai *platform* media sosial, termasuk Instagram (@myquranbest), Youtube (@myquranbest), TikTok (@myquranbest), dan situs web quranbest.com.



Gambar 7 Situs Web QuranBest

Namun, tidak berakhir di situ, upaya ikhtiar pengoptimalan ini hingga melahirkan akun media @Religiustrasi yang berkarakteristik edukatif dan menghibur; *edutainment (education and entertainment)* tepat berada di bawah pengaruh QuranBest. Dengan cara ini, QuranBest berupaya mengatasi tantangan untuk mencapai generasi yang lebih muda yang diantaranya tidak memiliki minat besar dalam hal keagamaan; mereka yang merupakan muslim non-religius atau jarang aktif dalam praktik keagamaan dengan metode konvensional.

Nama Religiutrasi sendiri berasal dari kombinasi kata "Religius" dan "Ilustrasi", yang menggambarkan konten-konten religius yang disajikan dengan ilustrasi. @Religiustrasi berupaya mengoptimalkan daya tarik ilustrasi tersebut sebagai sarana untuk meremajakan wawasan etos Islam, prinsip moral, dan etika spiritual. Melalui pengembangan konten dakwah ilustrasi, @Religiustrasi menarik atensi generasi muda yang lebih suka *ngaji* agama lewat internet daripada melalui metode konvensional. Dalam hal ini, menunjukkan dakwah melalui digital memunculkan fenomena yakni, "*the change in space and time as well as the appearance of new values in the society* (perubahan dalam ruang dan waktu serta munculnya nilai-nilai baru dalam masyarakat)".⁴⁸

@Religiustrasi mengawali perjalanan tahun 2021 dengan dikelola oleh Topan Cahaya Putra, *staff* tim kreatif di kantor QuranBest yang bertanggung jawab atas konten dakwah di akun @Religiustrasi. Topan pencetus ide sekaligus *content creator* utama, memiliki motivasi untuk berkreasi dengan kebebasan dalam mengekspresikan ide-idenya. @Religiustrasi berfungsi secara *underground* QuranBest, yang memungkinkan Topan bebas menggunakan kreativitasnya untuk membangun narasi multimedia islami sesuai dengan versinya sendiri. Bagi Topan, membuat konten animasi ilustrasi dakwah adalah cara tepat untuk menyalurkan bakat kreatifnya. Hal ini sejalan dengan moto dakwahnya, yaitu "Gambar sambil Dakwah" atau "dakwah lewat menggambar". Melalui konten ilustrasi dakwah, Topan menggabungkan antusiasme terhadap menggambar dengan misi dakwahnya.

⁴⁸Fadzli Adam, Marhana Mohamed Anuar, dan Ab. Hamid Ali, "The Use of Blog As A Medium of Islamic Da'wah In Malaysia," *The Use of Blog As A Medium of Islamic Da'wah In Malaysia* 2, no.3 (2014): 79-80.

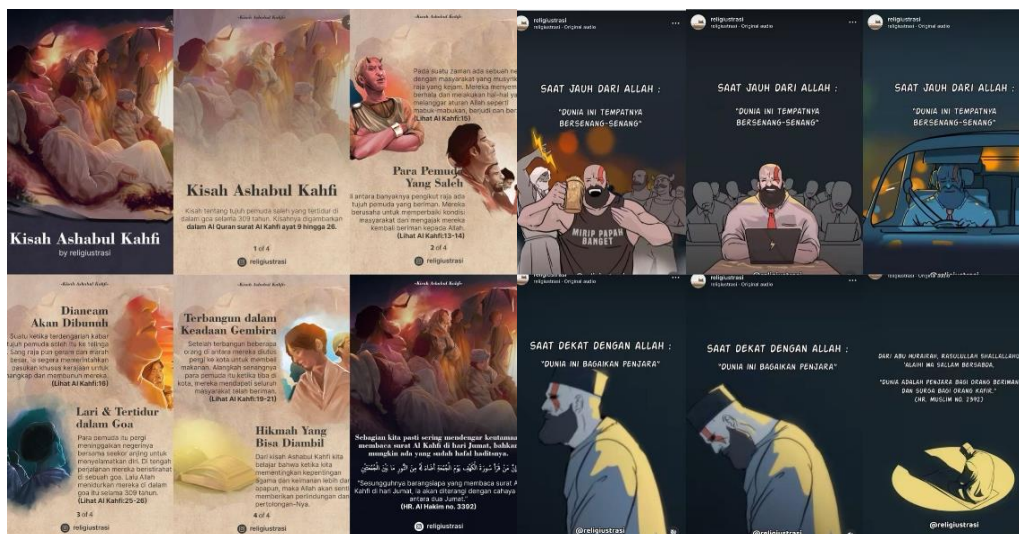
Dalam konteks sebagai tim kreatif, Topan telah membangun keterampilan dan reputasinya sebagai desainer grafis, *content creator*, ilustrator QuranBest sejak tahun 2019. Kontennya telah mendapatkan dukungan positif. Dalam upaya menjangkau target pasar remaja, melalui @Religiustrasi, Topan menggabungkan ilustrasi karakter *anime* populer dengan pesan dakwah. Beberapa karakteristik yang membedakan Topan sebagai pencipta konten animasi ilustrasi dakwah adalah kreativitas, kemampuannya dalam berpikir *out-of-the-box* serta penggunaan *jokes receh* (humor ringan) kekinian. Dengan memadukan kemampuan tersebut, Topan berharap meskipun menggunakan gaya yang *receh*, konten tersebut tetap dapat menyampaikan pesan-pesan islami yang substansial. Ilustrasi karakter *anime* dan *jokes receh* dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan pesan-pesan religi dan mengundang audiens untuk merenungkan maknanya secara mendalam (observatif).

Topan sebagai ilustrator @Religiustrasi mulanya bertugas dengan rekan QuranBest lainnya, termasuk Eddy Fadhelah (*staff content and engagement*) sebagai penulis materi konten (*content writer*), Adinda (*staff content and engagement*) sebagai pengunggah konten (*content uploader*), dan Rezha Frastika sebagai pengisi suara dialog (*voice over/VO*). Proses kolaborasi pada tim itu bervariasi, mulai dari ideasi, penentuan peran dari penulisan naskah, pembuatan ilustrasi, pengisian suara hingga produksi konten. Menjelang akhir tahun 2022 tepat pada Oktober, @Religiustrasi mengalami proses *rebranding* (pembaharuan identitas) yang dipicu oleh Topan, *content creator* @Religiustrasi utama. Salah satunya adalah perubahan pada orientasi konsep konten animasi ilustrasi dakwah @Religiustrasi.

Dengan perubahan ini, @Religiustrasi beralih dari pendekatan visual realistis dengan *original character design* (desain karakter yang diciptakan) menjadi pendekatan visual ilustratif *character adaptation* (desain karakter yang diadopsi).



Gambar 8 *Representational Art* (Kiri) dan *Illustration Art* (Kanan)



Gambar 9 *Original Character Design* (Kiri) dan *Character Adaptation* (Kanan)

Berikut adalah tabel yang lebih spesifik menjelaskan perbedaannya:

Tabel 13 Orientasi Konsep Konten @Religiustrasi Lampau dan Kini

| Aspek | | Lampau | | Kini | |
|-------------------|---|---|--|--|--|
| | | <i>Representational Art</i> | <i>Original Character Design</i> | <i>Illustration Art</i> | <i>Character Adaptation</i> |
| Visual | Fokus | Menampilkan visual dunia nyata atau objek dengan akurasi tinggi | Menciptakan karakter utama dalam cerita orisinal | Mengeksplorasi bentuk-bentuk visual yang stilistik | Modifikasi karakter cerita <i>anime</i> yang sudah dikenal untuk adaptasi cerita |
| | Proporsi dan detail | Penekanan pada realistis painting dalam penggambaran | Mengandalkan kreativitas dalam menghasilkan karakter | Penekanan pada ekspresi artistik dan proporsi yang tidak realistis | Mengubah proporsi dan detail karakter sesuai dengan kebutuhan cerita |
| Materi dan narasi | Proyeksi Keunikan | Menghasilkan representasi objek yang dikenali | Menciptakan karakter dengan ciri khas | Mengungkapkan gaya dan imajinasi pribadi | Menampilkan karakter yang telah dikenal dengan interpretasi baru |
| | Kompleksitas Narasi | Biasanya berkaitan dengan narasi yang jelas dan kompleks | Terkait dengan karakter utama dalam cerita | Tidak terlalu terikat dengan narasi | Terkait dengan cerita yang sedang diadaptasi |
| Audio | Penggunaan <i>Voice Over (VO)</i> | Tergantung pada kebutuhan cerita | | Tidak digunakan | |
| | Penggunaan Latar Suara (<i>Backsound</i>) | Tergantung pada konteks penggunaannya | | | |

Rebranding ini sebagai langkah strategis @Religiustrasi untuk tetap relevan, menarik, dan kompetitif dalam dunia konten visual yang terus berkembang. Hal ini mencerminkan upaya @Religiustrasi dalam terus berinovasi dan mengikuti tren konten audio-visual terkini.

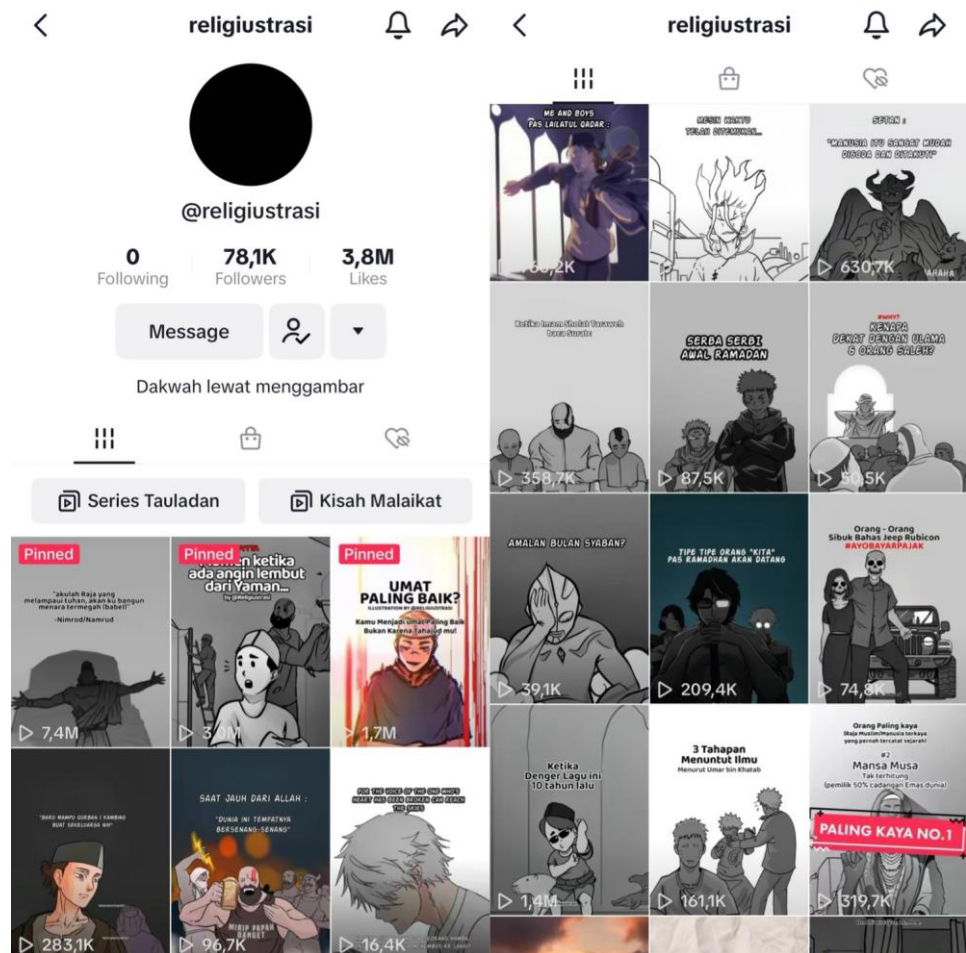
Dalam mengolah konten ini, digunakan *digital storytelling* islami, metode narasi yang menggabungkan elemen-elemen visual dan audio untuk berdakwah. Dengan *digital storytelling* ini, Topan memanfaatkan *motion graphic animated* untuk menciptakan visual yang dinamis, dengan perpaduan transisi, efek khusus, dan gerakan yang halus. Teknik ini melibatkan penggunaan elemen-elemen grafis yang bergerak dan berubah untuk menggambarkan adegan. *Character adaptation* karakter *anime* digunakan untuk menciptakan karakter yang menggambarkan cerita-cerita islami dengan karakter *anime* yang populer. Dengan perpaduan elemen-elemen visual yang dinamis dan karakter-karakter yang menarik, konten-konten ini mampu menyampaikan dakwah dengan cara yang relevan bagi audiens; *audience-centric*, khususnya para remaja.

Topan menyadari bahwa di masa depan, penyedia konten tidak akan terbatas pada satu aplikasi yakni TikTok sebagai media utama untuk menyebarkan konten islami. Sebaliknya, penyebaran konten melalui *media sharing networks* lain, seperti Instagram, dinilai akan lebih efektif. Hal ini disebabkan karena kedua *platform* tersebut mampu mencapai lebih banyak pengguna, dan penggunaannya memungkinkan konten islami tersebut dengan mudah di-*resharing* dan memungkinkan terjadinya ragam interaksi dengan audiens dengan beda media. Dengan memanfaatkan *platform* ini, @Religiustrasi dapat memperluas jangkauan kontennya dan memperkuat interaksi dengan audiensnya, sehingga memungkinkan lebih banyak orang terlibat dan terinspirasi oleh pesan-pesan islami yang disampaikan sebagai upaya *innovative approach in digital da'wah dissemination* (pendekatan inovatif dalam diseminasi dakwah digital).

b. *Media Sharing Networks* @Religiustrasi

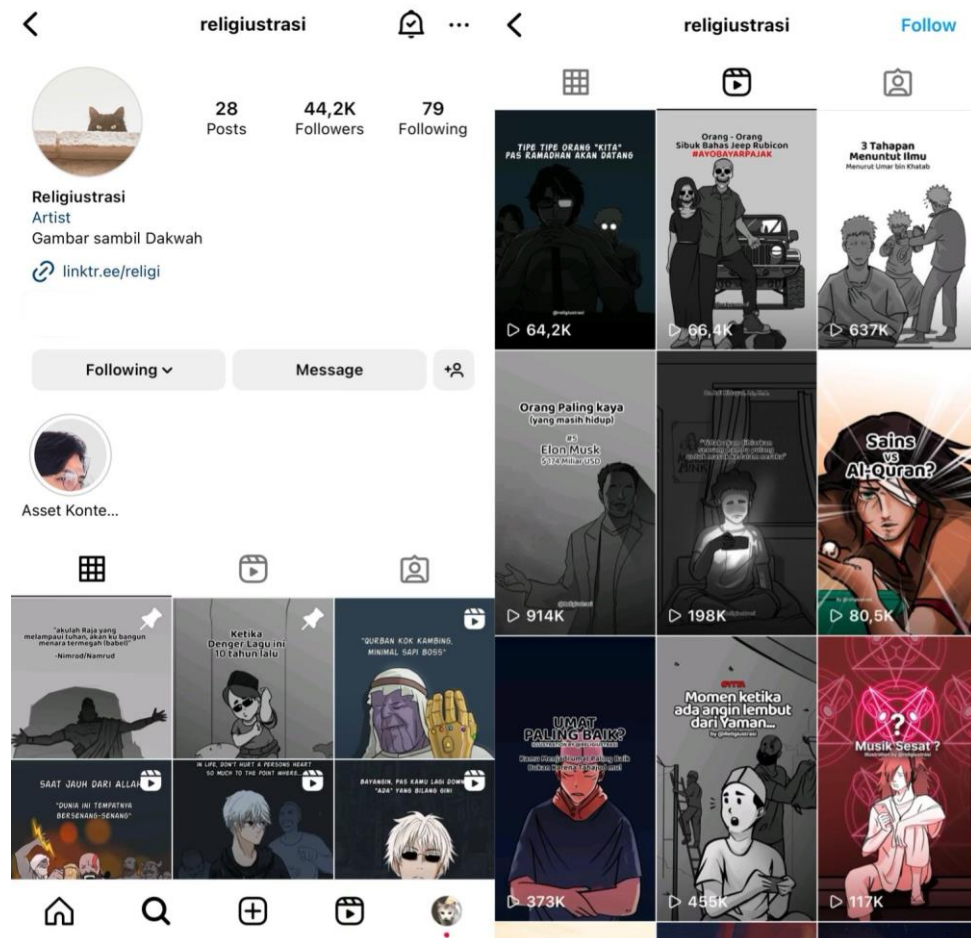
@Religiustrasi menggunakan jaringan berbagi media (*media sharing networks*) sebagai medium untuk menyediakan konten ilustrasi dakwah. Format konten unggulan @Religiustrasi adalah *digital storytelling* islami. Dalam format video pendek (*micromovie*) seperti yang diunggah pada Instagram dan TikTok sebagai penyedia fitur untuk mengunggah *micromovie* tepat pada fitur Instagram Reels dan TikToks, maka sesuai praktik pendekatan *storytelling* islami yang menggunakan ilustrasi, narasi, dan audio disampaikan secara ringkas namun bermakna dalam konten @Religiustrasi. Dengan unggahan video pendek tersebut, interaksi langsung antara *content creator* @Religiustrasi dan audiens terjadi melalui fitur-fitur yang disediakan oleh masing *platform* media.

Penggunaan *platform* media sosial sebagai sarana dakwah memiliki keunggulan karena segmentasi dakwah tersebut sesuai dengan perkembangan zaman di abad ke-21, terkhusus bagi *tech-savvy muslims*; generasi muda muslim yang memanfaatkan media untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi keislaman. Melalui *media sharing networks* seperti TikTok dan Instagram, *content creator* @Religiustrasi beradaptasi pada pembaharuan media sosial guna optimalisasi penyebaran konten ilustrasi dakwah. Konten komunitas (*content communities*) seperti TikTok dan situs jejaring sosial (*social networking sites*) seperti Instagram ini menjadi fokus penelitian penulis. Upaya mengetahui implementasi *Media and Information Literacy*, yang juga meliputi keterampilan media, dipelajari juga bagaimana juga *content creator* @Religiustrasi memanfaatkan *platform* media TikTok dan Instagram.



Gambar 10 TikTok (*Content Communities*) @Religiustrasi

TikTok (*content communities*) telah menjadi *platform* yang aktif dalam menyebarkan konten multimedia. Dengan format video singkat disebut *TikTok videos* atau *Tik Toks*, *platform* ini memungkinkan *content creator* @Religiustrasi untuk berbagi konten islami secara visual. @Religiustrasi sendiri aktif sejak awal tahun 2022 dan telah berhasil mendapatkan ± 78 ribu pengikut dan mengunggah sebanyak ± 43 konten. Dengan interaksi yang semakin meningkat, @Religiustrasi telah berhasil membangun hubungan yang aktif di TikTok, dengan pengikut yang terus bertambah dan konten-konten yang mendapatkan respons positif dari audiens.



Gambar 11 Instagram (Social Networking Sites) @Religiustrasi

Instagram (*social networking sites*), @Religiustrasi bergabung pada 2021, aktif 2022, dengan kini memiliki ± 44 ribu *followers* dan ± 28 *posts*. @Religiustrasi pula memanfaatkan fitur-fitur kreatif Instagram, seperti (1) Instagram Feeds, memungkinkan @Religiustrasi untuk membagikan konten visual secara permanen di halaman profil, membangun identitas visual yang konsisten. (2) Instagram Stories, menyediakan konten sementara dengan durasi ± 24 jam, memungkinkan interaksi dengan pengikut melalui fitur *polling*, emoji, atau pesan langsung. (3) Instagram Reels, memungkinkan pembagian video singkat hingga ± 30 detik.

2. Perancangan *Digital Storytelling* Islami Religiustrasi






a. Tahap pra produksi *digital storytelling* islami @Religiustrasi

Sebelum memulai tahap pra produksi, persiapan peralatan teknis untuk menciptakan konten animasi ilustrasi dakwah dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi, Topan Cahaya Putra. Hal ini melibatkan akses terhadap perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang diperlukan.



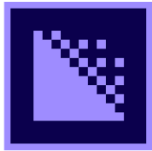
Tabel 14 Pendukung Teknis *Content Creator* @Religiustrasi

| No. | Nama dan Gambar | Spesifikasi |
|-----------------|--|---|
| <i>Hardware</i> | | |
| 1. | <i>Personal computer (PC)</i>  | Intelcore \pm 5C RAM \pm 16 GB untuk meningkatkan kecepatan <i>rendering</i> , mencegah terjadinya <i>lag</i> , dan mendukung proyek-proyek ilustrasi yang kompleks. |
| 2. | <i>Monitor PC</i>  | Philips 243V dan/atau Gigabyte G24F untuk menampilkan <i>output</i> grafis dari komputer. |
| 3. | <i>Keyboard</i>  | NYK KR-301 untuk mengetik teks, mengatur <i>shortcut</i> , dan melakukan perintah lainnya. |

Lanjutan Tabel 14

| No. | Nama dan Gambar | Spesifikasi |
|-----|---|--|
| 4. | <p data-bbox="475 405 560 439"><i>Mouse</i></p>  | <p data-bbox="979 405 1297 439">Logitech G304 Wireless</p> <p data-bbox="927 450 1356 566">untuk mengontrol gerakan kursor untuk memilih, menavigasi, dan mengedit elemen visual.</p> |
| 5. | <p data-bbox="475 707 560 741"><i>Mouse</i></p>  | <p data-bbox="979 707 1297 779">Dareu LM108G Vertical Wireless</p> <p data-bbox="927 790 1356 954">untuk memberikan dukungan yang nyaman dan ergonomis saat membuat ilustrasi selama lebih dari 8 jam.</p> |
| 6. | <p data-bbox="475 987 775 1021"><i>Tablet dan pen graphic</i></p>  | <p data-bbox="979 987 1297 1059">Wacom Intuos CTL-6100WL/K0-C (Medium)</p> <ul data-bbox="927 1070 1356 1317" style="list-style-type: none"> - Tablet untuk menciptakan ilustrasi dengan lebih presisi dan detail. - <i>Pen</i> untuk menggambar dan mengontrol kursor dengan pena grafis. |
| 7. | <p data-bbox="475 1330 576 1364"><i>Speaker</i></p>  | <p data-bbox="1050 1330 1227 1364">Edifier R10U</p> <p data-bbox="927 1375 1356 1491">untuk memutar suara atau audio yang dihasilkan dalam <i>digital storytelling</i>.</p> |
| 8. | <p data-bbox="475 1666 692 1700">Perangkat Audio</p>  | <p data-bbox="943 1666 1340 1783">dBe Acoustic GM500 Headphone dan/atau KZ CRA CCA+ Earphone</p> <p data-bbox="927 1794 1356 1865">untuk mendengarkan audio dengan lebih detail.</p> |

Lanjutan Tabel 14

| No. | Nama dan Gambar | Spesifikasi |
|-----------------|---|--|
| <i>Software</i> | | |
| 9. | Aplikasi <i>graphic design</i>  | Adobe Photoshop |
| | | untuk membuat <i>style line art</i> yang kompleks. |
| 10. | Aplikasi <i>video editing</i>  | Adobe After Effect |
| | | untuk mendengarkan dan mengedit audio dan animasi dengan lebih detail. |
| 11. | Aplikasi <i>rendering</i>  | Adobe Media Encoder |
| | | Untuk mengolah dan mengekspor konten animasi ilustrasi. |

Dalam tahap ini, dimulai dengan identifikasi ide cerita untuk konten animasi ilustrasi dakwah oleh *content creator* @Religiustrasi. Metode yang sering digunakan adalah eksplorasi nilai atau kisah islami melalui sumber informasi seperti Al Qur'an atau sunnah, serta observasi untuk menemukan materi autentik yang terhubung dengan aspek spiritual atau religius.

Ada dua *cases*, saya cari dulu materinya kayak hadisnya dulu atau ayat Al Qur'an dulu baru saya cari *relate*-nya dengan audiens dakwah ini, atau kedua, saya cari *relate*-nya dulu *surving* di media, apa yang sedang *trending* dimasukan ke dalam konten @Religiustrasi yang dicari dan dikaitkan konteksnya dengan dakwah.⁴⁹

Pada tahap perancangan informasi, fokus diberikan oleh *content creator* @Religiustrasi pada pesan islami yang memiliki makna. Konten yang disajikan

⁴⁹Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

lebih menekankan pada kasih sayang (*taghrib*) daripada menggunakan ancaman atau intimidasi (*tarhib*) sebagai orientasi konsep konten. Pendekatan ini didasarkan pada analisis *trial and error* data untuk memahami kebutuhan audiens.

Dengan *trial and error* aja, dari pertama bikin @Religiustrasi itu tiga bulan pertama *dipake* untuk *ngumpulin* data, bikin konten A jenisnya yang lebih rumit terus materinya agak berat audiensnya *gimana* gitu mungkin dari situ juga kesaring *sih*. Sekarang ini ada datanya, ada *insight*-nya di akun media sosial buat *liat* tanggapan audiens.... Tentang konten-konten dari data *tuh*, konten yang menunjukkan kasih sayang Tuhan atau Rasulullah kepada umatnya *tu* cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan yang sifatnya kayak ancaman.⁵⁰

Dalam tahap pengembangan inspirasi dan ide cerita religi, *content creator* @Religiustrasi menjelajahi *platform* media sosial seperti Reddit, Twitter, TikTok, Instagram, dan Facebook. Sesuai dengan pernyataannya, "untuk referensi itu bisa dari *surfing* di Reddit atau media sosial yang *mainstream* aja kayak Twitter, TikTok, Instagram, dan Facebook."⁵¹ *Content creator* @Religiustrasi juga menggunakan situs web Islam seperti Rumaysho sebagai referensi akurat.

Kalo dari *website* sendiri *sih* pernah ada referensi juga, misalkan yang sering saya *pake* itu Rumaysho. Soalnya kalo misalkan (konten) mencantumkan hadis riwayat Muslim, *ngga* hadis riwayat Muslim *aja* gitu, harus ada misalkan nomor riwayatnya terus halaman berapa, jadi lebih rinci.⁵²

Ketika mengembangkan ide cerita, *content creator* @Religiustrasi mencatat ide-ide awal dan melakukan pencarian untuk menemukan apakah ide ada kaitan dengan Al Qur'an dan sunnah serta relevan dengan konteks dakwah.

Beberapa (ide) konten itu mentah gitu, maksudnya ada yang tersirat dalam

⁵⁰Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁵¹Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁵²Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

(ide) konten itu tapi saya *gak* tau ada pesannya di Al Qur'an atau sunnah. Saya bikin *note* dulu. Misal konten A, saya tulis dulu, saya *browsing* apa ada di Al Qur'an dan Sunnah (tentang konteks konten itu), apa ada kaitannya dengan dakwah. Baru *step* selanjutnya, setelah ada (ditemukan) baru dari segi etis, "itu pantas *gak si?*" (untuk dijadikan bahan konten).⁵³

Content creator @Religiustrasi juga mencari validasi dari ahli yang relevan di QuranBest dikenal sebagai *QS (Qualified Sources)*, untuk konten yang kompleks.

Kalo @Religiustrasi untuk konten-konten yang berat sebelumnya itu *emang* ada timnya seperti sebelum yang saya sampaikan (tentang *QS* di QuranBest), *kalo* sekarang paling karena yang ringan-ringan *yah* paling mencari keshahihan dari sumbernya aja gitu Jadi kaya tester, misalkan ada *typo* nih, atau misalkan nomor haditsnya salah jadi perlu divalidasi lagi oleh *QS* (dari Quran Best).⁵⁴

Kualitas informasi konten religi dipastikan oleh *content creator* @Religiustrasi dengan menerjemahkan informasi ke dalam konsep sendiri, melalui konversi cerita sederhana tentang perilaku sehari-hari.

@Religiustrasi merangkul audiesnya yang bisa disebut masih baru dalam hal (lingkup) dakwah. Jadi otomatis yang saya ambil juga jarang ada infomasi yang kompleks (berat).⁵⁵

Dalam pengembangan konten, perhatian *content creator* @Religiustrasi terhadap persentase penyesuaian antara materi dengan elemen visual, *punchline*, serta *jokes*. Konten diklasifikasikan menjadi dua, dengan fokus pada dakwah di awal atau candaan *meme* di awal dengan pesan dakwah yang disampaikan di akhir.

Dari konten harus *pinter nentuin* persentase dari segi *amusement* itu kayak materi dengan visualnya terus persentase untuk *punchline*. Itu tadi yang dalam tanda kutip yang menarik audiens jadi misalkan dalam konten @Religiustrasi itu ada tokoh *anime*. Seimbang antara presentase tentang materi dakwah, visual

⁵³Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁵⁴Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁵⁵Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

dan *punchline*, serta *jokes*. Saya klasifikasikan konten itu ada dua, dari awal *udah dijejali* tentang dakwah, kedua itu di awal cenderung yang sifatnya candaan atau *meme* gitu di akhir biasanya saya *naruh* pesan dakwahnya.⁵⁶

Setelah informasi untuk materi konten diperoleh, narasi ditulis oleh *content creator* @Religiustrasi dengan fokus pada poin-poin utama informasi yang akan menjadi data isi konten, "jadi acuan itu *sticky note*, biasanya saya bikin poin-poinnya dulu kalau model-model materinya *si tuh* yang tipe kayak poin-poin."⁵⁷

Storyboard, yang dirancang oleh *content creator* @Religiustrasi melalui Adobe Photoshop, melibatkan urutan gambar yang mewakili adegan (*scene*) dalam konten ilustrasi untuk membantu merencanakan komposisi visual dan alur cerita.

Dari narasi *oke* lah gitu udah bikin, yang penting itu gambaran besarnya gitu terus dibuat poin-poinnya.... walaupun akhirnya *nggak* semua dimasukin ke (konten) @Religiustrasi. Lalu ke *step* selanjutnya, bikin ilustrasinya pertamanya bikin *storyboard* dulu.⁵⁸

Sebelumnya, gambar referensi biasanya dicari dari Pinterest dan diletakkan di *moodboard* sebagai sumber inspirasi,"biasanya dapat referensi gambar dari Pinterest dulu terus diletakin di *moodboard*."⁵⁹

Upaya merincikan detail perancangan konten @Religiustrasi pada tahap pra produksi ini, tabel berikut tentang gambaran sistematis praktik pada setiap yang dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi disertai sampel dokumentasi konten yang terkait untuk membantu dalam memahami proses yang dilakukan.

⁵⁶Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁵⁷Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁵⁸Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁵⁹Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Tabel 15 Pra Produksi Konten "Tobat Mulai Besok?"

| No | Tahap Pra Produksi | Ulasan | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| 1. | Identifikasi cerita | refleksi keresahan personal, <i>content creator</i> : mencermati perasaan pribadinya tentang keresahan terkait. | | | |
| 2. | Penelurusan informasi | menyajikan informasi yang tidak terlalu teknis atau mendalam maka konten lebih ringkas dan langsung ke intinya. | | | |
| 3. | Penulisan skrip (<i>script</i>) | menulis narasi yang berfokus pada poin-poin utama terkait dengan informasi yang ingin disampaikan. | | | |
| | <i>Script scene 1</i> | <i>Script scene 2</i> | <i>Script scene 3</i> | <i>Script scene 4</i> | <i>Script scene 5</i> |
| | "Akulah Raja yang melampaui tuhan, akan ku bangun menara termegah (babel)"- Nimrod/Namrud Tewas oleh seekor nyamuk" | "akulah tuhan, yang akan membangun peradaban paling maju" -Firaun Ramses II Tewas Tenggelam" | "akulah yang terkuat"-??? Si petir bin Kronos?? Tewas digebukin Kratos" | "Kang Gali Kubur be like:" | "Orang-orang yang meninggal kemarin itu sams seperti kita. Mereka mengira akan hidup besok" |
| | <i>Setting sce. 1</i> | <i>Setting sce. 2</i> | <i>Setting sce. 3</i> | <i>Setting sce. 4</i> | <i>Setting sce. 5</i> |
| -Latar waktu: Implisit, tidak digambarkan | | | | | |
| | -Latar tempat: Di depan menara Babel -Latar sosial: Nimrod, seorang raja Babilonia yang menyangkal otoritas Tuhan -Latar suasana: Tokoh tidak digambarkan mimik muka, berbadan kekar, tengah duduk di kursi <i>mastabat</i> dengan pose tangan menunjuk dan tangan lainnya diletakkan di lengan kursi -Latar material: Baju kaftan, perhiasan pinggang, mahkota, gelang, dan kalung, menara Babel | -Latar tempat: Di depan Pyramid -Latar sosial: Ramses II, seorang fir'aun ke-3 yang mengaku Tuhan -Latar suasana: Tokoh tidak digambarkan mimik muka, berbadan kekar, tengah duduk di kursi <i>mastabat</i> dengan pose tangan menunjuk dan tangan lainnya diletakkan di lengan kursi -Latar material: Busana <i>kalasiris</i> dengan skenti, perhiasan kerah <i>pektoral</i> , mahkota <i>king stripped linen headdress</i> , kursi <i>mastabat</i> | -Latar tempat: Implisit -Latar sosial: Si petir bin Kronos (Zeus) tokoh cerita <i>God of War</i> , seorang pemimpin dari para dewa yang memiliki karakter sombong dan licik -Latar suasana: Tokoh berdiri tegap menyilangkan kedua tangannya sembari menaikkan sedikit kakinya. -Latar material: Tunik <i>knee-length</i> | -Latar tempat: Di pemakaman -Latar sosial: Ereh (Eren) berambut panjang, berkaos oblong dan celana <i>boxer</i> , sebagai penggali kubur -Latar suasana: Tokoh duduk menundukkan kepalanya meyilangkan kaki dengan satu kaki terangkat memangku cangkul disenderkan tangan di satu kaki tersebut dan tangan lain memegang ujung caping -Latar material: Pohon beringin, makam, caping, rumput, tusuk gigi dan cangkul | -Latar tempat: Implisit -Latar sosial: Ereh Yeagah <i>main character (mc) anime Attack on Titan (AoT)</i> , berambut panjang dan berkaos oblong, sebagai penggali kubur -Latar suasana: Tokoh memegang ujung caping dengan menatap sirat mata tajam -Latar material: Kaos oblong, caping, rumput, tusuk gigi dan daun beterbangan |

Lanjutan Tabel 15

| | | | | | |
|--|--------------------------------------|---|--|---|--|
| 4 | Perancangan <i>Storyboard</i> | | | | |
|  | | | | | |
| <i>Scene 1</i> | | <i>Scene 2</i> | | <i>Scene 3</i> | |
| <i>Scene 4</i> | | <i>Scene 5</i> | | | |
| Sketsa karakter | | | | | |
|  | |  | |  | |
| Namrud | | Firaun | | Zeus | |
|  | |  | | | |
| Ereh 1 | | Ereh 2 | | | |
| Sketsa tempat | | | | | |
|  | |  | |  | |
| Menara Babel | | Piramida | | Bangunan | |
|  | |  | | | |
| Pemakaman | | Implisit | | | |

Tabel 16 Pra Produksi Konten "Rindu Muhammadku"

| No | Tahap Pra Produksi | Ulasan | | | | | | | |
|--|--|--|---|-----------------------|-----------------------|---|--|---|---|
| 1. | Identifikasi cerita | refleksi pengalaman personal, <i>content creator</i> mencermati perasaan pribadinya tentang pengalaman terkait. | | | | | | | |
| 2. | Penelurusan informasi | menyajikan informasi yang tidak terlalu teknis atau mendalam maka konten lebih ringkas dan langsung ke intinya. | | | | | | | |
| 3. | Penulisan skrip (<i>script</i>) | menulis narasi yang berfokus pada poin-poin utama terkait dengan informasi yang ingin disampaikan. | | | | | | | |
| <i>Script sce. 1</i> | <i>Script sce. 2</i> | <i>Script sce. 3</i> | <i>Script sce. 4</i> | <i>Script scene 5</i> | <i>Script sce. 6</i> | | | | |
| "Ketika dengar lagu ini 10 tahun lalu VS" (saat menjadi bocah) | | "Dengar lagu ini sekarang :(... (saat menjadi dewasa) | | | | | | | |
| <i>Setting sce. 1</i> | <i>Setting sce. 2</i> | <i>Setting sce. 3</i> | <i>Setting sce. 4</i> | <i>Setting sce. 5</i> | <i>Setting sce. 6</i> | | | | |
| -Latar waktu: Implisit -Latar tempat: Implisit -Latar sosial: Ereh kecil sederhana memakai pakaian dengan kaos oblong, celana <i>boxer</i> , sarungan. -Latar suasana: Tengah mendengar lagu sembari berjoget dengan pose kaki menekuk, tangan dinaikkan searah kepala dan tangan lain searah bahu hadap ke kanan dan kiri dengan latar <i>colourful abstract square pattern</i> (mendukung suasana 'jedag-jedug'-nya) -Latar material: Kacamata hitam, peci, dan seekor Masbro (Capybara), satu ekor lainnya pose sedang menaiki buaya. | | -Latar waktu: Implisit -Latar tempat: Implisit -Latar sosial: Ereh dewasa sederhana sebagai pemuda memakai <i>hoodie</i> , topi <i>beanie</i> , dan <i>sarungan</i> -Latar suasana: <table border="1"> <tr> <td>Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis (ekspresif merindukan Rasulullah) tengah memegang Al Qur'an sembari duduk</td> <td>Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis tengah memegang Al Qur'an sembari duduk ditemani seekor 'Masbro'</td> <td>Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis dengan tetap memegang Al Qur'an (<i>scene</i> raut muka)</td> <td>Tokoh menyeka air matanya tetap memegang Al Qur'an.</td> </tr> </table> -Latar material: seekor Masbro (Capybara), Al Qur'an | | | | Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis (ekspresif merindukan Rasulullah) tengah memegang Al Qur'an sembari duduk | Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis tengah memegang Al Qur'an sembari duduk ditemani seekor 'Masbro' | Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis dengan tetap memegang Al Qur'an (<i>scene</i> raut muka) | Tokoh menyeka air matanya tetap memegang Al Qur'an. |
| Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis (ekspresif merindukan Rasulullah) tengah memegang Al Qur'an sembari duduk | Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis tengah memegang Al Qur'an sembari duduk ditemani seekor 'Masbro' | Tokoh mendengar lagu tersebut hingga menangis dengan tetap memegang Al Qur'an (<i>scene</i> raut muka) | Tokoh menyeka air matanya tetap memegang Al Qur'an. | | | | | | |

Lanjutan Tabel 16

| 4 | | | | | | Perancangan <i>Storyboard</i> | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|-------------------------------|--|---------|--|---------|--|
|  | | | | | | | | | | | |
| Scene 1 | | Scene 2 | | Scene 3 | | Scene 4 | | Scene 5 | | Scene 6 | |
|  | |  | |  | | | | | | | |
| Ereh kecil, Masbro dan Buaya | | Ereh dewasa ke-1 menangis | | Ereh dewasa ke-2 mengusap air mata | | | | | | | |
| .. | |  | | | | | | | | | |
| | | Masbro; Capybara | | | | | | | | | |


Tabel 17 Pra Produksi Konten "Imam Tarawih Favorit"


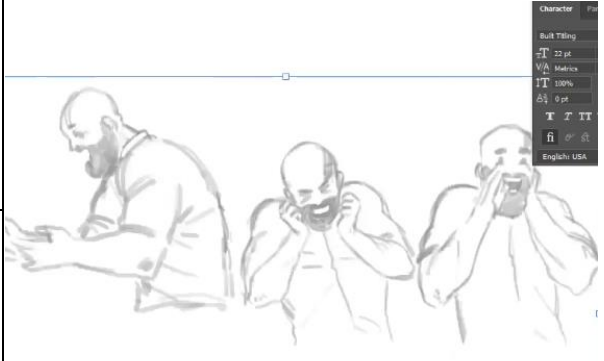
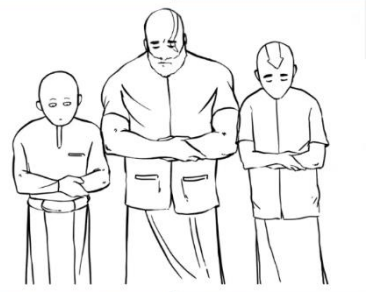
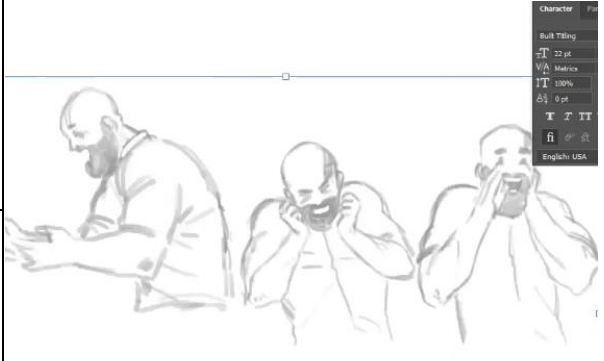
| No | Tahap Pra Produksi | | | Ringkasan Ulasan | |
|---|--|---|---|--|------------------------|
| 1. | Identifikasi cerita | | | refleksi pengalaman personal, <i>content</i> : <i>creator</i> mencermati perasaan pribadinya tentang pengalaman terkait. | |
| 2. | Penelurusan informasi | | | menyajikan informasi yang tidak terlalu teknis atau mendalam maka : konten lebih ringkas dan langsung ke intinya. | |
| 3. | Penulisan skrip (<i>script</i>) | | | menulis narasi yang berfokus pada : poin-poin utama terkait dengan informasi yang ingin disampaikan. | |
| | <i>Script scene 1</i> | <i>Script scene 2</i> | <i>Script scene 3</i> | <i>Script scene 4</i> | <i>Script scene 5</i> |
| | "Ketika imam sholat tarawih baca surat: AL FALAQ" | "Ketika imam sholat tarawih baca surat: AL IKHLAS" | | "Ketika imam sholat tarawih baca surat: AL-KAUTSAR" ""Barang siapa yang shalat bersama imam sampai ia selesai, maka ditulis untuknya pahala qiyam satu malam penuh." (HR. An Nasai no. 1605, Tirmidzi no. 806, Ibnu Majah no. 1327, Ahmad dan Tirmidzi.)" | |
| | <i>Setting scene 1</i> | <i>Setting scene 2</i> | <i>Setting scene 3</i> | <i>Setting scene 4</i> | <i>Setting scene 5</i> |
| -Latar waktu: Implisit | | | | | |
| -Latar tempat: Implisit | | | | | |
| -Latar sosial: (1) Aang (<i>main character (mc) Avatar</i>) (2) Kratos (<i>mc God of War series</i>) (3) Saitama (<i>mc anime One Punch Man</i>), seragam memakai baju koko sederhana tengah salat berjamaah dengan digambarkan mereka melakukan gerakan bersekedap dalam salat | | | | | |
| -Latar suasana: Kratos (beda dimensi) tepat di belakang para tokoh lainnya dengan raut muka tersenyum lebar dan kedua tangan disamping ujung bibir seolah sedang berteriak girang | -Latar suasana: Kratos tepat di belakang para tokoh lainnya dengan raut muka tersenyum lebar dan kedua tangan mengepal tepat disamping kedua pipi seolah sedang kegirangan | -Latar suasana: Kratos tepat di belakang para tokoh lainnya dengan raut muka tersenyum lebar dan kedua tangan mengepal sembari berteriak girang | -Latar suasana: Kratos berpindah pose tampak membelakangi para tokoh lainnya berdiri tegap sedang mempersiapkan 'next move' | -Latar suasana: Kratos tepat di belakang para tokoh lainnya dengan pose gerakan dikenal 'selebrasi SIIIIUUU' | |
| -Latar material: Implisit | | | | | |

Lanjutan Tabel 17

4

Perancangan *Storyboard*

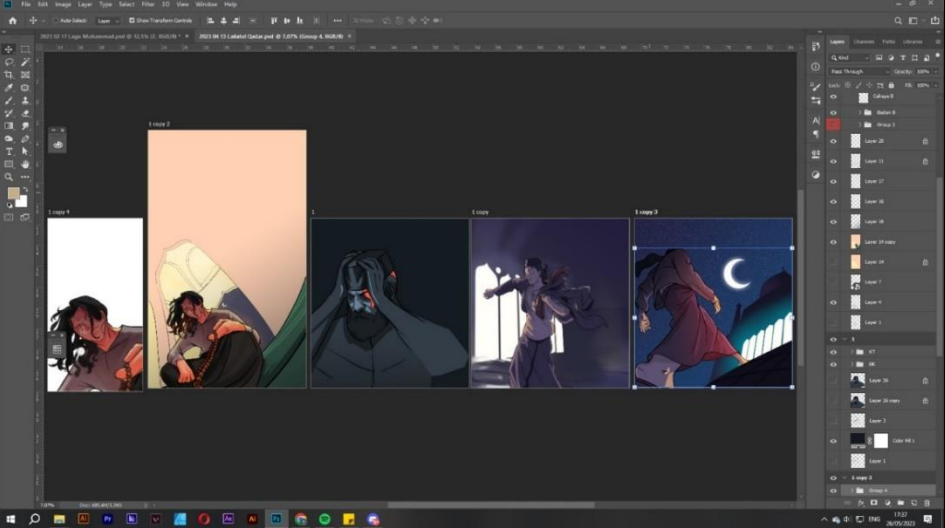


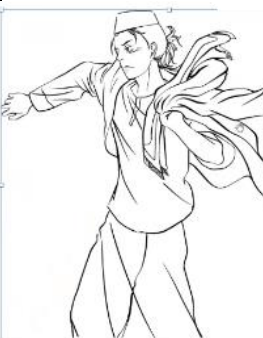




| <i>Scene 1</i> | <i>Scene 2</i> | <i>Scene 3</i> | <i>Scene 4</i> | <i>Scene 5</i> |
|---|--|----------------|----------------|----------------|
| Sketsa karakter | | | | |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
| (1) Aang (2) Kratos (3) Saitama | | | | |

Tabel 18 Pra Produksi Konten "Lailatul Qadr"

| No | Tahap Pra Produksi | Ulasan | | | | |
|----|---|---|---|--|---|--|
| 1. | Identifikasi cerita | refleksi keresahan personal, <i>content creator</i> : mencermati perasaan pribadinya tentang keresahan terkait. | | | | |
| 2. | Penelurusan informasi | menyajikan informasi yang tidak terlalu : teknis atau mendalam maka konten lebih ringkas dan langsung ke intinya. | | | | |
| 3. | Penulisan skrip (<i>script</i>) | menulis narasi yang berfokus pada poin-poin : utama terkait dengan informasi yang ingin disampaikan. | | | | |
| | <i>Script scene 1</i> | <i>Script scene 2</i> | <i>Script scene 3</i> | <i>Script scene 4</i> | <i>Script scene 5</i> | |
| | "Pahalaku dikit, dosaku banyak" | "Me and boys pas Lailatul Qadr:" | "Me and boys pas Lailatul Qadr: Utiwi itikaf" | | "رَغِمَ أَنْفُ عَبْدٍ أَوْ بَعْدَ دَخَلَ عَلَيْهِ رَمَضَانَ فَأَمْ يُغْفَرُ لَهُ" "Celakalah seorang hamba yang mendapati bulan Ramadhan kemudian Ramadhan berlalu dalam keadaan dosa-dosanya belum diampuni." (HR. Ahmad, Shahih)" | |
| | <i>Setting sce. 1</i> | <i>Setting sce. 2</i> | <i>Setting sce. 3</i> | <i>Setting sce. 4</i> | <i>Setting sce. 5</i> | |
| | -Latar waktu: Malam Lailatul Qadr | | | | | |
| | -Latar tempat: Di masjid -Latar sosial: Keisuke Baji (karakter <i>anime Tokyo Revengers</i>), berpakaian sederhana -Latar suasana: Tokoh bertasbih menunduk dengan ekspresi menangis. -Latar material: Tasbih | -Latar tempat: Implisit -Latar sosial: Kratos memakai peci sederhana -Latar suasana: Tokoh sedang mempersiapkan diri untuk ke masjid -Latar material: Peci | -Latar tempat: Di depan masjid -Latar sosial: Ereh memakai baju sederhana dengan <i>outer hoodie</i> menggunakan sarung. -Latar suasana: Tokoh sedang mempersiapkan diri dengan berpose khasnya pada cuplikan <i>trailer AoT</i> untuk memasuki masjid -Latar material: Masjid | -Latar sosial: Ereh memakai baju sederhana dengan <i>outer hoodie</i> menggunakan sarung. -Latar suasana: Tokoh memasuki masjid -Latar material: Bulan dan masjid | -Latar tempat: Di bawah suasana langit -Latar sosial: Baji, Kratos, dan Ereh sebagai jamaah masjid -Latar suasana: Para tokoh sedang beritikaf -Latar material: Bulan | |

Lanjutan Tabel 18

| | | | |
|---|--|---|--|
| 4 | Perancangan <i>Storyboard</i> | | |
|  | | | |
| <i>Scene 1</i> | <i>Scene 2</i> | <i>Scene 3</i> | |
| Sketsa karakter | | | |
|  |  |  | |
| Baji | Kratos | Ereh | |
| <i>Scene 4</i> | | <i>Scene 5</i> | |
| Sketsa karakter | | | |
|  | |  | |
| Ereh | | Siluet karakter | |

b. Tahap produksi *digital storytelling* islami @Religiustrasi

Dalam penyediaan narasi, keterampilan *storytelling* digunakan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk mengembangkan cerita konten. Elemen seperti konflik, plot, karakter, dan pesan cerita dipertimbangkan oleh *content creator* @Religiustrasi. Dalam pengembangan konflik cerita, tidak ada pola yang tersistematis, cerita mewakili keresahan atau keseharian subjek konten tersebut.

Segi *storytelling* persisnya *nggak* tersistematis. Bisa berawal dari keresahan atau keseharian dari subjek konten, misalkan (untuk keresahan), tipe 1 ada orang yang mau hijrah *nih* tapi termarjinalkan di kelompok masyarakatnya, terus akhirnya *tuh* dia *tau* masih dapat diterima Allah taubatnya. Kalau tipe 2, yang saya sebutkan tadi (kegiatan) misalkan jenis orang dalam menyambut Ramadhan atau jenis orang dalam melakukan ibadah A atau B gitu.⁶⁰

Dalam pengembangan plot cerita, telah dilakukan oleh *content creator* proses masa *trial and error* hingga keputusan diambil untuk membuat konten yang lebih sederhana tentang kecenderungan peristiwa masyarakat kekinian.

Saat masa *trial and error* @Religiustrasi itu, misalkan cerita konten dulu terlalu cerita kolosal. Setelah saya teliti, kenapa *nggak* bikin yang *simple*, *kealamin* oleh kita dikaitkan sama kecenderungan masyarakat dan peristiwa kekinian. Dari situ juga baru saya munculkan *meme* atau karakter *anime* yang sekarang tren.⁶¹

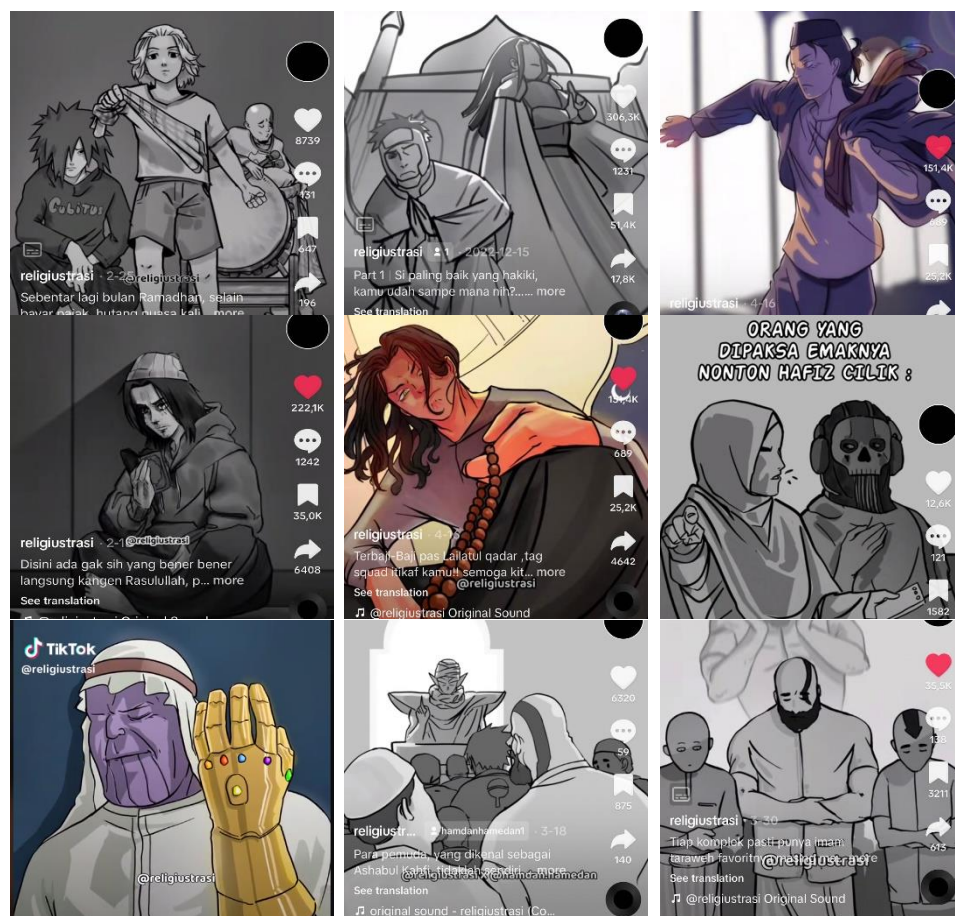
Dalam pengembangan karakter cerita, karakter *anime* dirancang oleh *content creator* @Religiustrasi dengan penampilan yang sesuai dengan konsep ilustrasi dakwah yang diinginkan. Contohnya, inspirasi diambil dari Naruto, di mana karakter antagonis ditaklukkan dengan lisan serupa dengan *dakwah bil-lisan*.

⁶⁰Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

⁶¹Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

Naruto bisa diambil hikmahnya karena karakter antagonisnya itu bisa ditaklukkan dengan lisan, yang kalau dari Islam sendirikan dakwah. Orang yang *relate* sama Naruto ini kayak *nggeh* "oh ini muncul Naruto jurusnya pasti ceramah" (karakter Naruto rentan ditampilkan sebagai penceramah pada konten @Religiustrasi). Karakter lain, Kratos, dia bener-bener berontak sama Tuhan gitu tapi di @Religiustrasi ini digambarkan karakter yang *udah* tobat. Ini (Kratos taubat) juga ada *timeline* cerita sendiri.⁶²

Penciptaan karakter melibatkan pengembangan peran dan penampilan fisik, termasuk penampilan, kostum, dan ekspresi wajah. Dalam ilustrasi yang disediakan, modifikasi karakter tren terlihat seperti gambar berikut.



Gambar 12 Modifikasi Karakter Tren pada Konten @Religiustrasi

⁶²Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

Dalam penyediaan visual, proses diawali oleh *content creator* @Religiustrasi dengan pembuatan sketsa awal berteknik *doodle* atau *urek-urek*, yang merupakan coretan kasar untuk menggambarkan bentuk karakter dan komposisi secara keseluruhan. Setelah sketsa awal selesai, *line art* dibuat oleh *content creator* @Religiustrasi, yang merupakan hasil garis yang lebih terdefinisi.

Setelah bikin sketsa kasar, umumnya saya pertegas sketsa dengan diperhalus lagi (*line art*). Kalau sekarang kan lebih *advance* bikin sketsanya, jadi *finishing* itu lebih dari bikin (konten) yang dulu.⁶³

Untuk menciptakan ilusi yang lebih realistis dan memperkuat estetika keseluruhan dari ilustrasi dakwah, maka *line art* ini kemudian menjadi kerangka utama dari ilustrasi yang diberikan detail dan warna (*detailing dan coloring*) lebih lanjut. Pada tahap *detailing*, perincian pada anatomi karakter dan elemen lain dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi.⁶⁴ Setiap detail dijelajahi untuk memastikan keakuratan dan kekonsistenan dalam ilustrasi. Selanjutnya, *content creator* @Religiustrasi melanjutkan ke tahap *coloring* dan penggunaan efek visual lainnya untuk memberikan dimensi visual pada ilustrasi tersebut.⁶⁵

Dalam penyediaan audio, audio *trending* dan *catchy* (menarik) dari TikTok digunakan oleh *content creator* untuk memberikan sentuhan kekinian

Biasanya *template-template* konten kayak *reels* sama video TikTok itu kan durasinya mungkin kisaran 20 detikan ya dan *sound-sound* yang saya pakai juga biasanya ada bagian yang *kicking-nya* buat dijadikan *punchline*.⁶⁶

⁶³ Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.







⁶⁴ Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁶⁵ Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.








⁶⁶ Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Berbagai bentuk audio seperti *trending track*, *remix*, *instrumental*, *soundtrack theme*, dan *soundbite* digunakan pada konten @Religiustrasi. Berikut adalah tabel yang merangkum audio tersebut dalam penyediaan beberapa konten animasi ilustrasi dakwah @Religiustrasi:

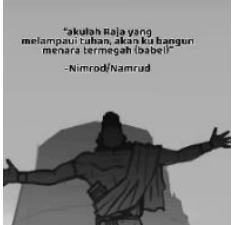


Tabel 19 Bentuk Audio Konten @Religiustrasi Dirilis pada Tahun 2023

| Audio | | Gambar Tampilan Konten |
|--|--|---|
| Bentuk | Judul | |
| Trending Track (musik yang populer pada suatu waktu tertentu) | Night Changes - One Direction |  |
| | Symphonic Rock Project - Lay All Your Love On Me |  |
| | Glock In My Lap - 21 Savage & Metro Boomin |  |
| | Marhaban Ya Ramadhan- Haddad Alwi dan Anti |  |
| | I Cant Help It – Jvke |  |
| | Ya Maulana – Opick |  |

Lanjutan Tabel 19

| Audio | | Gambar |
|---|---|---|
| Bentuk | Judul | Tampilan Konten |
| <p><i>Trending Track</i> (musik yang populer pada suatu waktu tertentu)</p> | A Different Way - DJ Snacke dan Lauv |  |
| | B-Day Tings – Jaconnisplayhouse |  |
| | Romance Sengen-Kaneko Ayano |  |
| | Rindu Muhammadku-Haddad Alwi dan Vita |  |
| <p><i>Remix</i> (versi <i>remix</i> dari lagu untuk memberikan nuansa baru)</p> | The Perfect Girl (Mareux) – YAD |  |
| | After Dark x Sweater Weather Remix - Tommy Muzzic |  |
| | Yank (Wali) – Iyuz Misterius |  |

Lanjutan Tabel 19





| Audio | | Gambar Tampilan Konten |
|---|---|---|
| Bentuk | Judul | |
| <i>Remix</i> (versi <i>remix</i> dari lagu untuk memberikan nuansa baru) | House of Memories (Panicatthedisco) – Overrated |  |
| | Snow fall (Speed Up) Oneheart & reidhensi |  |
| | Titan (Leak) - Playboy Carti |  |
| <i>Soundtrack Theme</i> (musik tema yang mengiringi cerita atau adegan spesifik) | Star Wars - The Imperial March |  |
| | Kanashimi wo Yasashisa Ni (from "Naruto") – Rainych |  |
| <i>Soundbite</i> (potongan audio singkat) | Sky Sports Darts – Spine Tingling Commentary |  |

Berikut tabel yang merangkum proses tahap produksi yang melibatkan pengembangan narasi dan penyediaan visual ilustrasi dan audio konten dakwah:

Tabel 20 Produksi Konten "Tobat Mulai Besok?"

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan penjelasan | | | | | |
|--|---------------------|--|-------|--------|--|--------|--|
| 1. | Pengembangan narasi | <p data-bbox="826 400 1166 434">Keterampilan <i>storytelling</i>,</p> <p data-bbox="868 439 1337 869">a. Pengembangan konflik, menggunakan pendekatan yang sederhana namun kuat. Salah satu konflik yang diangkat adalah konflik batin dalam diri manusia yang percaya diri akan menaklukkan lebih dari Tuhan, tetapi akhirnya meninggal sebelum sempat bertaubat. Hal ini mencerminkan pesan penting tentang pentingnya melakukan taubat sebelum terlambat.</p> <p data-bbox="868 880 1337 1205">b. Pengembangan plot cerita, digambarkan sebagai individu yang sombong dan percaya diri bahwa mereka dapat menguasai segala hal, bahkan melampaui kekuasaan Tuhan. Namun, keangkuhan mereka hanya berujung pada kematian tanpa kesempatan untuk bertaubat.</p> <p data-bbox="868 1216 1337 1756">c. Pengembangan karakter, terdapat keterlibatan beberapa karakter yang memberikan pesan tentang taubat. Karakter-karakter tersebut antara lain Nimrod dan Firaun dari kisah dalam Islam, Zeus dan Kratos dari karakter fiksi dari game, dan Ereh sebagai <i>kang</i> gali kubur yang memperingatkan bahwa hidup ini sementara dengan kata-kata "Orang-orang yang meninggal kemarin itu sama seperti kita. Mereka mengira akan hidup besok."</p> | | | | | |
| 2. | Penyediaan audio | <table border="1" data-bbox="826 1762 1083 1942"> <thead> <tr> <th data-bbox="826 1762 1083 1800">Judul</th> <th data-bbox="1083 1762 1337 1800">Sumber</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="826 1800 1083 1942">House of Memories by Panic! At The Disco</td> <td data-bbox="1083 1800 1337 1942">TikTok</td> </tr> </tbody> </table> | Judul | Sumber | House of Memories by Panic! At The Disco | TikTok | |
| Judul | Sumber | | | | | | |
| House of Memories by Panic! At The Disco | TikTok | | | | | | |

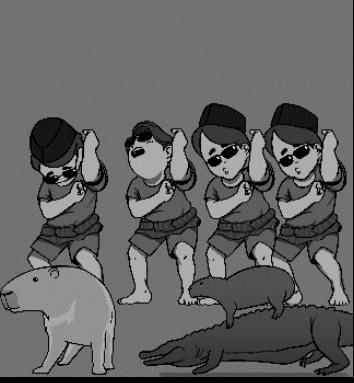


Lanjutan Tabel 20

| 3. | Penyediaan visual ilustrasi | | |
|---|--|---|--|
| <i>Scene 1</i> | <i>Scene 2</i> | <i>Scene 3</i> | |
|  |  |  | |
| <p>Nimrod, seorang raja yang sombong, ingin menaklukkan Tuhan dengan membangun Menara Babel. Ia tewas karena seekor nyamuk.</p> | <p>Firaun Ramses II, penguasa Mesir yang sombong, merasa menciptakan peradaban megah dan menganggap dirinya sebagai Tuhan. Ia terjadi saat ia tewas tenggelam.</p> | <p>'Si Petir bin Kronos'; Zeus, dewa terkuat di Olympus dan mengekang kekuatan serta pengaruhnya atas dunia manusia. Ia mati akibat perlawanan dari Kratos.</p> | |
| <i>Scene 4</i> | <i>Scene 5</i> | | |
|  |  | | |
| <p>Ereh, seorang kang gali kubur yang memperingatkan dalam kekalahan dan kematian yang tragis itu, pesan tentang kepentingan bertaubat sebelum terlambat semakin mencuat.</p> | | | |

Tabel 21 Produksi Konten "Rindu Muhammadku"

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan Penjelasan |
|-----|---------------------|--|
| 1. | Pengembangan narasi | <p>Keterampilan <i>storytelling</i>,</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengembangan konflik, dimulai dengan pengalaman nostalgia saat mendengarkan lagu berjudul "Rindu Muhammadku" yang menggambarkan rasa kerinduan terhadap Rasulullah. Pada masa kecil, karakter utama yang masih seorang anak merasa senang dan terhibur saat mendengar lagu tersebut. Namun, ketika dewasa, karakter tersebut mulai mendalami isi pesan dalam lagu tersebut dan merasakan kedalaman emosi dalam merindukan Rasulullah. Konflik muncul saat karakter menghadapi perasaan sedih yang mendalam dan keinginan untuk memperkuat hubungan spiritual dengan Rasulullah. b. Pengembangan plot cerita, berfokus pada perbandingan antara masa kecil yang penuh kegembiraan saat mendengarkan lagu "Rindu Muhammadku" hingga remaja membawa kedewasaan akan pemahaman yang lebih mendalam akan isi pesan dalam lagu tersebut. Ketika karakter utama memahami pesan tentang kerinduan terhadap Rasulullah, perasaannya berubah menjadi sedih. c. Pengembangan karakter, Ereh kecil yang awalnya merasakan kegembiraan saat mendengarkan lagu "Rindu Muhammadku" pada masa kecilnya. Seiring bertambahnya usia, karakter tersebut menjadi lebih introspektif dan mendalami makna lagu tersebut, yang mengarah pada rasa kerinduan yang mendalam terhadap Rasulullah diwakili oleh karakter Ereh Yeagah dari <i>anime Attack on Titan</i> sedangkan karakter Cabybara atau Masbro merupakan elemen tambahan dalam cerita yang memberikan sentuhan humor. |

Lanjutan Tabel 21

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan Penjelasan | | | |
|---|---|--|----------------|----------------|----------------|
| 2. | Penyediaan audio | Judul | | Sumber | |
| | | Rindu Muhammadku oleh Haddad Alwi dan Vita | | TikTok | |
| 3. | Penyediaan visual Ilustrasi | | | | |
| <i>Scene 1</i> | <i>Scene 2</i> | <i>Scene 3</i> | <i>Scene 4</i> | <i>Scene 5</i> | <i>Scene 6</i> |
|  |  |  | | | |
| <p>Ereh Kecil, Masbro, dan Buaya, bertiga menggambarkan kegembiraan saat mendengarkan lagu "Rindu Muhammadku". Momen ini membawa mereka kembali pada masa kecil yang penuh keceriaan saat mendengarkan lagu "Rindu Muhammadku". Lagu tersebut menjadi jembatan nostalgia Ereh dewasa.</p> | <p>Ereh Dewasa dan Masbro merasa sedih saat mendengarkan lagu "Rindu Muhammadku" yang menghadirkan nostalgia di dalam hati mereka. Mereka memahami dengan lebih mendalam isi dan pesan dalam lagu tersebut, yang menggambarkan kerinduan yang mendalam terhadap Rasulullah.</p> | | | | |

Tabel 22 Produksi Konten "Imam Tarawih Favorit"

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan Penjelasan |
|-----|---------------------|---|
| 1. | Pengembangan narasi | <p>Keterampilan <i>storytelling</i>,</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengembangan konflik, dimulai dengan antusiasme para jamaah yang mengikuti salat tarawih bulan Ramadan. Mereka mendapatkan imam yang membawa surat-surat pendek seperti Al-Falaq, Al-Ikhlâs, dan Al-Kautsar. Pengembangan konflik ini menampilkan tantangan para jamaah dalam mempertahankan antusiasme mereka dalam melaksanakan salat tarawih hingga akhir. b. Pengembangan plot cerita, berkisar di sekitar antusiasme dan motivasi para jamaah dalam mengikuti salat tarawih dengan surat-surat pendek. Mereka berpartisipasi dengan penuh semangat dan gembira, mengikuti setiap gerakan dalam salat dengan khusyuk. Selebrasi Ronaldo dalam cerita menjadi representasi kegembiraan dan semangat yang meluap dari para jamaah. Cerita diakhiri dengan pengutipan hadis yang menyatakan bahwa "Barang siapa yang shalat bersama imam sampai ia selesai, maka ditulis untuknya pahala <i>qiyam</i> satu malam penuh." (HR. An Nasai no. 1605, Tirmidzi no. 806, Ibnu Majah no. 1327, Ahmad dan Tirmidzi.) c. Pengembangan karakter, 1) Aang dari <i>Avatar</i>, mengenakan seragam baju koko sederhana dan dengan penuh semangat mengikuti gerakan salat berjamaah. 2) Kratos dari <i>God of War series</i>, yang merupakan karakter tangguh dan penuh tekad, juga terlibat dalam salat tarawih. 3) Saitama dari <i>One Punch Man</i>, karakter dengan kekuatan luar biasa, juga terlihat mengenakan baju koko dan ikut berpartisipasi dalam salat tarawih. |

Lanjutan Tabel 22

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan Penjelasan | | | |
|-----|-----------------------------|--|----------------|----------------|----------------|
| 2. | Penyediaan audio | Judul | | Sumber | |
| | | Sky Sports Darts – Spine Tingling Commentary | | TikTok | |
| 3. | Penyediaan visual Ilustrasi | | | | |
| | <i>Scene 1</i> | <i>Scene 2</i> | <i>Scene 3</i> | <i>Scene 4</i> | <i>Scene 5</i> |

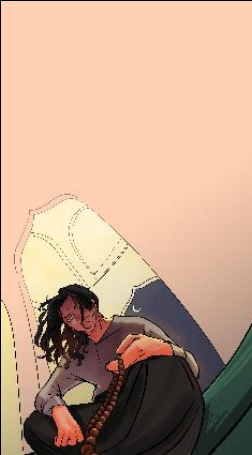

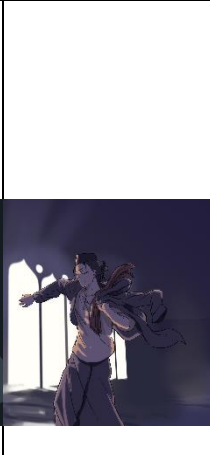




Cerita berpusat pada antusiasme para jamaah dalam melaksanakan salat tarawih dengan membaca surat-surat pendek. Para jamaah, termasuk karakter-karakter seperti Aang dari *Avatar*, Kratos dari *God of War*, dan Saitama dari *One Punch Man*, mengikuti salat tarawih dengan khushyuk. Setiap gerakan salat dipenuhi dengan semangat yang meluap. Selebrasi yang menggembarakan, seperti apa yang dilakukan oleh karakter Ronaldo dalam cerita, merepresentasikan kebahagiaan yang dirasakan oleh para jamaah dalam menjalankan salat tarawih dengan surat pendek.

Tabel 23 Produksi Konten "*Lailatul Qadr*"

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan Penjelasan |
|-----|---------------------|--|
| 1. | Pengembangan narasi | <p>Keterampilan <i>storytelling</i>,</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengembangan konflik, konflik muncul ketika para tokoh menyadari pentingnya menjalankan ibadah di malam Lailatul Qadr. Mereka merasa khawatir bahwa dosa mereka masih banyak dan belum diampuni, sedangkan pahala yang mereka dapatkan masih terbatas. Konflik ini memunculkan rasa penyesalan dan kekhawatiran dalam diri para tokoh, yang menjadi pemicu untuk melakukan perubahan dan berusaha meningkatkan amal ibadah mereka. b. Dalam perjalanan cerita, para tokoh menghadapi tantangan dalam meningkatkan amal ibadah mereka. Dengan tekad yang kuat, mereka berubah menjadi pribadi yang lebih baik dan berusaha memaksimalkan ibadah mereka di malam Lailatul Qadr. Melalui perjalanan ini, para tokoh menggambarkan pentingnya kesadaran akan dosa-dosa dan keinginan untuk berubah serta mendapatkan ampunan. c. Pengembangan karakter, 1) Keisuke Baji, seorang yang mengalami perasaan sedih dan penyesalan atas dosa-dosanya. Ia mewakili kesadaran akan perlunya melakukan perubahan dan mendapatkan ampunan dari Allah. 2) Kratos, ia menggambarkan tekad yang kuat dalam menjalankan ibadah dan memperbaiki diri. Peci yang ia kenakan melambangkan ketaatan dan kewibawaan. 3) Ereh Yeagah, sebagai karakter utama dalam anime <i>Attack on Titan</i>, ia menunjukkan semangat dan keberanian dalam melaksanakan ibadah di malam Lailatul Qadr. |

Lanjutan Tabel 23

| No. | Tahap Produksi | Elemen dan Penjelasan | | | | |
|-----|------------------|--|---|---|---|--|
| | | Judul | | Sumber | | |
| 2. | Penyediaan audio | Ya Maulana – Opick | | TikTok | | |
| 3. | | Penyediaan visual Ilustrasi | | | | |
| | | <i>Scene 1</i> | <i>Scene 2</i> | <i>Scene 3</i> | <i>Scene 4</i> | <i>Scene 5</i> |
| | |  |  |  |  |  |
| | | Dalam cerita, Keisuke Baji berusaha mengatasi penyesalan dan kesedihannya dengan tekad yang kuat untuk berubah dan meningkatkan amal ibadahnya di malam Lailatul Qadr. | Dalam perjalanan cerita, keteguhan Kratos dalam ibadah di malam Lailatul Qadr, dengan tekad yang tidak tergoyahkan untuk mencapai kemajuan spiritual. | Ereh Yeagah and 'the boys', menjadi simbol semangat dalam melaksanakan ibadah di malam Lailatul Qadr. Meskipun dihadapkan pada tantangan, Ereh menunjukkan gambaran antusiasme anak muda untuk tidak mundur dan terus melaksanakan ibadah. Keberanian dan semangatnya menjadi inspirasi bagi audiens untuk menghadapi dan melampaui kesulitan dalam ibadah mereka dan memanfaatkan malam Lailatul Qadr. | | |

c. Tahap pasca produksi *digital storytelling* islami @Religiustrasi

Tahap pasca produksi konten animasi ilustrasi dakwah melibatkan serangkaian kegiatan iteratif yang dilakukan untuk menyelesaikan konten sebelum didistribusikan kepada audiens. Setelah tahap produksi, di mana elemen narasi, audio, visual telah disiapkan oleh *content creator* @Religiustrasi, tahap ini dimulai untuk mengoptimalkan konten animasi ilustrasi dakwah menggunakan After Effects (AE) dengan persiapan, animasi, sinkronisasi, dan *rendering* video animasi.

Tahap persiapan, elemen ilustrasi disimpan oleh *content creator* dalam format PNG (Portable Network Graphics) atau PSD (Photoshop Document) untuk ukuran file yang lebih besar daripada format file kompresi PNG, "ini juga, Photoshop itu kalau misalnya *ngelewat*in dari beberapa pixel atau 600 MB itu langsung berubah formatnya jadi PSD, format bawaan Photoshop."⁶⁷

Proses ekspor tidak dilakukan secara langsung untuk satu *art board*, melainkan setiap objek diekspor secara terpisah dan disimpan ke dalam folder aset.

Export-nya gak langsung satu *art board* gini, jadi satu objek di *quick export* ke folder asetnya. Di sini (*folder task*) saya sudah buat jadi beberapa folder aset misalkan ini *scene 1 (folder aset > s1 (scene 1))* isinya aset karakter, latar, dan elemen lain di adegan 1, sama halnya juga untuk *scene* lain.⁶⁸

Tahap animasi, peran penting dimainkan oleh *content creator*, dari membuat *keyframe* untuk mengatur perubahan properti elemen ilustrasi, durasi animasi menggunakan *time remapping* hingga menerapkan efek visual tambahan seperti *layering*, efek visual unggulan animasi @Religiustrasi.

⁶⁷Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁶⁸Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Teknik *layering* ini menggabungkan satu ilustrasi dengan ilustrasi lain dalam beberapa lapisan kayak jadi saling tumpang tindih (tumpang tindih) satu sama lain. Walaupun ilustrasi-ilustrasi itu dalam format hitam-putih, tetap diberikan *view* yang berbeda di dalamnya jadi ada kesan ilustrasi itu lebih depan dari ilustrasi yang lainnya.⁶⁹

Hal ini dilakukan dengan teknis animasi seperti berikut,

Dalam teknis animasi, ilustrasi A dan ilustrasi B diekspor dalam dua *file* yang berbeda lalu saat dianimasikan, masing-masing ilustrasi dapat digerakkan persatuannya (secara individu), *nggak* hanya terbatas pada *zoom in* dan *zoom out*. Teknis kayak ini bikin lebih bebas *ngatur* gerakan ilustrasi-ilustrasi itu.⁷⁰

Elemen pergerakan (*motion*) untuk meningkatkan kualitas animasi ilustrasi sering didukung dengan penggunaan *plugin*. *Plugin* yang digunakan yaitu Motion Bro yang menyediakan koleksi *template* animasi dan *preset* untuk mempermudah proses pembuatan animasi yang lebih efisien. Motion Bro digunakan oleh *content creator* @Religiustrasi, "untuk transisinya, namanya Motion Bro cukup lengkap sih dari satu *folder* itu ada beberapa *preset* untuk transisi."⁷¹

Pada awal konten, terdapat 4 detik krusial *scene*, yang menampilkan sinkronisasi antara elemen audio dan visual karena memiliki pengaruh besar terhadap daya tarik konten tersebut. *Punchline* dari audio dan visual karakter *anime* ditempatkan di bagian awal untuk menarik perhatian penonton.

4 detik awal konten itu yang krusial kalau misalkan *pede* (percaya diri) konten akan menarik, *punchline sound* dan visual karakter *anime* sekarang yang diletakin bakal di awal.⁷²

⁶⁹Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁷⁰Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁷¹Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁷²Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Setelah mengatur elemen visual dan audio dalam satu *sequence* pertama di proyek AE, *content creator* @Religiustrasi kemudian membuat *sequence* lain di dalam proyek yang sama. Tujuan dari *sequence* ini adalah untuk meletakkan teks narasi sebagai elemen tambahan yang berisi informasi atau dialog lebih lanjut.

Tujuannya dibikin dua *sequence* ini, satu *sequence* pertama saya masukkan konten *scene* (aset) langsung saya bikin *sequence* baru. *Sequence* pertama tadi saya masukan ke *sequence* baru ini untuk juga sekalian dimasukan teks di kontennya.⁷³

Tahap sinkronisasi, transisi antara elemen-elemen ilustrasi yang berbeda diciptakan oleh *content creator* @Religiustrasi. Perubahan posisi, perubahan skala, atau perubahan efek visual digunakan untuk memperlihatkan peralihan antara elemen-elemen animasi. Dengan melakukan hal ini, hubungan antara bagian-bagian animasi secara keseluruhan dapat dihubungkan dan alur cerita dakwah dapat diperkuat. Selain itu, sinkronisasi antara animasi ilustrasi dan elemen audio juga dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi.

Pada *sequence* baru ini, *content creator* @Religiustrasi melihat *waveform* audio untuk menentukan titik-titik penting dalam audio yang perlu disinkronkan dengan teks narasi. Ini membantu menciptakan koordinasi antara audio dan teks, "disini (*sequence* ke-2) juga ada *waveform*-nya, buat *nyesuaikan kicking sound* dengan teks narasinya."⁷⁴

⁷³Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁷⁴Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Tahap *rendering*, *output* akhir dari animasi ilustrasi dakwah yang telah selesai disunting, dihasilkan oleh *content creator* @Religiustrasi.

Proses *rendering* ini perlu diperhatikan *bitrate*-nya itu. Setiap media sosial itu ada *bitrate* standarnya. Kalau misalkan video *ngelewat* standar *bitrate*-nya otomatis bakal *ngekompres* video, yang harus dikorbankan kualitas video jadi pecah-pecah atau *blur* (buram), untuk menghindari itu ditentukan *bitrate* pas proses *rendering*.⁷⁵

Dalam proses ini, penggunaan *software* Adobe Media Encoder CC diperlukan untuk mengekspor animasi menjadi file video. Format umum yang digunakan adalah H.264. *Preset* dengan dimensi 1080x1920 (*Full HD*). Fokus utama adalah pengaturan *CBR* (*Constant Bitrate*) dengan *bitrate* sebesar 8 Mbps.

Adobe Media Encoder CC, *software* yang sering *digunain* untuk *exporting* video. Biasanya, untuk ekspor video, format yang umum adalah H.264. Saya pakai *preset* yang dibuat, *preset Reels*, dimensi 1080x1920 (*Full HD*). Yang penting disini adalah pengaturan *bitrate*. Saya pakai pengaturan dengan target *bitrate* sebesar 8 Mbps.⁷⁶

Setelah tahap *rendering* selesai, hasil akhir dari animasi didistribusikan kepada audiens melalui *platform* yang relevan, seperti *platform media sharing networks* yang mendukung proses distribusi konten multimedia.

Berikut adalah tabel yang merangkum tahap pasca produksi dalam pembuatan konten animasi ilustrasi dakwah @Religiustrasi menggunakan klasifikasi uraian tentang tiga *software* vital: Adobe Photoshop, Adobe After Effects, dan Adobe Media Encoder, agar mudah dipahami.










⁷⁵Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁷⁶Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Tabel 24 Pasca Produksi Konten "Tobat Mulai Besok?"

| No. | Software | Tahap proses | Kegiatan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|--|--------------------------|---|---------|---------|---------|---------|---------|--|--|--|--|--|----------------|-------------------|--|---------------------|--|--|--|--|--|--|----------------|--|--|--|--|----------------|---|--|--|--|----------------|---|--|--|--|----------------|---|--|--|--|
| 1. | Adobe Photoshop | Proses ekspor | Konversi ilustrasi ini menjadi format PNG. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Adobe After Effects | Animasi dan sinkronisasi | Menyesuaikan durasi dan kecepatan animasi menggunakan <i>time remapping</i> atau pengaturan kecepatan <i>keyframe</i> . | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scene 1</th> <th>Scene 2</th> <th>Scene 3</th> <th>Scene 4</th> <th>Scene 5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scene 1</td> <td colspan="2">Sequence 1</td> <td colspan="2">Sequence 2 \</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="2">Awan (transformasi translasi: <i>position horizontal (kanan ke kiri translation)</i>) Raja namrud (transformasi skala: <i>scale up</i> (pembesaran) ke <i>scale down</i> (pengecilan)) Menara bibel (transformasi skala: <i>scale down</i> (pengecilan) ke <i>scale up</i> (pembesaran)) Transisi (rotasi: <i>anchor point</i> dan transformasi: <i>path transform</i>)</td> <td colspan="2">Dalam proses mengatur teks narasi untuk berjalan sejajar dengan <i>ritme sound</i>, dengan visualisasi gelombang suara (<i>waveform</i>) untuk mengidentifikasi bagian audio dengan puncak atau <i>ritme</i> yang <i>kicking</i>; dimaksud kuat. Setelah identifikasi dilakukan, teks narasi atau adegan animasi yang relevan disinkronkan dengan bagian audio yang sesuai tersebut.</td> </tr> <tr> <td>Scene 2</td> <td colspan="2">Awan (transformasi skala: <i>scale up</i>) Firaun (transformasi skala: <i>scale up</i> namun presentasinya ditempatkan di bawah awan) Transisi (rotasi: <i>anchor point</i> dan transformasi: <i>path transform</i>)</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Scene 3</td> <td colspan="2">Awan (transformasi skala: <i>scale up</i>) Zeus (transformasi skala: <i>scale up</i> namun presentasinya ditempatkan di bawah awan)</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Scene 4</td> <td colspan="2">Ereh (transformasi translasi: <i>position vertical (ke bawah) translation</i>, transisi: <i>fading</i> dan <i>wipe</i>)</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Scene 5</td> <td colspan="2">Ereh (transformasi skala: <i>scale down</i>)</td> <td colspan="2"></td> </tr> </tbody> </table> | Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | Scene 4 | Scene 5 | | | | | | Scene 1 | Sequence 1 | | Sequence 2 \ | | | Awan (transformasi translasi: <i>position horizontal (kanan ke kiri translation)</i>) Raja namrud (transformasi skala: <i>scale up</i> (pembesaran) ke <i>scale down</i> (pengecilan)) Menara bibel (transformasi skala: <i>scale down</i> (pengecilan) ke <i>scale up</i> (pembesaran)) Transisi (rotasi: <i>anchor point</i> dan transformasi: <i>path transform</i>) | | Dalam proses mengatur teks narasi untuk berjalan sejajar dengan <i>ritme sound</i> , dengan visualisasi gelombang suara (<i>waveform</i>) untuk mengidentifikasi bagian audio dengan puncak atau <i>ritme</i> yang <i>kicking</i> ; dimaksud kuat. Setelah identifikasi dilakukan, teks narasi atau adegan animasi yang relevan disinkronkan dengan bagian audio yang sesuai tersebut. | | Scene 2 | Awan (transformasi skala: <i>scale up</i>) Firaun (transformasi skala: <i>scale up</i> namun presentasinya ditempatkan di bawah awan) Transisi (rotasi: <i>anchor point</i> dan transformasi: <i>path transform</i>) | | | | Scene 3 | Awan (transformasi skala: <i>scale up</i>) Zeus (transformasi skala: <i>scale up</i> namun presentasinya ditempatkan di bawah awan) | | | | Scene 4 | Ereh (transformasi translasi: <i>position vertical (ke bawah) translation</i> , transisi: <i>fading</i> dan <i>wipe</i>) | | | | Scene 5 | Ereh (transformasi skala: <i>scale down</i>) | | | |
| Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | Scene 4 | Scene 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Scene 1 | Sequence 1 | | Sequence 2 \ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Awan (transformasi translasi: <i>position horizontal (kanan ke kiri translation)</i>) Raja namrud (transformasi skala: <i>scale up</i> (pembesaran) ke <i>scale down</i> (pengecilan)) Menara bibel (transformasi skala: <i>scale down</i> (pengecilan) ke <i>scale up</i> (pembesaran)) Transisi (rotasi: <i>anchor point</i> dan transformasi: <i>path transform</i>) | | Dalam proses mengatur teks narasi untuk berjalan sejajar dengan <i>ritme sound</i> , dengan visualisasi gelombang suara (<i>waveform</i>) untuk mengidentifikasi bagian audio dengan puncak atau <i>ritme</i> yang <i>kicking</i> ; dimaksud kuat. Setelah identifikasi dilakukan, teks narasi atau adegan animasi yang relevan disinkronkan dengan bagian audio yang sesuai tersebut. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Scene 2 | Awan (transformasi skala: <i>scale up</i>) Firaun (transformasi skala: <i>scale up</i> namun presentasinya ditempatkan di bawah awan) Transisi (rotasi: <i>anchor point</i> dan transformasi: <i>path transform</i>) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Scene 3 | Awan (transformasi skala: <i>scale up</i>) Zeus (transformasi skala: <i>scale up</i> namun presentasinya ditempatkan di bawah awan) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Scene 4 | Ereh (transformasi translasi: <i>position vertical (ke bawah) translation</i> , transisi: <i>fading</i> dan <i>wipe</i>) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Scene 5 | Ereh (transformasi skala: <i>scale down</i>) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Adobe Media Encoder CC | Pengaturan Video | Format H.264 Dimensi video 1080x1920 (Full HD) CBR (Constant Bitrate) 8 Mbps. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | Proses Ekspor | Proses ekspor video dengan pengaturan yang telah ditentukan. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |






Tabel 25 Pasca Produksi Konten "Rindu Muhammadku"

| No. | Software | Tahap Proses | Kegiatan | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|---|--|--|---|--|
| 1. | Adobe Photoshop | Proses ekspor | Konversi ilustrasi ini menjadi format lain, yakni PNG untuk digunakan dalam animasi. | | | | | | | |
| 2. | Adobe After Effects | Animasi dan sinkronisasi | Menyesuaikan durasi dan kecepatan animasi menggunakan <i>time remapping</i> atau pengaturan kecepatan <i>keyframe</i> . | | | | | | | |
| | | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scene 1</th> <th>Scene 2</th> <th>Scene 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 |  |  |  | |
| | | | Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | | | | | |
| | | |  |  |  | | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scene 1</th> <th>Scene 2</th> <th>Scene 3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ereh bocil (teknik <i>sequence</i>: menggabungkan pergerakan yang berbeda dalam satu klip, transformasi skala: <i>scale up</i> ke <i>scale down</i> per aset ilustrasi serta di-<i>flip</i>, efek distorsi: <i>template Motion Bro</i>) <i>Background</i> (efek distorsi: distorsi diagonal diatur pengaturan efek menggunakan slider) Buaya dan Masbro (efek penonjolan: teknik penyesuaian transformasi)</td> <td rowspan="3"> <i>Sequence 2</i> Dalam proses mengatur teks narasi untuk berjalan sejajar dengan <i>ritme sound</i>, dengan visualisasi gelombang suara (<i>waveform</i>) untuk mengidentifikasi bagian audio dengan puncak atau <i>ritme</i> yang <i>kicking</i>; dimaksud kuat. Setelah identifikasi dilakukan, teks narasi atau adegan animasi yang relevan disinkronkan dengan bagian audio yang sesuai tersebut. </td> </tr> <tr> <td>Transisi (efek <i>tint</i>: mengubah saturasi objek, efek <i>opacity</i>: menciptakan efek siluet) Masbro (efek penonjolan: teknik penyesuaian transformasi) Ereh dewasa (transformasi skala: <i>scale up</i>, efek <i>wiggle</i>: <i>template Motion Bro</i>)</td> </tr> <tr> <td>Ereh dewasa ke-2 (transformasi translasi: <i>position horizontal translation</i>)</td> </tr> </tbody> </table> | Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | Ereh bocil (teknik <i>sequence</i> : menggabungkan pergerakan yang berbeda dalam satu klip, transformasi skala: <i>scale up</i> ke <i>scale down</i> per aset ilustrasi serta di- <i>flip</i> , efek distorsi: <i>template Motion Bro</i>) <i>Background</i> (efek distorsi: distorsi diagonal diatur pengaturan efek menggunakan slider) Buaya dan Masbro (efek penonjolan: teknik penyesuaian transformasi) | <i>Sequence 2</i> Dalam proses mengatur teks narasi untuk berjalan sejajar dengan <i>ritme sound</i> , dengan visualisasi gelombang suara (<i>waveform</i>) untuk mengidentifikasi bagian audio dengan puncak atau <i>ritme</i> yang <i>kicking</i> ; dimaksud kuat. Setelah identifikasi dilakukan, teks narasi atau adegan animasi yang relevan disinkronkan dengan bagian audio yang sesuai tersebut. | Transisi (efek <i>tint</i> : mengubah saturasi objek, efek <i>opacity</i> : menciptakan efek siluet) Masbro (efek penonjolan: teknik penyesuaian transformasi) Ereh dewasa (transformasi skala: <i>scale up</i> , efek <i>wiggle</i> : <i>template Motion Bro</i>) | Ereh dewasa ke-2 (transformasi translasi: <i>position horizontal translation</i>) | | | |
| Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | | | | | | | | |
| Ereh bocil (teknik <i>sequence</i> : menggabungkan pergerakan yang berbeda dalam satu klip, transformasi skala: <i>scale up</i> ke <i>scale down</i> per aset ilustrasi serta di- <i>flip</i> , efek distorsi: <i>template Motion Bro</i>) <i>Background</i> (efek distorsi: distorsi diagonal diatur pengaturan efek menggunakan slider) Buaya dan Masbro (efek penonjolan: teknik penyesuaian transformasi) | <i>Sequence 2</i> Dalam proses mengatur teks narasi untuk berjalan sejajar dengan <i>ritme sound</i> , dengan visualisasi gelombang suara (<i>waveform</i>) untuk mengidentifikasi bagian audio dengan puncak atau <i>ritme</i> yang <i>kicking</i> ; dimaksud kuat. Setelah identifikasi dilakukan, teks narasi atau adegan animasi yang relevan disinkronkan dengan bagian audio yang sesuai tersebut. | | | | | | | | | |
| Transisi (efek <i>tint</i> : mengubah saturasi objek, efek <i>opacity</i> : menciptakan efek siluet) Masbro (efek penonjolan: teknik penyesuaian transformasi) Ereh dewasa (transformasi skala: <i>scale up</i> , efek <i>wiggle</i> : <i>template Motion Bro</i>) | | | | | | | | | | |
| Ereh dewasa ke-2 (transformasi translasi: <i>position horizontal translation</i>) | | | | | | | | | | |
| 3. | Adobe Media Encoder CC | <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Pengaturan Video</td> <td>Format H.264</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Dimensi video 1080x1920 (Full HD)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>CBR (Constant Bitrate) 8 Mbps.</td> </tr> <tr> <td>Proses Ekspor</td> <td>Proses ekspor video dengan pengaturan yang telah ditentukan.</td> </tr> </tbody> </table> | Pengaturan Video | Format H.264 | | Dimensi video 1080x1920 (Full HD) | | CBR (Constant Bitrate) 8 Mbps. | Proses Ekspor | Proses ekspor video dengan pengaturan yang telah ditentukan. |
| Pengaturan Video | Format H.264 | | | | | | | | | |
| | Dimensi video 1080x1920 (Full HD) | | | | | | | | | |
| | CBR (Constant Bitrate) 8 Mbps. | | | | | | | | | |
| Proses Ekspor | Proses ekspor video dengan pengaturan yang telah ditentukan. | | | | | | | | | |

Tabel 26 Pasca Produksi Konten "Imam Tarawih Favorit"

| No. | Software | Tahap Proses | Kegiatan | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|--|---------|-----------|------------|------------|--|--|---|--|--|--|--|
| 1. | Adobe Photoshop | Proses ekspor | Konversi ilustrasi ini menjadi format lain, yakni PNG untuk digunakan dalam animasi. | | | | | | | | | | | |
| 2. | Adobe After Effects | Animasi dan sinkronisasi | Menyesuaikan durasi dan kecepatan animasi menggunakan <i>time remapping</i> atau pengaturan kecepatan <i>keyframe</i> . | | | | | | | | | | | |
| | | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scene 1</th> <th>Scene 2</th> <th>Scene 3</th> <th>Scene 4</th> <th>Scene 5</th> <th>Scene 6</th> <th>Scene 7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7"> </td> </tr> </tbody> </table> | Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | Scene 4 | Scene 5 | Scene 6 | Scene 7 | | | | |
| Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | Scene 4 | Scene 5 | Scene 6 | Scene 7 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Scene 1</th> <th>Scene 2-7</th> <th>Sequence 1</th> <th>Sequence 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan efek puppet pada karakter Saitama, Aang, dan Kratos adalah sebagai berikut: (efek puppet, teknik animasi di mana karakter atau objek diberikan kemampuan untuk bergerak seperti boneka. Dalam hal ini, setiap karakter (Saitama, Aang, dan Kratos) akan diatur dalam beberapa lapisan atau elemen terpisah yang dapat dikendalikan secara individu) (pengaturan gerakan atas ke bawah, setiap elemen karakter akan diberikan titik pivot atau <i>anchoring point</i> di bagian yang sesuai. Titik pivot ini akan menjadi pusat rotasi atau pergerakan karakter.)</td> <td>Teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan efek munculnya karakter Kratos adalah sebagai berikut: (pengaturan posisi: untuk mencapai efek muncul dari bawah ke atas, diatur posisi awal karakter Kratos di luar area tampilan yang tidak terlihat dan perubahan <i>opacity</i>: diatur <i>opacity</i> karakter menjadi rendah sehingga karakter dominan terlihat)</td> <td>Berfungsi sama dengan ulasan sebelum ini.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | Scene 1 | Scene 2-7 | Sequence 1 | Sequence 2 | Teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan efek puppet pada karakter Saitama, Aang, dan Kratos adalah sebagai berikut: (efek puppet, teknik animasi di mana karakter atau objek diberikan kemampuan untuk bergerak seperti boneka. Dalam hal ini, setiap karakter (Saitama, Aang, dan Kratos) akan diatur dalam beberapa lapisan atau elemen terpisah yang dapat dikendalikan secara individu) (pengaturan gerakan atas ke bawah, setiap elemen karakter akan diberikan titik pivot atau <i>anchoring point</i> di bagian yang sesuai. Titik pivot ini akan menjadi pusat rotasi atau pergerakan karakter.) | Teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan efek munculnya karakter Kratos adalah sebagai berikut: (pengaturan posisi: untuk mencapai efek muncul dari bawah ke atas, diatur posisi awal karakter Kratos di luar area tampilan yang tidak terlihat dan perubahan <i>opacity</i> : diatur <i>opacity</i> karakter menjadi rendah sehingga karakter dominan terlihat) | Berfungsi sama dengan ulasan sebelum ini. | | | | |
| Scene 1 | Scene 2-7 | Sequence 1 | Sequence 2 | | | | | | | | | | | |
| Teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan efek puppet pada karakter Saitama, Aang, dan Kratos adalah sebagai berikut: (efek puppet, teknik animasi di mana karakter atau objek diberikan kemampuan untuk bergerak seperti boneka. Dalam hal ini, setiap karakter (Saitama, Aang, dan Kratos) akan diatur dalam beberapa lapisan atau elemen terpisah yang dapat dikendalikan secara individu) (pengaturan gerakan atas ke bawah, setiap elemen karakter akan diberikan titik pivot atau <i>anchoring point</i> di bagian yang sesuai. Titik pivot ini akan menjadi pusat rotasi atau pergerakan karakter.) | Teknik animasi yang digunakan untuk menciptakan efek munculnya karakter Kratos adalah sebagai berikut: (pengaturan posisi: untuk mencapai efek muncul dari bawah ke atas, diatur posisi awal karakter Kratos di luar area tampilan yang tidak terlihat dan perubahan <i>opacity</i> : diatur <i>opacity</i> karakter menjadi rendah sehingga karakter dominan terlihat) | Berfungsi sama dengan ulasan sebelum ini. | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Adobe Media Encoder CC | Pengaturan Video Proses Ekspor | Format H.264 Dimensi video 1080x1920 (Full HD) CBR sebesar 8 Mbps. Proses ekspor video dengan pengaturan yang telah ditentukan. | | | | | | | | | | | |

Tabel 27 Pasca Produksi Konten "Lailaitul Qadr"

| No. | Software | Tahap Proses | Kegiatan | | | | | |
|----------------|---|--------------------------|---|--|---|--|---|---|
| 1. | Adobe Photoshop | Proses ekspor | Konversi ilustrasi ini PSD. | | | | | |
| 2. | Adobe After Effects | Animasi dan sinkronisasi | Menyesuaikan durasi dan kecepatan animasi menggunakan <i>time remapping</i> atau pengaturan kecepatan <i>keyframe</i> . | | | | | |
| | | | Scene 1 | Scene 2 | Scene 3 | Scene 4 | Scene 5 | Scene 6 |
| | | |  |  |  |  |  |  |
| | | | .Scene 1 | Baji (teknik <i>masking</i> , pada bagian bawah karakter dengan menerapkan efek <i>masking</i> dan efek <i>ripple</i> . Efek <i>masking</i> untuk membatasi area tampilan pada layer, sedangkan layer wajah yang telah diduplikat digunakan untuk tampilan <i>scene</i> lain. <i>Masking</i> diterapkan kembali pada layer wajah yang telah diduplikat). | | | | |
| | | | Scene 2 | Baji ke-2 (beberapa potongan karakter dibuat, seperti tangan dan tubuh, yang masing-masing diberi efek cahaya. Motion pada aset ini kemudian digeser berlawanan antara tangan dan tubuh) | | | | |
| | | | Scene 3 | Kratos (bagian tangan Kratos diberi efek <i>scale up</i> dengan pergerakan yang minimal, yang membuatnya berubah ukuran dari besar ke kecil seolah-olah bergerak kecil) | | | | |
| | | | Scene 4 | Ereh (rumpun <i>green screen</i> diubah menjadi siluet dengan efek <i>tint</i> dan Ereh diberikan efek <i>gaussian blur</i> . Selanjutnya, <i>background</i> diberi efek <i>wiggle</i> untuk menciptakan gerakan yang bergetar, dan efek <i>lens flare</i> untuk menambahkan kilau dramatis) | | | | |
| | | | Scene 5 | Ereh ke-2 (teks diberi efek <i>wiggle</i> , garis dari <i>green screen</i> diberi efek <i>dazzle</i> dengan pemberian <i>tint</i> . Selanjutnya, Ereh dilakukan <i>zoom out</i> dengan menentukan titik tengah di kakinya. Masjid ditempatkan di sebelah kiri, sedangkan Ereh ditempatkan di sebelah kanan dengan penerapan efek <i>parallax</i> , menciptakan ilusi gerakan antara Masjid dan Ereh. | | | | |
| Scene 6 | Siluet karakter (template <i>glitch</i> digunakan untuk menciptakan efek 'perusakan' yang terbagi menjadi tiga lapisan. Lapisan 1 bergerak dari kanan ke kiri, lapisan 2 bergerak dari kiri ke kanan, dan lapisan 3 menciptakan pergeseran langit dari kiri ke kanan) | | | | | | | |
| 3. | Adobe Media Encoder CC | Pengaturan Video | Format H.264 | | | | | |
| | | | Dimensi video 1080x1920 (Full HD) | | | | | |
| | | | CBR target bitrate sebesar 8 Mbps. | | | | | |
| | | Proses Ekspor | Proses ekspor video pengaturan yang telah ditentukan. | | | | | |

d. Tahap distribusi *digital storytelling* islami @Religiustrasi

Pada tahap distribusi, konten atmosfer spiritual yang kekinian ini dibagikan oleh *content creator* @Religiustrasi hanya di TikTok dan Instagram. Konten animasi ilustrasi dakwah tersebut kemudian dialihkan dari TikTok ke Instagram oleh *content creator* @Religiustrasi.

Kalo selama ini @Religiustrasi masih *meang* dua medsos (media sosial) aja, TikTok dulu baru Instagram Iya, konten yang ada di TikTok di *re-upload* ke Instagram buat memperluas audiens gitu *sih*.⁷⁷

Dalam menjangkau audiens yang lebih luas dan relevan, penting bagi *content creator* @Religiustrasi untuk menggunakan *hashtag* yang tepat. Pemilihan *hashtag* yang banyak pada awalnya mungkin tidak efektif karena dapat menghasilkan hasil yang terlalu luas dan tidak terkait dengan konten yang dibuat.

Trial and error juga awal-awal *upload tu*. *Hashtag*-nya sama saya dibanyakin aja semuanya tapi setelah *diliatin insight*-nya *tuh* jadi lebih bias *nggak* terarah kontennya ke mana dari segi *hashtag* itu kalau bisa *mah* cuma satu aja (*hashtag*) @Religiustrasi cuma kalau sekarang supaya yang *follow* @Religiustrasi itu orang-orang yang suka dakwah, orang-orang hijrah dan orang yang suka ilustrasi dan mengambar, jadi dua poin itu (dakwah dan ilustrasi) yang dikemukakan.⁷⁸

Dalam penempatan *hashtag* pada *caption*, terdapat perbedaan antara TikTok dan Instagram, terutama dalam variasi kata yang dipilih oleh *content creator* @Religiustrasi. Pemilihan kata-kata dalam *hashtag* dioptimalkan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk mencapai audiens yang lebih relevan di masing-masing *platform* media.

⁷⁷Dilansir dari wawancara ke-1 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 30 April 2023.

⁷⁸Dilansir dari wawancara ke-2 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 05 Mei 2023.

Berikut ini adalah tabel urutan *hashtag* @Religiustrasi, disusun dari angka yang paling banyak ke yang paling sedikit:

Tabel 28 Jumlah *Hashtag* pada Konten TikTok @Religiustrasi 2023

| No. | <i>Hashtag</i> | Jumlah | No. | <i>Hashtag</i> | Jumlah |
|-----|----------------|--------|-----|-----------------|--------|
| 1. | #Religiustrasi | 18 | 19. | #puasa | 3 |
| 2. | #Hijrah | 16 | 20. | #pemudahijrah | 3 |
| 3. | #Fyp | 18 | 21. | #setan | 2 |
| 4. | #Fyp:) | 18 | 22. | #angel | 2 |
| 5. | #Islam | 12 | 23. | #tokyorevengers | 1 |
| 6. | #dakwah | 12 | 24. | #badr | 1 |
| 7. | #alquran | 11 | 25. | #drawing | 1 |
| 8. | #akhirzaman | 11 | 26. | #badar | 1 |
| 9. | #umat | 11 | 27. | #umarbinkhattab | 1 |
| 10. | #ilustrasi | 10 | 28. | #memesdaily | 1 |
| 11. | #gambar | 10 | 29. | #viral | 1 |
| 12. | #memedakwah | 12 | 30. | #pajak | 1 |
| 13. | #muslim | 7 | 31. | #lailatulqadr | 1 |
| 14. | #memehalal | 4 | 32. | #haji | 1 |
| 15. | #ramadhan | 7 | 33. | #sholat | 1 |
| 16. | #malaikat | 5 | 34. | #halalmemes | 1 |
| 17. | #anime | 4 | 35. | #Qurban | 1 |
| 18. | #ytta | 4 | 36. | #umroh | 1 |

Tabel 29 Jumlah *Hashtag* pada Konten Instagram @Religiustrasi Tahun 2023

| No. | <i>Hashtag</i> | Jumlah | No. | <i>Hashtag</i> | Jumlah |
|-----|-----------------|--------|-----|-----------------|--------|
| 1. | #hijrah | 18 | 15. | #umarbinkhattab | 2 |
| 2. | #Religiustrasi | 18 | 16. | #tarawih | 2 |
| 3. | #gambar | 18 | 17. | #why | 2 |
| 4. | #fyp | 9 | 18. | #hamdanhamedan | 1 |
| 5. | #ilustrasi | 8 | 19. | #anime | 1 |
| 6. | #alquran | 8 | 20. | #pajak | 1 |
| 7. | #muslim | 8 | 21. | #viral | 1 |
| 8. | #animation | 6 | 22. | #gamber | 1 |
| 9. | #ramadhan | 6 | 23. | #akhirzaman | 1 |
| 10. | #ramadan | 5 | 24. | #lailatulqadr | 1 |
| 11. | #ilustrasi | 4 | 25. | #tokyorevengers | 1 |
| 12. | #motiongraphics | 2 | 26. | #badr | 1 |
| 13. | #drawing | 2 | 27. | #dakwah | 1 |
| 14. | #puasa | 3 | 28. | #pemuda hijrah | 1 |

Diperhatikan oleh *content creator* @Religiustrasi bahwa fitur *Sound* dari TikTok dan Instagram juga memiliki pengaruh dalam distribusi konten. Diketahui bahwa fungsi *Sound* ini memiliki kesamaan dengan penggunaan *hashtag* di *platform* TikTok dan Instagram Reels.

Sound juga ngaruh sih, kan fungsi *sound* itu udah kayak kalau dari Reels sama TikTok itu fungsinya kayak *hashtag* ya jadi kayak *sound* A itu munculnya video-video A *doang* sekarang saya ada buat khusus @Religiustrasi.⁷⁹

Fitur *Ask Me* digunakan sebagai bagian dari strategi distribusi konten @Religiustrasi di Instagram. Pertanyaan diajukan dan interaksi dilakukan dengan audiens, sehingga konten disisipkan ke *Stories* untuk menarik perhatian sebagian besar audiens yang mungkin tidak menyadari bahwa konten baru telah diunggah.

Saya biasanya bikin *bridging* dari Instagram Stories pake fitur *Ask Me*, dikasih pertanyaan dulu biar ada interaksi dengan *followers* sebelum saya sisipin konten di *stories* biar tau ada konten (baru) lumayanlah buat *ngejangkau* berapa persen *followers* gitu lebih banyak.⁸⁰

Setiap konten animasi ilustrasi dakwah yang diunggah, metadata dioptimalkan oleh *content creator* @Religiustrasi. Metadata meliputi *caption* dan *hashtag* yang relevan untuk meningkatkan visibilitas konten. Terdapat dua jenis *caption* yang digunakan (1) *caption* bertanya untuk mengajak interaksi serta (2) *caption* berfokus pada mempertegas potongan ayat atau hadits pada konten.

Ada dua jenis *caption* yang saya pakai jadi kayak ada yang tipenya bertanya gitu ke si *followers* sama menceritakan ulang atau apa ya mempertegas lagi potongan-potongan ayat atau hadits di dalam konten tersebut.⁸¹

⁷⁹Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁸⁰Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁸¹Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.



Namun, dari segi keterlibatan *followers*, terjadi interaksi yang lebih baik ketika jenis *caption* adalah tipe mengajukan pertanyaan. Hal ini mendorong banyak komentar yang menjawab pertanyaan yang diajukan dalam *caption* tersebut, seperti yang dikatakan, "dari segi *engagement* bagusnya yang bertanya *sih* jadi yang komen-komen pun banyaknya yang *ngejawab* pertanyaan saya di *caption* itu."⁸² Berikut uraian tampilan *caption*, *hashtag*, dan *sound* pada konten @Religiustrasi:

Tabel 30 Beberapa *Caption*, *Hashtag*, dan *Sound* @Religiustrasi

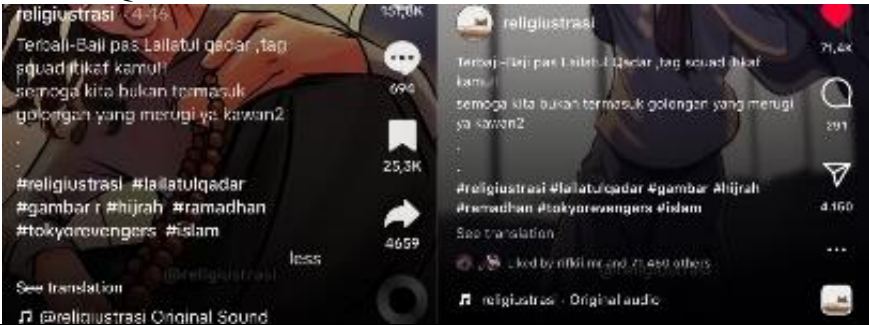
| No | <i>Caption</i> | <i>Hashtag</i> | <i>Sound</i> |
|----|----------------|--|--|
| 1. | | | |
| | Tik Tok | Kamu masih mau "tobatnya besok lagi deh"? sedangkan satu detik kedepan pun kita gatau sampai atau enggak umur kita 😊 | #hijrah #fyp #fyp #Religiustrasi #islam #mati |
| | Instagram | Kamu masih mau "tobatnya besok lagi deh"? sedangkan satu detik kedepan pun kita gatau sampai atau enggak umur kita 😊 | #hijrah #Religiustrasi #islam #gambar #fyp |

⁸²Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Lanjutan Tabel 30

| No | Caption | Hashtag | Sound |
|-----------|---|--|---|
| 2. |  | | |
| Tik Tok | Disini ada <i>gak sih</i> yang bener bener langsung kangen Rasulullah, pas cuman sekedar denger Nama Muhammad Salallah alaihi wa sallam?🙏 | #hijrah #fyp #Religiustrasi #fyp👉 #gambar | @Religiustrasi <i>Original Sound</i> |
| Instagram | Disini ada gak sih yang bener bener langsung kangen Rasulullah, pas cuman sekedar denger Nama Muhammad Salallah alaihi wa sallam?🙏 Semoga kita termasuk ummatnya yang mendapat Syafaat Beliau dan bisa berkumpul di Surga nanti,aamiin🙏 | #Religiustrasi #hijrah #fyp #gambar | @Religiustrasi <i>Original Sound</i> |
| 3. |  | | |
| Tik Tok | Tiap komplek pasti punya imam tarawih favoritnya masing masing, ya gak sih? tag temen kamu yang suka cabut pas tarawih hehe | #ramadhan #Religiustrasi #fyp #fyp👉 #tarawih | @Religiustrasi <i>Original Sound</i> |

Lanjutan Tabel 30

| No. | Caption | | Hashtag | Sound |
|-----|--|---|---|----------------------------------|
| | Instagram | Tiap komplek pasti punya imam tarawih favoritnya masing masing, ya gak sih? tag temen kamu yang suka cabut pas tarawih hehe | #ramadhan #Religiustrasi #fyp #tarawih #puasa #gambar #hijrah | @Religiustrasi Original Sound |
| 4. |  | | | |
| | | Caption | Hashtag | Sound |
| | Tik Tok | Terbaji-Baji pas Lailatul Qadar, tag squad itikaf kamu!! semoga kita bukan termasuk golongan yang merugi ya kawan2 | #Religiustrasi #lailatulqadar #gambar #hijrah #ramadhan #tokyorevengers #islam | @Religiustrasi Original Sound |
| | Instagram | Terbaji-Baji pas Lailatul Qadar, tag squad itikaf kamu!! semoga kita bukan termasuk golongan yang merugi ya kawan2 | #Religiustrasi #lailatulqadar #gambar #hijrah #ramadhan #tokyorevengers #islam | @Religiustrasi Original Sound |

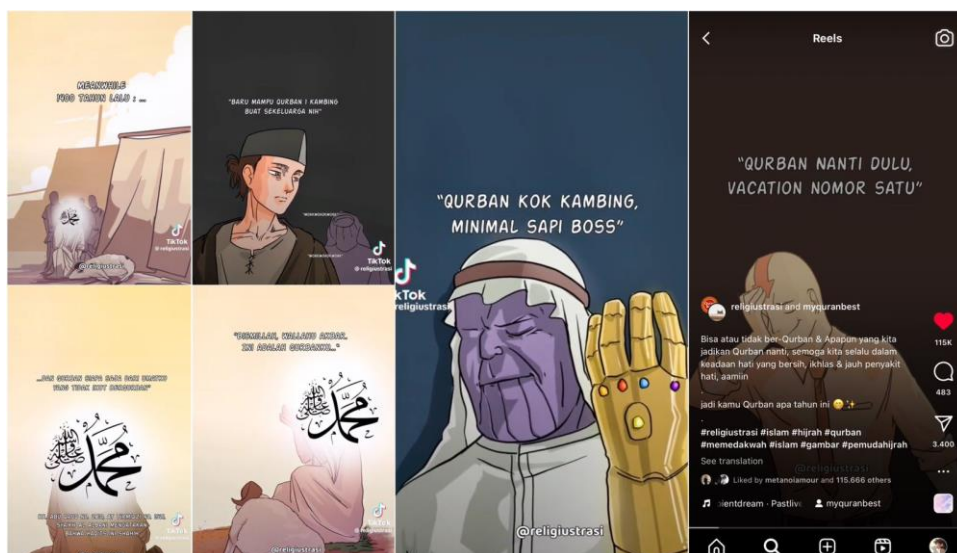
Konten sering diunggah oleh *content creator* @Religiustrasi sebanyak sekali dalam seminggu.⁸³ Frekuensi unggahan ditentukan sesuai dengan kemampuan *content creator* @Religiustrasi dan diikuti dengan konsistensi. Hal ini membantu membangun loyalitas dan menciptakan ekspektasi dari audiens.

⁸³Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

Promosi konten dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi dengan memanfaatkan fitur-fitur media yang tersedia. Selain itu, berbagi konten dilakukan melalui *story* WhatsApp dan *link* konten dikirimkan ke grup-grup kawula muda, termasuk grup wibu.

Di luar *platform* itu biasanya saya *share* (berbagi) link-ya gitu video-video saya *share* ke grup WhatsApp wibu kalau *nggak* sih saya biasanya *upload* di *story* WhatsApp saya ya minimal kontak-kontak saya tahu gitu, supaya memaksimalkan *engagement*-nya ya.⁸⁴

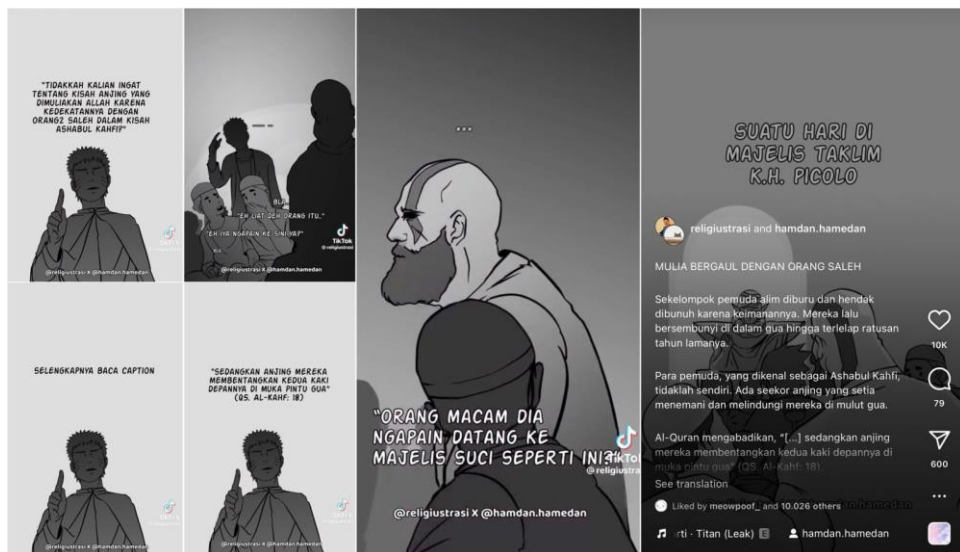
Selain itu, kolaborasi dilakukan untuk meningkatkan visibilitas konten yang dibuat oleh *content creator* @Religiustrasi seperti dengan QuranBest serta dilakukan *cross-promosi* dengan yang lain, Hamdan Hamedan dan Kisah Umrah.⁸⁵ Kolaborasi ini bertujuan untuk saling menciptakan sinergi yang positif dalam mempromosikan konten-konten religius kepada audiens yang lebih luas.



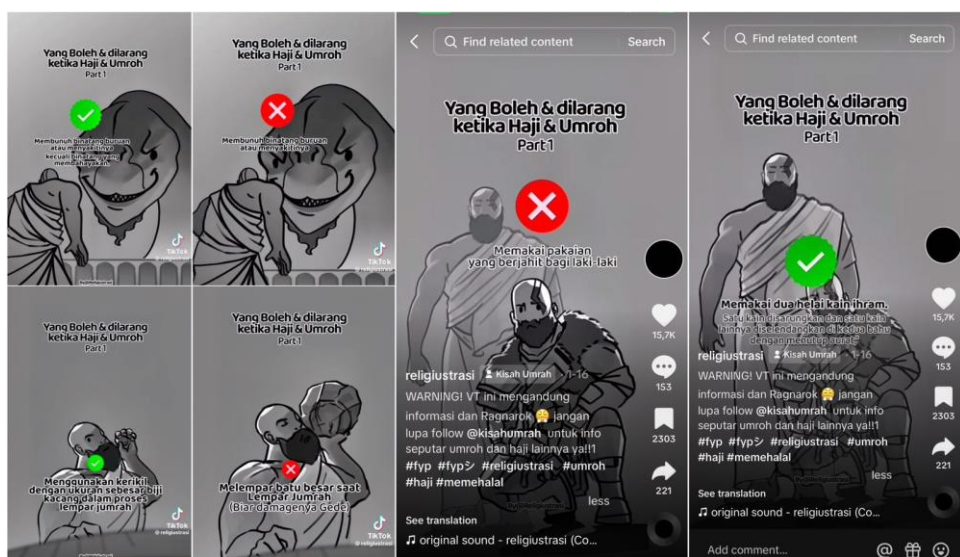
Gambar 13 Salah Satu Tampilan Kolaborasi dengan QuranBest

⁸⁴Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.

⁸⁵Dilansir dari wawancara ke-3 dengan *content creator* Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui media Zoom Meeting pada 13 Mei 2023.



Gambar 14 Tampilan Kolaborasi dengan Hamdan Hamedan



Gambar 15 Tampilan Kolaborasi dengan Kisah Umroh

Dengan upaya yang dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk konten menjangkau audiens, hingga berbagai tanggapan dari beberapa audiens pun muncul.



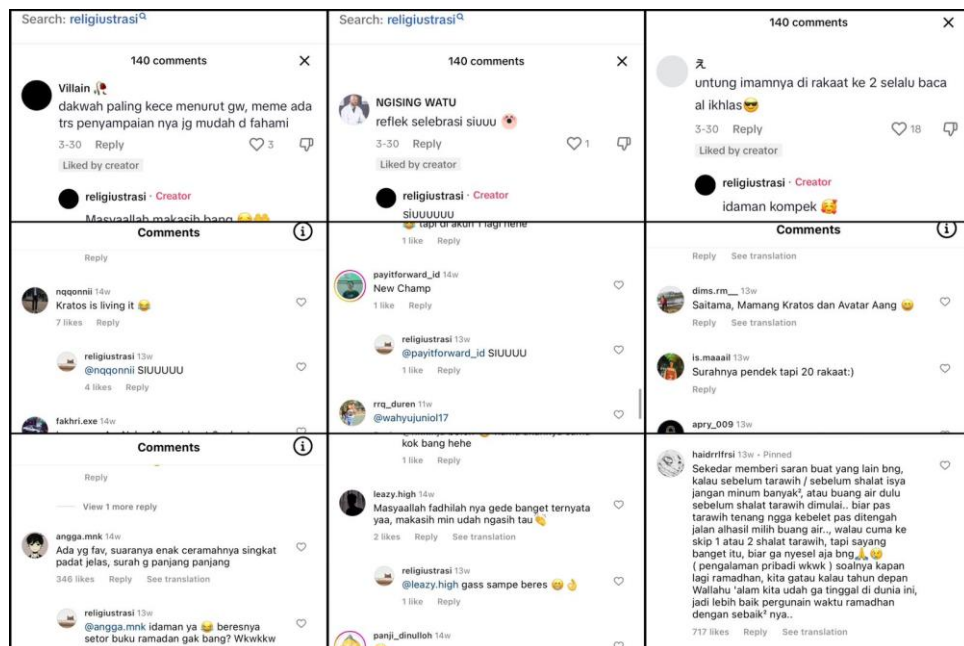
Gambar 16 Tanggapan Audiens pada Konten "Tobat Mulai Besok?"

Tanggapan audiens terhadap konten animasi ilustrasi dakwah ini mencerminkan kekaguman terhadap kualitas seni dan keindahan visual yang ditampilkan. Dukungan dan semangat diberikan kepada @Religiustrasi dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah. Peningkatan wawasan yang didapat dari konten ini juga disoroti dengan penghargaan dan terima kasih dari audiens. Pengaitan karakter dalam konten dengan referensi lain, seperti Kratos dalam *God of War*, menunjukkan pemahaman audiens terhadap konteks budaya dan fiksi. Secara keseluruhan, respons positif diberikan oleh audiens terhadap konten animasi ilustrasi dakwah ini, yang mengapresiasi seni, pesan dakwah, serta dampak positif yang diberikan dalam hal peningkatan wawasan dan pemahaman.



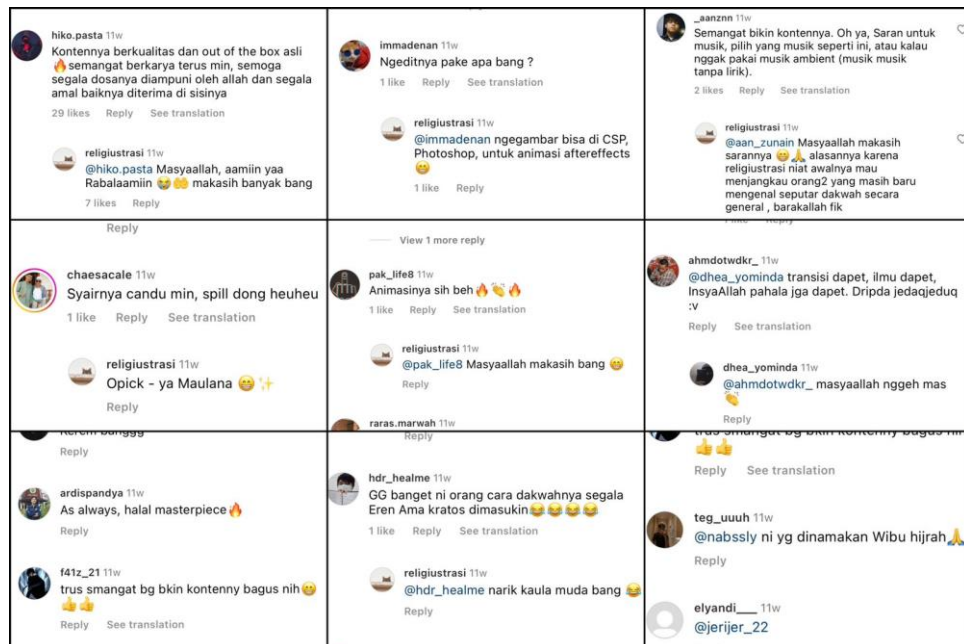
Gambar 17 Tanggapan Audiens pada Konten "Rindu Muhammadku"

Konten animasi ilustrasi ini yang memunculkan nostalgia lagu masa kecil dan menumbuhkan rasa rindu kepada Rasulullah, mendapatkan tanggapan dari audiens yang mengungkapkan perasaan nostalgia dan keinginan untuk lebih memahami serta mencintai Rasulullah melalui konten tersebut. Momen masa kecil yang kini beranjak dewasa dirasakan terharu mendengar lagu "Rindu Muhammadku". Dukungan diberikan oleh *content creator* @Religiustrasi, dengan merespons secara pengertian serta mengapresiasi semangat audiens dalam mengembangkan pemahaman spiritual mereka melalui konten tersebut. Tanggapan audiens mencerminkan perasaan kagum, kesedihan, dan semangat yang timbul ketika audiens mendalami pesan dakwah yang disampaikan dalam konten animasi ilustrasi ini. Respon positif diberikan oleh @Religiustrasi dan semangat audiens didukung dalam perjalanan spiritual audiens.



Gambar 18 Tanggapan Audiens pada Konten "Tobat Imam Tarawih Favorit"

Tanggapan audiens terhadap konten animasi ilustrasi dakwah ini sangat positif. Audiens mengapresiasi penyampaian dakwah yang *keren* dan *meme* yang disajikan dalam konten tersebut. Audiens juga menganggap konten ini mudah dipahami dan menghibur. Beberapa audiens menunjukkan kekaguman terhadap ceramah yang singkat namun jelas yang diberikan melalui konten tersebut. Selain itu, terdapat juga komentar-komentar yang mengaitkan konten dengan karakter populer seperti Kratos, Saitama, dan Avatar Aang, serta selebrasi 'SIUU' yang menambah daya tarik dan keasyikan konten tersebut. *Content creator* @Religiustrasi merespons tanggapan audiens dengan terima kasih dan humor, menciptakan interaksi yang positif. Secara keseluruhan, audiens memberikan respon yang positif dan mengapresiasi konten animasi ilustrasi dakwah ini.









Gambar 19 Tanggapan Audiens pada Konten "*Lailatul Qadr*"

Tanggapan audiens terhadap konten, audiens memberikan semangat dan harapan akan ampunan dan penerimaan amal baik. Beberapa audiens juga tertarik dengan teknik *editing* yang digunakan @Religiustrasi. Audiens juga memberikan pujian terhadap animasi dan menggambarkan konten sebagai karya *masterpiece* yang *halal*. Terdapat juga komentar humor terkait penggunaan karakter Eren dan Kratos dalam konten dakwah, yang diterima @Religiustrasi dengan respon humor untuk menarik kawula muda. Ada juga komentar yang menggambarkan seseorang sebagai "wibu hijrah", mengindikasikan transformasi spiritual seseorang yang terinspirasi oleh budaya pop Jepang; karakter anime. Secara keseluruhan, audiens memberikan tanggapan positif dan apresiasi terhadap kualitas dan kreativitas dalam konten animasi ilustrasi dakwah ini. Hingga saat ini, @Religiustrasi telah menghasilkan lebih dari ± 18 video sejak awal tahun 2023. Berikut ini adalah daftar teraktual dari konten-konten @Religiustrasi yang dirilis tepat dari awal tahun 2023:







Tabel 31 22 Konten Teraktual @Religiustrasi 2023

| No. | Topik dan Gambar | Insight TikTok (atas) dan Instagram (bawah) | | | | |
|-----|---|---|----------|---------|----------|---------|
| | | Date | Views | Likes | Comments | Share |
| 1. | <p>Malas Solat</p> | 12/01/2023 | ± 1,8M | ± 256K | ± 1150 | ± 10,0K |
| | | - | | | | |
| 2. | <p>Ketika Haji dan Umroh</p> | 16/01/2023 | ± 137,9K | ± 15,7K | ± 156 | ± 219 |
| | | - | | | | |
| 3. | <p>"Tidak Dibiarkan Hamba Pulang Ke Neraka"</p> | 19/01/2023 | ± 195,6K | ± 43,4K | ± 225 | ± 2353 |
| | | 26/01/2023 | ± 197K | ± 29,1K | ± 94 | ± 3191 |
| 4. | <p>Tutor Wudhu ala Kibo</p> | 22/01/2023 | ± 44,1K | ± 2384 | ± 15 | ± 83 |
| | | - | | | | |
| 5. | <p>Ketika Sakit Allah Tarik 3 Hal</p> | 23/01/2023 | ± 4,5K | ± 882K | ± 2096 | ± 8660 |
| | | - | | | | |
| 6. | <p>Tobatnya Besok Lagi?</p> | 27/01/2023 | ± 7,4M | ± 818K | ± 4570 | ± 25,2K |
| | | 27/01/2023 | ± 2M | ± 285K | ± 1.356 | ± 12.8K |

Lanjutan Tabel 31

| No. | Topik dan Gambar | Insight TikTok (atas) dan Instagram (bawah) | | | | |
|-----|---|---|----------|---------|----------|---------|
| | | Date | Views | Likes | Comments | Share |
| 7. | Orang Paling Kaya  | 02/02/2023 | ± 319,4K | ± 42,4K | ± 483 | ± 1534 |
| | | 02/02/2023 | ± 913K | ± 119K | ± 1.346 | ± 7.190 |
| 8. | 3 Tahapan Menuntut Ilmu  | 11/02/2023 | ± 160,6K | ± 23,9K | ± 4904 | ± 1135 |
| | | 11/02/2023 | ± 633K | ± 76,8K | ± 621 | ± 7.151 |
| 9. | Rindu Muhammadku  | 18/02/2023 | ± 1,4M | ± 222K | ± 1245 | ± 6401 |
| | | 18/02/2023 | ± 3,1M | ± 362K | ± 2.109 | ± 21.3K |
| 10. | #AyoBayarPajak  | 25/02/2023 | ± 74,5K | ± 8721 | ± 131 | ± 196 |
| | | 25/02/2023 | ± 65,9K | ± 6.677 | ± 85 | ± 335 |
| 11. | Tipe-tipe "Kita" Pas Ramadhan Akan Datang  | 03/03/2023 | ± 209,0K | ± 33,6K | ± 240 | ± 1147 |
| | | 03/03/2023 | ± 63,6K | ± 7.882 | ± 160 | ± 657 |
| 12. | Amalan Bulan Syaban?  | 11/03/2023 | ± 38,8K | ± 6452 | ± 411 | ± 93 |
| | | 11/03/2023 | ± 78,1K | ± 10,2K | ± 47 | ± 402 |

Lanjutan Tabel 31

| No. | Topik dan Gambar | Insight TikTok (atas) dan Instagram (bawah) | | | | |
|-----|--|---|-------------|------------|----------|------------|
| | | Date | Views | Likes | Comments | Share |
| 13. | <p>#Why? Kenapa Dekat dengan Ulama & Orang Saleh?</p>  | 18/03/2023 | ± 49,8K | ± 6251 | ± 59 | ± 138 |
| | | 18/03/2023 | ± 92,3K | ± 9.424 | ± 81 | ± 576 |
| 14. | <p>Serba Serbi Awal Ramadan</p>  | 24/03/2023 | ± 87,0K | ± 12,5K | ± 121 | ± 568 |
| | | 24/03/2023 | ± 161K | ± 20,1K | ± 157 | ± 1.476 |
| 15. | <p>Imam Sholat Tarawih Favorit</p>  | 30/03/2023 | ± 356,8K | ± 35,4K | ± 138 | ± 611 |
| | | 30/03/2023 | ± 878K | ± 130K | ± 275 | ± 3.753 |
| 16. | <p>Setan: "Manusia Itu Sangat Mudah Digoda dan Ditakuti"</p>  | 07/04/2023 | ± 587,1K | ± 87,2K | ± 486 | ± 1788 |
| | | 07/04/2023 | ± 653K | ± 86,9K | ± 754 | ± 3.449 |
| 17. | <p>Mesin Waktu</p>  | 08/04/2023 | ± 52K | ± 6493 | ± 148 | ± 182 |
| | | 08/04/2023 | ± 167K | ± 22K | ± 288 | ± 911 |
| 18. | <p>Lailatul Qadar</p>  | 16/04/2023 | ± 750,0K | ± 151K | ± 686 | ± 4628 |
| | | 16/04/2023 | ± 455K | ± 70,3K | ± 290 | ± 4.132 |

B. Hasil Pembahasan

Setelah data penelitian terhadap rumusan masalah yang tertera dalam bab I mengenai implementasi *MIL* dalam perancangan *digital storytelling* islami untuk konten animasi ilustrasi di *media sharing networks* @Religiustrasi dianalisis, hasil penelitian tersebut dikaitkan dengan kajian teori dan penelitian sebelumnya untuk membahas implementasi keterampilan *content creator* @Religiustrasi dalam memproses informasi dan menggunakan teknologi dan media; integritas *MIL* dalam perancangan konten yang melibatkan tahapan pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi konten animasi ilustrasi dakwah.

Dalam tahap ini, hasil pembahasan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Implementasi *MIL* pada *Digital Storytelling* Islami @Religiustrasi

Dalam bagian ini, penulis mencoba mengusulkan sebuah model yang menunjukkan hubungan antara perancangan konten *digital storytelling* dengan *MIL* yang unsur-unsurnya dianalisis dari tahapan *digital storytelling* untuk *designer* dari riset Hashiroh Hussain dan Norshuhada Shiratuddin (2016) dan komponen *MIL* oleh UNESCO (2013). Kedua hal ini kemudian digabungkan dalam sebuah model untuk menandai hubungan antara komponen-komponen tersebut. Hal ini dianggap penting karena model ini memungkinkan *content creator* sebagai kreator informasi memahami bahwa dalam perancangan *digital storytelling*, mereka diberikan arena eksperimentasi kreatifitas dengan mengeksplorasi ide-ide dengan memvisualisasikan, mengevaluasi, dan mengembangkan konten. Semua ini adalah keterampilan *MIL* yang dilakukan secara bersama-sama. Model ini diuraikan pada tabel 32 yang menunjukkan interaksi antara kedua komponen tersebut.

Penelitian Asti Prasetyawati (2021) yang berjudul "*Digital Storytelling* Kok Bisa?: Mengubah Keberlimpahan Informasi menjadi Konten Edukasi" dan penelitian Ika Fadillah dan Khurotu Dini (2021) yang berjudul "*Digital Storytelling* Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda" menunjukkan relevansi *digital storytelling* dengan literasi antar dalam konteks konten media atau media pembelajaran. Dalam penelitian yang dibahas oleh Asti Prasetyawati, digunakan *digital storytelling* untuk mengubah keberlimpahan informasi menjadi konten edukasi. Dalam konteks literasi, diberikan kesempatan kepada tim kreator untuk menyampaikan pesan-pesan secara menarik melalui *digital storytelling*. Dengan menggunakan teknik *storytelling*, informasi dapat dikemas menjadi cerita yang dapat menarik minat pembaca dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Dalam penelitian Ika Fadillah dan Khurotu Dini, digunakan *digital storytelling* sebagai strategi baru untuk meningkatkan minat literasi generasi muda. Dalam *digital storytelling*, digunakan alat visual, audio, dan interaktif untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan menghibur, sehingga generasi muda lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan literasi.

Kesimpulannya, kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa *digital storytelling* memiliki relevansi yang signifikan dengan literasi. Dengan pendekatan kreatif dan interaktif yang ditawarkan oleh *digital storytelling*, pesan-pesan literasi disampaikan dengan lebih efektif dan menarik bagi individu dalam membangun kemampuan literasi mereka. Pembahasan ini sejalan pula dengan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu, Rofiza Aboo Bakar (2019) yang berjudul *Digital Storytelling: an Influential Reading Comprehension and Creativity Tool for the 21st Century*

Literacy Skills yang mengusulkan sebuah model yang menunjukkan hubungan antara *digital storytelling*, pemahaman bacaan, dan kreativitas pelajar yang unsur-unsurnya dicermati dari *digital storytelling* oleh Lambert (2003), pemahaman bacaan oleh Torrance (1988), dan unsur kreativitas oleh Kaufman (2009). Model ini diuraikan dalam bentuk yang menunjukkan interaksi antara ketiga unsur tersebut. Model ini menunjukkan hubungan integrasi *digital storytelling* dengan unsur-unsur lainnya, menekankan eksplorasi kreativitas, dan menggambarkan keterampilan literasi abad ke-21 yang relevan.

Sebagai metode, teknik-teknik digunakan dalam *digital storytelling* untuk mengembangkan keterampilan literasi dan bercerita menggunakan media digital. Literasi yang terkait dengan kompetensi digital disebut sebagai *21st Century Literacy*; Literasi Abad ke-21.⁸⁶ *Digital storytelling* mengintegrasikan aspek literasi tersebut termasuk keterampilan perancangan informasi dan media maka dalam *digital storytelling*, keterampilan *MIL* dikembangkan oleh kreator informasi, sehingga lanskap digital di abad ke-21 dijelajahi oleh mereka.⁸⁷ Pengaruh lanskap digital di abad ke-21 pada *cyberreligion* telah mendorong *content creator* islami untuk aktif dalam budaya digital. Hasil penelitian sebelumnya, mengarahkan pada pembahasan bahwa *digital storytelling* islami dan komponen *MIL* dalam perancangan konten dakwah memiliki relevansi, seperti yang tertera dalam tabel berikut:

⁸⁶UNESCO, Media and Information Literacy: A Critical Approach to Literacy in the Digital World (UNESCO, 2022) <https://www.unesco.org/en/articles/media-and-information-literacy-critical-approach-literacy-digital-world> (27 Mei 2023).

⁸⁷Bernard Robin, "The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning," *The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning* 30, (2016): 18.

Tabel 32 Ulasan Relevansi antar *MIL* dan *Digital Storytelling* Islami

| No. | Tahap | Relevansi dengan Komponen <i>MIL</i> |
|-----|--------------|---|
| 1. | Pra produksi | Komponen Akses |
| | | <p>Dalam komponen ini, keterampilan teknis dalam penggunaan teknologi digital (<i>button knowledge</i>), kemampuan mencari informasi relevan dan akurat (<i>information search skills</i>), serta kemampuan menyortir informasi yang relevan (<i>curation intelligence</i>) menjadi penting dalam menyampaikan cerita islami. Selain itu, keterampilan navigasi transmedia (<i>transmedia navigation</i>) untuk menghadapi aliran cerita dan informasi dakwah melalui berbagai modalitas.</p> |
| | | Komponen Evaluasi/Pemahaman |
| | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan memahami (1-<i>understanding</i>) media, konten informasi dan audiens. Ini juga mencakup <i>computational thinking</i> tentang bagaimana data informasi dakwah diorganisasikan dalam cara yang memiliki makna naratif yang kohesif. 2. Keterampilan menilai dan evaluasi (2-<i>assessment and evaluation</i>) melibatkan kemampuan <i>cognitive load management</i> dalam menyaring materi dakwah yang relevan, <i>sense-making</i> dalam memahami signifikansi dari materi dakwah, <i>critical digital literacy</i> dalam menilai kualitas dan validitas materi dakwah, serta <i>visual skills</i> dalam memilih visual yang relevan dengan cerita dakwah. Selain itu, diperlukan keterampilan <i>real-time processing</i> dalam memproses materi dakwah secara <i>real-time</i>. |

Lanjutan Tabel 32

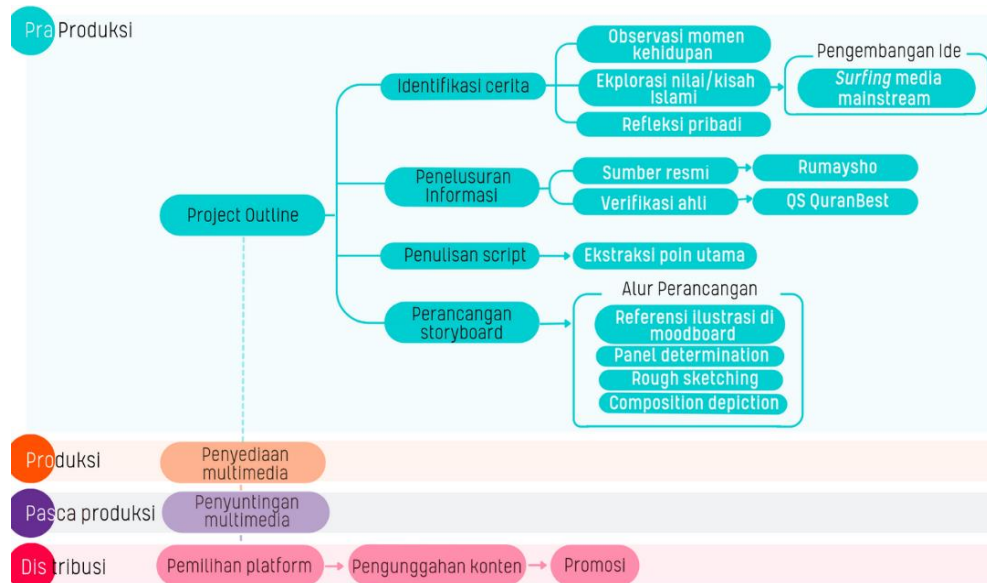
| No. | Tahap | Relevansi dengan Komponen MIL Komponen Evaluasi/Pemahaman |
|-----|----------------|---|
| | Pra produksi | 3. Keterampilan organisasi dan sintesis (3-organization and synthesis) untuk mengelola pengetahuan yang relevan (<i>knowledge management</i>) dan mengabaikan informasi yang tidak relevan (<i>skill of abandonment</i>). Dengan kemampuan ini, berbagai informasi terkait cerita dakwah yang ingin disampaikan dapat diorganisasi oleh <i>content creator</i> dan disintesis menjadi narasi yang kohesif dan bermakna. |
| 2. | Produksi | <p style="text-align: center;">Komponen Kreasi</p> <p>Pada tahap produksi, <i>content creator</i> mengumpulkan elemen multimedia seperti narasi, audio, dan visual. Tahap ini upaya transformasi ide cerita menjadi konten dakwah. Dengan ini, keterampilan <i>storytelling</i> dan penggunaan media khusus (<i>specific medium use</i>), alat interaktif (<i>interactive tool use</i>) seperti animasi, efek visual, dan suara digunakan oleh <i>content creator</i> (1- Communication and Use).</p> |
| 3. | Pasca produksi | Tahap pasca-produksi meliputi perakitan semua bahan produksi, maksudnya melibatkan pengeditan akhir elemen multimedia (audio, video, dan visual) dengan keterampilan kreativitas (<i>creativity</i>), <i>design mindset content creator</i> untuk menciptakan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan konten (2- Creation and Problem Solving). |
| 4. | Distribusi | Setelah tahap produksi selesai, <i>content creator</i> akan melakukan refleksi dan pratinjau konten religinya sebelum disebarkan melalui media sosial. <i>Content creator</i> akan memilih <i>platform</i> yang tepat, mengunggah konten <i>digital storytelling</i> islami, dan melakukan promosi agar cerita dapat mencapai audiens. Selain itu, <i>content creator</i> juga akan memantau respons dan pengaruh konten religi yang telah dibagikan (3- Monitoring). |

Proses kolaborasi antara tahap *digital storytelling* islami dengan komponen *MIL* memberikan pedoman bagi *content creator* dalam penciptaan konten. Dalam hal ini, aspek *usability* (kegunaan) dan *user experience* (pengalaman pengguna) *content creator* @Religiustrasi penting karena kualitas keseluruhan dari proses *digital storytelling* islami @Religiustrasi dipengaruhi oleh kegunaan dan pemahaman yang diterapkan oleh *content creator* sendiri, serta sejalan dengan prinsip dakwah mengacu pada kebajikan (*mu'asyarah bil ma'ruf*), serta upaya mengajak pada kebaikan (*al-amr bi al-ma'ruf*) dan mencegah kemunkaran (*al-nahyu an al-munkar*). Prinsip-prinsip kebaikan dan moral yang diatur dalam agama Islam juga dijadikan acuan dalam pembuatan konten oleh *content creator* @Religiustrasi. Dengan demikian, kolaborasi antara tahap *digital storytelling* islami dan komponen *MIL* memberikan integrasi pengelolaan informasi dan media dalam menciptakan konten yang berdaya guna dan sesuai prinsip-prinsip islami.

Dalam hal ini digambarkan pula, *content creator* @Religiustrasi terlibat proses bermuamalah, interaksi antar individu atau kelompok yang terkait dengan hubungan antar sesama manusia (*hablun minannaas*) meliputi pembuatan (produksi), penyebaran (distribusi), akses dan penggunaan informasi dan komunikasi. Untuk kajian lebih lanjut, penting untuk mengembangkan pembahasan yang lebih rinci tentang peran *content creator* @Religiustrasi dalam merancang *digital storytelling* islami dalam integrasi *MIL*. Prinsip, teknik, dan strategi kreatif dalam perancangan *digital storytelling* islami dapat dikembangkan berdasarkan praktik pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi yang dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi.

- a. Tahap pra produksi *digital storytelling* islami (relevansi dengan 1- komponen akses dan 2- komponen evaluasi/ pemahaman MIL)

Gambar 20 Workflow Pra Produksi Konten @Religiustrasi (Data Diolah)



Tahap pra produksi *digital storytelling* islami ini menyajikan informasi dasar sistematis perancangan konten animasi ilustrasi dakwah yang meliputi proses mengidentifikasi ide cerita, mengumpulkan informasi yang relevan, menghasilkan skrip narasi, dan merancang *storyboard* konten cerita religi yang berkaitan dengan keterampilan mengakses (*access*) (1- komponen akses MIL), memahami (*understanding*), penilaian dan evaluasi (*assessment and evaluation*), organisasi dan sintesis (*organization and synthesis*) (2- komponen evaluasi dan pemahaman MIL) konten ilustrasi dakwah. *Content creator* @Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, melalui langkah-langkah awal ini sebelum memasuki tahap produksi berikutnya.

Persiapan peralatan teknis memulai tahap pra produksi oleh *content creator* @Religiustrasi melibatkan persiapan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang diperlukan. Dalam konteks persiapan peralatan teknis untuk menciptakan konten animasi ilustrasi dakwah, keterampilan '*button*' menjadi relevan. Keterampilan ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana mengoperasikan alat dan fitur-fitur dalam perangkat baik *hardware* dan *software*, "*object which you press to operate a device* (objek yang ditekan untuk mengoperasikan sebuah perangkat)" (Cambridge Dictionary). Kualitas konten animasi ilustrasi sangat dipengaruhi oleh *hardware* dan *software* yang digunakan oleh *content creator* @Religiustrasi. Untuk *hardware* yang digunakan *content creator* @Religiustrasi yakni, kecepatan *rendering* ditingkatkan oleh PC berspesifikasi Intelcore $\pm 5C$ RAM ± 16 GB, grafis ditampilkan oleh Monitor PC Philips 243V dan Gigabyte G24F, kontrol presisi diberikan oleh NYK KR 301, Mouse Logitech G304, dan Mouse vertikal DAREU LM108G, ilustrasi dengan tingkat presisi yang tinggi menggunakan Tablet Wacom Intuos CTL-6100WL/K0-C dan *pen graphic*-nya, sementara kualitas audio ditingkatkan oleh Speaker Edifier R10U dan Headphone dBe Acoustic GM500 serta Earphone KZ CRA CCA+. Untuk *software*, penyempurnaan konten animasi ilustrasi menggunakan aplikasi *graphic design* seperti Adobe Photoshop, aplikasi *video editing* seperti Adobe After Effect, dan aplikasi *rendering* seperti Adobe Media Encoder. Konten animasi ilustrasi berkualitas dihasilkan oleh *content creator* dengan menggunakan peralatan teknis yang tepat. Selain persiapan peralatan teknis, *content creator* @Religiustrasi juga memulai proses pra produksi lain dengan langkah-langkah berikut.

1) Identifikasi ide cerita animasi ilustrasi dakwah

Dalam konsep cerita animasi ilustrasi dakwah, kemundulan ide cerita konten @Religiustrasi disebabkan oleh berbagai faktor. Pertama, observasi momen kehidupan sehari-hari untuk menemukan materi autentik yang dihubungkan dengan aspek religius. Dalam proses ini, menggunakan keterampilan pencarian informasi (*information search skills*). *Information search skills* disini mengacu pada kemampuan mencari (*search*), "*an attempt to find information on a computer, on the internet, etc.* (upaya untuk mencari informasi di komputer, di internet, dan sebagainya)" (Cambridge Dictionary). Keterampilan ini untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas. Informasi ditemukan melalui observasi ini menjadi dasar inspirasi untuk mengembangkan ide cerita. Kedua, eksplorasi nilai atau kisah islami dengan menambahkan elemen visual, memodifikasi alur cerita, dan menyajikan sudut pandang yang unik. Dalam proses ini, *content creator* @Religiustrasi juga mengaplikasikan *information search skills* untuk mencari sumber referensi dengan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai dan kisah islami. Hal ini melibatkan penelusuran situs web islami Rumaysho dan validasi *QS (Qualified Sources)* QuranBest. Ketiga, refleksi atas keresahan atau pengalaman pribadi dengan merenungkan aspek religius yang relevan. Dengan merenungkan aspek religius yang relevan dalam diri sendiri, dihasilkan konten yang autentik dan bermakna. Untuk pengembangan ide cerita religi dari refleksi ini, *platform* media *mainstream* seperti Reddit, Twitter, TikTok, Instagram, dan Facebook, dijelajahi oleh *content creator* @Religiustrasi untuk memperoleh inspirasi dan perspektif yang beragam dan diketahui relevansinya dengan mayoritas.

2) Penelusuran informasi cerita animasi ilustrasi dakwah

Dengan melakukan eksplorasi ide-ide cerita, tema yang disampaikan oleh *content creator* @Religiustrasi diidentifikasi dan kebutuhan informasi yang relevan bagi audiens diartikulasikan. Untuk berupaya memberikan informasi teraktual yang relevan dengan audiens, salah satu caranya melalui proses *up-to-date* (memperbarui) informasi sesuai perkembangan terkini. Proses tersebut sesuai dengan tujuan menggunakan keterampilan *real time processing* (pemrosesan waktu nyata), dimana informasi "*communicated, shown, presented, etc. at the same time as events actually happen* (dikomunikasikan, ditampilkan, disajikan, dan lain-lain pada saat yang sama dengan terjadinya peristiwa secara aktual)" (Cambridge Dictionary). Serta, dalam upaya untuk menghasilkan informasi yang dapat dipercaya, *curation intelligence* (pengetahuan kurasi) diterapkan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk memeriksa kredibilitas informasi dan mengevaluasi relevansinya dengan tujuan konten yang dibuat. Kata *curation* itu diartikan sebagai praktik "*the selection of something such as documents, music, or internet content to be included as part of a list or collection or on a website* (pemilihan sesuatu seperti dokumen, musik, atau konten internet untuk dimasukkan sebagai bagian dari daftar atau koleksi atau di dalam sebuah situs web)" (Cambridge Dictionary). Pada langkah ini, informasi yang dimasukkan sebagai bagian dari materi dakwah dalam konten @Religiustrasi yang dipilih dengan cermat. Informasi yang akurat diperoleh oleh *content creator* @Religiustrasi dengan menggunakan sumber resmi situs web Islam, yaitu Rumaysho. Selain itu, *content creator* @Religiustrasi dapat memverifikasi keaslian informasi dengan mencari ulasan dan tanggapan dari ahli

yang relevan di Quran Best, yang dikenal sebagai *QS (Qualified Sources)*. Dengan demikian, dalam proses kurasi, langkah-langkah diambil oleh *content creator @Religiustrasi* untuk memilih informasi yang dapat dipercaya dan relevan untuk digunakan dalam konten @Religiustrasi. Pengetahuan kurasi diterapkan dan mengandalkan sumber resmi seperti Rumaysyo dan tanggapan dari ahli *QS* di Quran Best untuk memastikan kualitas dan keandalan informasi yang disajikan.

3) Penulisan skrip (*script*) cerita animasi ilustrasi dakwah

Penulisan skrip cerita ilustrasi dakwah dilakukan dengan memperhatikan beberapa langkah untuk memastikan pemahaman yang baik oleh audiens. Pertama, *cognitive load management* (manajemen beban kognitif) dilakukan oleh *content creator @Religiustrasi* dengan menghapus detail informasi yang tidak penting atau menyajikan informasi secara ringkas namun masih mencakup inti dari pesan yang ingin disampaikan. Hal ini sebagai upaya menangkas *load* (beban) pada kognitif audiens. Kata *load* disini mengacu pada "*a difficult situation to deal with* (situasi yang sulit untuk dihadapi)" (Cambridge Dictionary). Manajemen beban kognitif ini diterapkan agar informasi yang disampaikan dalam konten dakwah tidak membebani secara kognitif dan dapat dengan mudah diproses oleh audiens. Dalam mengelola beban kognitif, *trial and error* terhadap cerita animasi ilustrasi dakwah dilakukan oleh *content creator @Religiustrasi* dengan target sasaran. Dengan mendapatkan umpan balik dari sasaran ini, identifikasi cerita dan pesan dakwah perlu beberapa penyesuaian lebih lanjut dilakukan oleh *content creator @Religiustrasi*.

Selanjutnya, pembuatan makna (*sense-making*) terhadap informasi yang terkumpul dilakukan. Kata makna (*sense*) mengacu pada praktik "*an ability to understand, recognize, value, or react to something* (kemampuan untuk memahami, mengenali, menilai, atau bereaksi terhadap sesuatu)" (Cambridge Dictionary). *Sense-making* dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi dengan menginterpretasikan informasi berdasarkan pengetahuan sebelumnya, pengalaman, asumsi, atau logika. Dengan *sense-making* ini, *content creator* @Religiustrasi cakap menyusun cerita animasi ilustrasi dakwah secara koheren dan relevan agar pesan-pesan dakwah dapat dipahami dengan baik oleh target audiens @Religiustrasi. Setelah informasi diinterpretasikan, langkah berikutnya adalah melakukan sintesis elemen-elemen yang relevan dari informasi yang terkumpul untuk membentuk materi dakwah yang lebih komprehensif dan utuh. Informasi yang telah diolah menjadi pemahaman yang bermakna dapat digunakan untuk pengambilan perancangan lebih lanjut. Dalam hal ini, setelah pemilahan informasi sebagai materi dakwah dijadikan teks narasi dengan ditulis poin-poin utama (*outline*) di aplikasi Notes untuk mengorganisir informasi secara sistematis. Penggunaan jargon teknis dalam penulisan skrip dihindari, sebutan *slang* yang lebih familiar bagi generasi muda digunakan oleh *content creator* @Religiustrasi, seperti pada kata dari kalimat "Kang Gali Kubur *be like*", "*me and boys pas Lailatul Qadr*", dan "*Utiwi Itikaf*". Dengan langkah-langkah tersebut, skrip cerita ilustrasi dakwah disusun dengan memastikan beban kognitif terkelola dengan baik, pemahaman yang mudah oleh audiens dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik target audiens generasi muda oleh *content creator* @Religiustrasi.

4) Perancangan *storyboard* cerita animasi ilustrasi dakwah

Pada langkah ini, teks narasi diterjemahkan oleh *content creator* @Religiustrasi ke dalam bahasa visual melalui keterampilan *visual*, yakni kata visual berarti "*something such as a picture... used to give a particular effect or to explain something* (sesuatu seperti gambar... yang digunakan untuk memberikan efek tertentu atau menjelaskan sesuatu)" (Cambridge Dictionary). Dengan keterampilan tersebut, materi dakwah dari data teks dapat diciptakan secara visual dengan diawali proses perancangan *storyboard* melalui Adobe Photoshop. *Storyboard* dirancang sebagai rangkaian ilustrasi yang menggambarkan alur visual dalam konten. Dengan demikian, *content creator* memvisualisasikan momen-momen dalam narasi dan mengatur urutan cerita; *scene* secara terstruktur. Di sisi lain, *moodboard* digunakan untuk mengumpulkan elemen visual dari Pinterest, *platform* media berbagi inspirasi visual, yang menggambarkan nuansa visual diinginkan oleh *content creator* @Religiustrasi. Hal ini memungkinkan *content creator* @Religiustrasi untuk menentukan atmosfer visual yang sesuai.

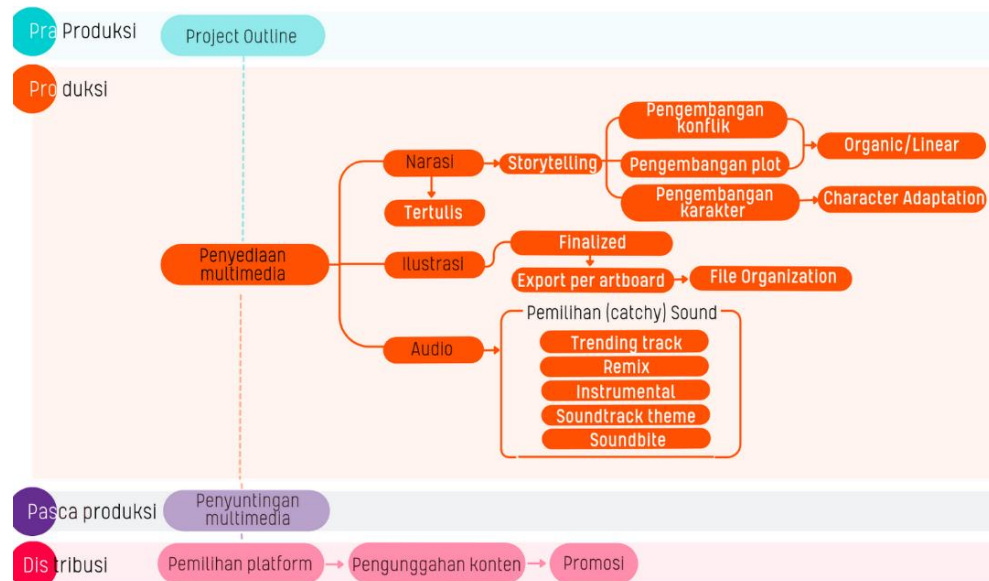
Dalam hal ini, sebagai *content creator* @Religiustrasi, keunggulan dimiliki dalam keterampilan *visual* yang memungkinkan visual yang khas dengan konsep islami dari karakter anime diadaptasi (*character adaptation*), serta penggunaan *jokes receh* (humor ringan) sebagai elemen tambahan. *Content creator* @Religiustrasi memadukan elemen cerita dengan visual dengan menyeimbangkan persentase antara materi dakwah, visual, *punchline* dan *jokes*. Hal ini penting untuk menjaga keterhubungan antara cerita islami dan visual kekinian, sehingga pesan yang ingin disampaikan tetap jelas.

Penting bagi *content creator* @Religiustrasi untuk mempertahankan konsistensi dalam gaya dan bahasa visual yang digunakan. Dengan menjaga konsistensi ini, konten animasi ilustrasi dakwah dari @Religiustrasi memiliki *branding*; identitas yang membantu membangun kesan konten yang khas diproduksi oleh @Religiustrasi. Berikut alur perancangan *storyboard* ilustrasi dakwah oleh *content creator* @Religiustrasi,

- a) *Moodboard*: Gambar-gambar sebagai referensi ilustrasi dicari oleh *content creator* @Religiustrasi dan dimasukkan ke dalam *moodboard*. Penentuan arah dan estetika visual yang ingin dicapai dibantu oleh *moodboard*, serta menjadi referensi visual yang membantu *content creator* @Religiustrasi dalam memvisualisasikan ide-ide mereka secara lebih jelas dan konsisten.
- b) *Panel determination*: setiap panel mewakili *scenes* tertentu dalam cerita, panel-panel disusun secara kronologis oleh *content creator* @Religiustrasi untuk menentukan urutan yang tepat untuk menyampaikan maksud cerita dengan teratur.
- c) *Rough sketching*: sketsa kasar atau rangkaian gambar sederhana yang menggambarkan alur *scenes* dalam konten. Sketsa ini berfungsi sebagai panduan awal dalam pembuatan *storyboard*.
- d) *Composition depiction*: komposisi gambar, posisi karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya dalam rangka menciptakan tata letak yang estetis diperhatikan oleh *content creator* @Religiustrasi.

- b. Tahap produksi *digital storytelling* islami (relevansi dengan 3- komponen kreasi MIL)

Gambar 21 Workflow Produksi Konten @Religiustrasi (Data Diolah)



Tahap produksi *digital storytelling* islami ini menggambarkan serangkaian tahapan yang melibatkan penyediaan konten atau elemen multimedia yang terkait dengan keterampilan komunikasi dan penggunaan (*communication and use*) (3-komponen kreasi MIL). Penyediaan elemen multimedia animasi ilustrasi dakwah, dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, dalam tahap produksi dengan tujuan menciptakan narasi yang mampu menyampaikan pesan yang dimaksud melalui pendekatan *storytelling* (bercerita) dan penggunaan media khusus (*specific medium use*) dalam pembuatan *digital storytelling* islami. Dalam konteks pembuatan konten *digital storytelling* @Religiustrasi, media khusus merujuk pada teknik atau perangkat yang dirancang untuk menciptakan

pengalaman visual atau audio. Dalam tahap produksi ini, *content creator* melalui langkah-langkah berikut:

1) Penyediaan elemen multimedia animasi ilustrasi dakwah

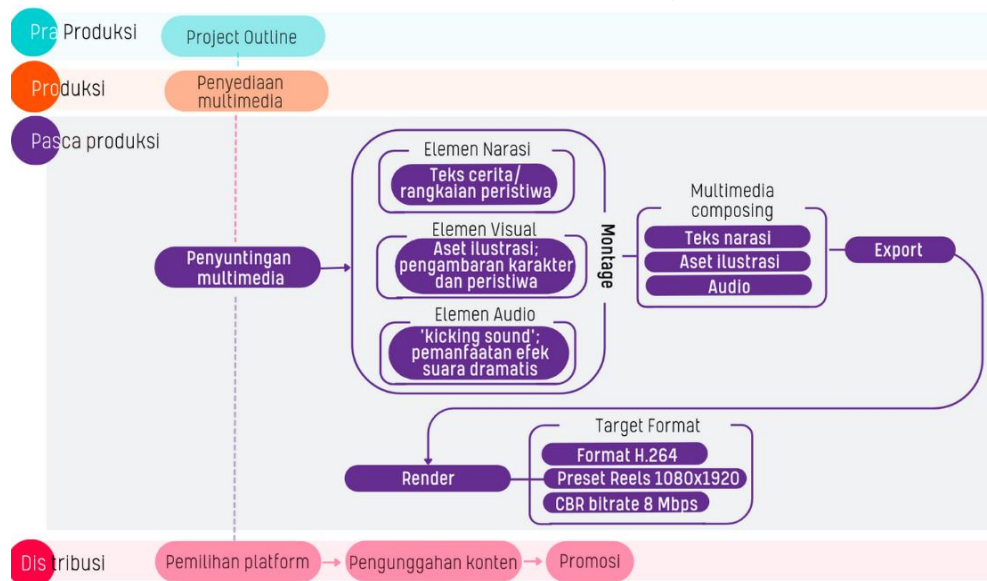
Upaya penyediaan elemen multimedia untuk pembuatan animasi ilustrasi dakwah dalam *digital storytelling* islami dimulai dengan teks narasi disusun, aset ilustrasi dipersiapkan, dan sumber suara audio disediakan oleh *content creator* @Religiustrasi dengan melakukan hal berikut:

- a) Teks narasi yang menjadi landasan cerita dalam animasi ilustrasi dakwah disusun oleh *content creator* @Religiustrasi. Dalam pengembangan cerita konten, *content creator* @Religiustrasi menggunakan keterampilan *storytelling* untuk mengembangkan narasi dengan memperhatikan konflik, plot, karakter, dan pesan cerita. Pengembangan konflik dan plot cerita konten @Religiustrasi sederhana dan fleksibel, cerita yang akan menjadi konten memiliki kemampuan untuk mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan konten oleh *content creator* @Religiustrasi. Dalam pengembangan karakter cerita, karakter *anime* dirancang oleh *content creator* @Religiustrasi, melalui proses adaptasi karakter (*character adaptation*). Dalam pengembangan cerita, diperbolehkan oleh *content creator* @Religiustrasi agar cerita berkembang secara alami (pengembangan cerita berbasis organik/linear), di mana alur cerita dan karakter dapat berkembang secara dinamis sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan cerita.

- b) Persiapan aset ilustrasi dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk digunakan dalam animasi dakwahnya. Aset ilustrasi, termasuk olahan ilustrasi yang dibuat melalui desain *storyboard* Adobe Photoshop, dipersiapkan untuk mendukung visualisasi cerita. Dalam hal ini, *content creator* @Religiustrasi menunjukkan keterampilan dalam menciptakan gambar-gambar (*illustrating*) yang sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh ilustrator sendiri, *content creator* @Religiustrasi. Dalam proses ini *content creator* @Religiustrasi melibatkan langkah-langkah seperti perencanaan konsep, sketsa awal, pengembangan detail (*detailing*) dan pemberian warna (*coloring*) mengharuskan *content creator* untuk berkeahlian teknis untuk memberikan kedalaman visual pada ilustrasi.
- c) Dalam penyediaan audio, *content creator* @Religiustrasi menggunakan audio yang *catchy* dalam berbagai bentuk seperti *trending track*, *remix*, *instrumental*, *soundtrack theme*, dan *soundbite* digunakan dalam konten dakwah @Religiustrasi. Keahlian dalam penggabungan audio dengan sinkronisasi antara *kicking sound* (suara tendangan) dan gerakan visual diperhatikan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk memberikan kesan yang lebih dramatis. Teknik sinkronisasi audio, seperti pemasangan tepat waktu, penyesuaian kecepatan, dan penekanan pada momen penting, digunakan untuk mencapai kualitas audio.

- c. Tahap pasca produksi *digital storytelling* islami (relevansi dengan 3-komponen kreasi *MIL*)

Gambar 22 Workflow Pasca Produksi Konten @Religiustrasi (Data Diolah)



Setelah proses produksi selesai, serangkaian tahapan pasca produksi *digital storytelling* Islami melibatkan pengeditan video, penyuntingan audio, dan penyuntingan visual yang terkait dengan keterampilan kreasi dan pemecahan masalah (*creation and problem solving*) (3-komponen kreasi *MIL*). Dengan kreativitas dan kemampuan dalam memecahkan masalah video animasi diedit, audio dan visual disunting dengan tujuan menciptakan hasil akhir konten. Berikut proses yang dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi, Topan Cahaya Putra, dalam tahap pasca produksi *digital storytelling* islami:

1) Pengeditan video animasi, penyuntingan audio, dan penyuntingan visual

Dalam tahap pasca produksi *digital storytelling* islami, kreativitas (*creativity*) menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan. Kata *creativity* merujuk pada "*the ability to produce original and unusual ideas, or to make something new or imaginative* (kemampuan untuk menghasilkan ide-ide asli dan tidak biasa, atau untuk membuat sesuatu yang baru atau imajinatif)" (Cambridge Dictionary). Dalam pembuatan konten animasi ilustrasi, penggunaan imajinasi dan inovasi diperlukan oleh *content creator @Religiustrasi*, hingga ide-ide baru dapat dihadirkan, nuansa kombinasi antar elemen multimedia yang berbeda diciptakan melalui kreativitas. Setelah tahap produksi, di mana aset-aset dasar telah disiapkan, tahap pasca produksi dimulai untuk mengoptimalkan konten animasi ilustrasi dakwah menggunakan After Effects (AE) yang melibatkan persiapan, animasi, sinkronisasi, dan *rendering* video.

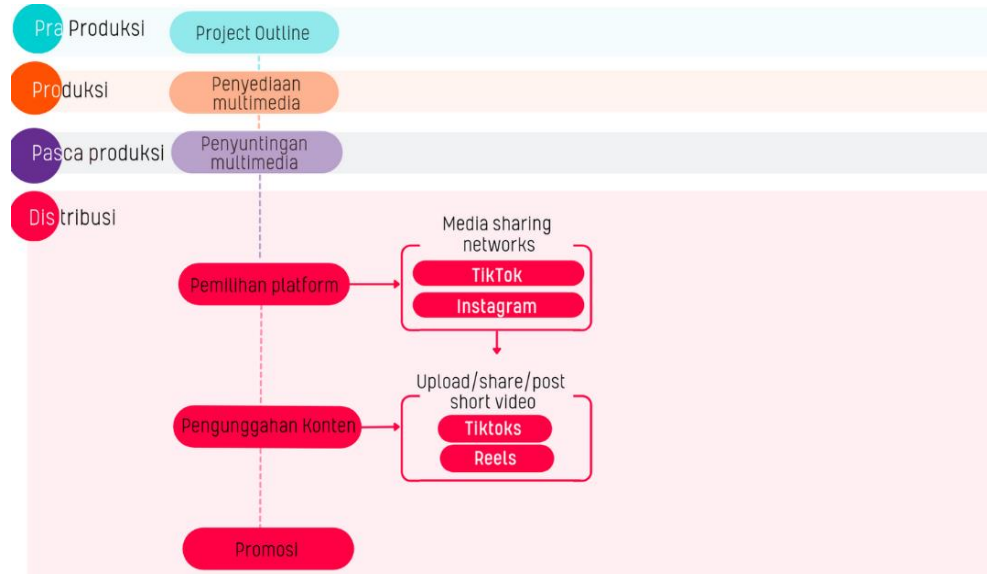
- a) Persiapan melibatkan penyimpanan elemen ilustrasi dalam format PNG atau PSD dengan ukuran file yang lebih besar. Proses ekspor dilakukan secara terpisah untuk setiap objek. Objek-objek tersebut kemudian disimpan ke dalam folder aset yang sesuai.
- b) Animasi melibatkan peran penting *content creator @Religiustrasi* dalam membuat *keyframe* dan mengatur perubahan properti elemen ilustrasi. Durasi animasi disesuaikan menggunakan *time remapping*. Teknik *layering* menjadi kunci utama animasi konten @Religiustrasi, digunakan untuk menggabungkan ilustrasi dalam beberapa lapisan.

- c) Sinkronisasi merupakan tahap di mana *content creator* @Religiustrasi menciptakan transisi antara elemen-elemen ilustrasi yang berbeda. Perubahan posisi, skala, dan efek visual digunakan untuk memperlihatkan peralihan antara elemen-elemen animasi. Sinkronisasi antara animasi ilustrasi dan elemen audio juga dilakukan untuk memperkuat alur cerita dakwah.
- d) *Rendering* adalah tahap di mana *output* akhir dari animasi ilustrasi dakwah dihasilkan oleh *content creator* @Religiustrasi. Proses ini dilakukan menggunakan Adobe Media Encoder CC dengan format umum H.264 *preset* dengan dimensi 1080x1920 (*Full HD*) digunakan, dan pengaturan CBR (*Constant Bitrate*) dengan *bitrate* sebesar 8 Mbps diperhatikan.

Dalam tahap pasca produksi animasi ilustrasi dakwah, keterampilan '*design mindset*' memainkan peran penting. Kata *design* merujuk pada "*a set of drawings showing how a product is to be made and how it will work and look* (set gambar yang menunjukkan bagaimana sebuah produk akan dibuat, bagaimana cara kerjanya, dan bagaimana penampilannya)" (Cambridge Dictionary). Keterampilan *design mindset* mendorong berpikir secara kreatif dan mengembangkan proses pengerjaan yang mengarah pada hasil yang diinginkan. *Content creator* @Religiustrasi berpikir '*out-of-the-box*' untuk menguji berbagai ide desain, mencoba kombinasi yang kompleks, dan menggabungkan elemen-elemen multimedia dengan cara yang inovatif dan memperkuat alur cerita dakwah melalui animasi visual.

- d. Tahap distribusi *digital storytelling* islami (relevansi dengan 3- komponen kreasi MIL)

Gambar 23 Workflow Distribusi Konten @Religiustrasi (Data Diolah)



Distribusi *digital storytelling* islami ini memberikan panduan yang terstruktur mengenai langkah-langkah yang melibatkan pemilihan *platform*, proses pengunggahan konten, serta strategi promosi berkaitan dengan upaya pemantauan (*monitoring*) (3- komponen kreasi MIL). Dalam tahap distribusi ini, konten ilustrasi dakwah @Religiustrasi yang telah selesai diproduksi akan didistribusikan melalui *media sharing networks*-nya, yakni TikTok dan Instagram. Berbagai upaya dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi untuk memperluas jangkauan konten tersebut, sehingga pesan dakwah dapat mencapai lebih banyak audiens dan memberikan dampak yang lebih besar dalam menyebarkan nilai-nilai keagamaan. Berikut langkah-langkah yang mengiringi proses distribusi konten @Religiustrasi.

1) Pemilihan *platform*

Pada tahap distribusi, *content creator* @Religiustrasi memilih *platform* TikTok dan Instagram sebagai *media sharing networks* utama untuk memfokuskan distribusi konten dakwah yang kekinian. Dengan memanfaatkan dua *platform* media yakni TikTok dan istagram yang memiliki fitur *sharing* video pendek, *content creator* @Religiustrasi dapat mencapai audiens yang lebih luas dengan gaya dan format yang disesuaikan. Melalui keputusan untuk mengalihkan konten animasi ilustrasi dakwah dari TikTok ke Instagram, *content creator* @Religiustrasi mengoptimalkan potensi jangkauan dan interaksi dengan audiens yang lebih tersegmentasi, serta memanfaatkan fitur-fitur dari kedua *platform* tersebut untuk meningkatkan dampak pesan dakwah yang disampaikan serta memperkuat keterlibatan audiens dalam konten dakwah yang disajikan dengan upaya pada pembahasan berikut.

2) Pengunggahan konten

Perhatian dan pertimbangan khusus terhadap kualitas dan akurasi konten diberikan oleh @Religiustrasi sebelum didistribusikan. *Content creator* @Religiustrasi mengoptimalkan penggunaan *hashtag*, memanfaatkan fitur-fitur *platform* seperti *Sound* dan *Ask Me*, serta menjadwalkan unggahan konten yang konsisten. Melalui strategi distribusi ini, *content creator* @Religiustrasi berupaya menciptakan sinergi positif dari konten-konten religius kepada audiens yang lebih luas. Dalam upaya menciptakan sinergi positif, *content creator* @Religiustrasi juga

aktif dalam berinteraksi dengan audiens melalui komentar, pesan pribadi yang diajukan audiens.

3) Promosi

Promosi distribusi konten animasi ilustrasi dakwah dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi melalui berbagai *platform* media, termasuk berbagai melalui *story* WhatsApp dan grup-grup remaja yang relevan. Kolaborasi juga dilakukan dengan QuranBest dan media lain untuk meningkatkan visibilitas konten dan menciptakan sinergi positif dalam mempromosikan konten religius. Dengan strategi promosi ini, upaya untuk memaksimalkan *engagement* dan menjangkau target audiens dilakukan oleh *content creator* @Religiustrasi. Sukses promosi, ditandai dengan banyak tanggapan positif audiens yang melibatkan apresiasi terhadap kualitas seni dan keindahan visual yang ditampilkan. Dukungan dan semangat diberikan kepada @Religiustrasi dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah. Peningkatan wawasan yang didapat dari konten ini juga disoroti dengan penghargaan dan terima kasih dari audiens. Secara keseluruhan, respons positif diberikan oleh audiens terhadap konten ini, yang mengapresiasi seni, pesan dakwah, serta dampak positif dalam hal peningkatan wawasan islami.

Langkah-langkah yang mengiringi proses distribusi konten animasi ilustrasi dakwah @Religiustrasi diawasi dengan upaya *monitoring*. Dalam pemilihan *platform*, *content creator* @Religiustrasi memantau kinerja konten di TikTok dan Instagram dengan menganalisis *insight*, *content creator* @Religiustrasi memperoleh pemahaman tentang respons dan interaksi audiens terhadap konten yang diunggah. Selain itu, dalam pengunggahan konten, *monitoring* dilakukan

dengan memantau performa *hashtag* yang digunakan, *insight* dari fitur-fitur *platform* seperti *Sound* dan *Ask Me*, serta melihat *engagement* dan respon dari audiens terhadap konten yang dipromosikan. Dengan melakukan *monitoring* secara berkala, *content creator* @Religiustrasi mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dari strategi distribusi yang dilakukan, dan melakukan perbaikan serta penyesuaian yang diperlukan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Serta, meningkatkan pengaruhnya dalam menyebarkan pesan keagamaan, dan memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya memperkuat dakwah melalui media sosial.