

Pembuatan *Motion Comic Chibi* Sebagai Media Informasi Pendaftaran Pemberangkatan Haji Di Kantor Kementerian Agama Kota Batam

Rachmawati Tsalitsah*, Anis Rahmi**

*Multimedia Engineering Technology Program, Batam State Polytechnic

**Animation Study Program, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Dec 14th, 2025

Revised Dec 24th, 2025

Accepted Dec 26th, 2025

Keyword:

motion comic

chibi

pendaftaran haji

generasi Z

ABSTRACT

Penelitian ini mengembangkan *motion comic* bergaya *chibi* sebagai media informasi pendaftaran haji di Kantor Kemenag Kota Batam. Media cetak dinilai kurang efektif, terutama bagi generasi Z yang lebih akrab dengan media digital. Menggunakan pendekatan art basic research kualitatif, karya ini dibuat dalam bentuk animasi terbatas berdurasi 3 menit 15 detik, menampilkan alur informasi melalui karakter ilustratif. Hasil evaluasi dari dua ahli menunjukkan *motion comic* ini cukup informatif, namun masih perlu perbaikan pada *intro-outro*, transisi, font, dan visual panel. Gaya *chibi*, pewarnaan, dan karakter dinilai sesuai dengan target audiens. Secara keseluruhan, *motion comic* ini berpotensi sebagai media informasi yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi generasi muda.

Corresponding Author:

Anis Rahmi,

Animation Study Program, Batam State Polytechnic,
Batam Centre, Jl. Ahmad Yani, Batam Kota, Kepulauan Riau
Email: anis@polibatam.ac.id

1. INTRODUCTION

Ibadah haji merupakan salah satu rukun Islam yang wajib dilaksanakan oleh setiap Muslim yang telah memenuhi syarat, baik dari aspek fisik, mental, maupun finansial. Ritual tahunan ini dilaksanakan dengan melakukan berbagai rangkaian kegiatan di beberapa tempat di Arab Saudi pada bulan Zulhijjah [1]. Sebelum dapat menunaikan ibadah haji, setiap calon jemaah diwajibkan untuk mengikuti proses pendaftaran yang dikelola oleh Kementerian Agama Republik Indonesia.

Di Indonesia, terdapat tiga jalur keberangkatan haji, yaitu haji reguler, haji khusus (plus), dan haji furoda [2]. Di Kota Batam, layanan pendaftaran haji yang tersedia di Kantor Kementerian Agama (Kemenag) hanya mencakup jalur haji reguler. Proses pendaftaran dilakukan sesuai dengan domisili calon jemaah [3]. Melibatkan pengumpulan dokumen penting seperti KTP, Kartu Keluarga, dan bukti setoran awal haji.

Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala, khususnya terkait kurangnya pemahaman masyarakat mengenai persyaratan pendaftaran [4]. Berdasarkan hasil wawancara dengan petugas penyelenggara haji dan umrah di Kantor Kemenag Kota Batam serta data dari kuesioner yang disebarluaskan kepada 12 responden (terutama generasi Z dan generasi muda yang menjadi perantara orang tua mereka), ditemukan bahwa media informasi yang digunakan, seperti brosur cetak, dinilai kurang efektif dalam menyampaikan informasi [5]. Responden mengeluhkan desain, tata letak, dan kejelasan isi brosur, serta terbatasnya jangkauan distribusi informasi.

Melihat karakteristik generasi Z yang sangat bergantung pada teknologi digital, terutama internet dan media sosial, maka diperlukan media informasi yang lebih adaptif, interaktif, dan menarik [6]. Generasi Z cenderung memilih ponsel karena akses informasi yang cepat [7]. Gadget mempermudah penyebaran informasi, mengatasi keterbatasan brosur di Kantor Kemenag Batam, dan memungkinkan penyampaian lewat media sosial seperti gambar, video, dan *motion comic*.

Motion comic merupakan media unik yang menggabungkan komik dan animasi secara kreatif, menarik perhatian berbagai kalangan [8]. Media ini menjadi sarana komunikasi visual dengan karakter bergaya gambar seperti *chibi*. Karakter *chibi* yang imut dan menggemaskan secara psikologis mampu menarik perhatian dan memberi rasa keterwakilan bagi pembaca [9]. Berdasarkan hasil kuesioner, banyak responden khususnya Gen Z dan orang tua mereka mengaku kesulitan memahami informasi dari brosur haji. Mereka menyarankan perbaikan visual dan penggunaan media animasi agar informasi lebih mudah dipahami.

Dengan kemajuan teknologi, komik kini hadir dalam berbagai bentuk, termasuk format digital seperti *motion comic* gabungan komik digital dan motion graphic. Media ini lebih menarik karena dilengkapi efek visual dan suara, tidak seperti komik cetak [10]. *Motion comic* memudahkan penyampaian informasi secara jelas dan menarik.

Komik merupakan gambar kartun yang disertai percakapan dalam balon kata, dan awalnya diterbitkan dalam bentuk buku, koran, atau majalah [11]. Salah satu inovasi yang kini mulai digunakan dalam mendistribusikan informasi melalui media *motion comic* kombinasi antara komik bergambar dan animasi sederhana. *Motion comic* adalah perpaduan antara komik dan animasi terbatas, menggunakan gerakan sederhana seperti geser, zoom in, atau zoom out melalui pengolahan per layer [12]. Dalam konteks ini, *motion comic* digunakan sebagai media informasi untuk menjelaskan prosedur dan persyaratan pendaftaran haji, khususnya di wilayah Kota Batam.

Brosur cetak sebagai media informasi yang selama ini digunakan oleh Kantor Kementerian Agama Kota Batam memiliki keterbatasan dalam menjangkau masyarakat secara luas, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan media digital. Survei APJII menunjukkan bahwa 51,9% generasi Z di Indonesia paling sering mengakses media sosial Instagram [13]. Gen Z (lahir 1997–2012) berusia 8–23 tahun, sedangkan Post Gen Z (lahir 2013 ke atas) berusia 0–7 tahun [14]. Banyak calon jemaah, terutama dari kalangan lanjut usia atau mereka yang kurang memahami bahasa formal administrasi, mengalami kesulitan dalam memahami isi brosur.

Chibi merupakan gambar versi kecil dari suatu tokoh atau karakter [15]. *Motion comic* dengan gaya ilustrasi *chibi* dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara ringan, menarik, dan mudah dicerna oleh berbagai kalangan usia. Selain menghadirkan narasi visual yang menyenangkan, penggunaan karakter *chibi* juga dinilai efektif dalam menciptakan daya tarik emosional dan memudahkan pembaca mengidentifikasi diri dengan karakter yang ada. Jenis *chibi* yang digunakan yaitu digunakan rasio semi-*chibi* (tinggi 3 kepala) dengan bentuk tubuh trapesium [16]. Pada jenis style *chibi* yang digunakan yaitu dewasa [17]. Media ini juga dirancang agar dapat disebarluaskan melalui platform digital seperti ijenis nstagram sehingga informasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Oleh karena itu, Penelitian ini mengembangkan media brosur pendaftaran haji dalam bentuk *motion comic*, yang dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara naratif dan visual melalui teks, suara, dan gambar dengan gerakan minimal. Penggunaan ilustrasi *chibi* dalam *motion comic* diharapkan membantu calon jemaah haji memahami persyaratan pendaftaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Fokus penelitian ditujukan pada calon jemaah haji di Kota Batam yang masih kesulitan memahami informasi administrasi pendaftaran. Pendaftaran haji merupakan tahap awal masuknya jemaah ke sistem layanan Kementerian Agama [18]. *Motion comic chibi* yang dirancang memiliki durasi 3 menit 51 detik, menggabungkan elemen karakter *chibi*, animasi, warna, tipografi, serta narasi teks berbentuk balon kata untuk memudahkan pemahaman.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Art basic Research* dan kualitatif dengan fokus pada penciptaan karya seni sebagai media informasi publik. Karya yang dikembangkan berupa *motion comic* bergaya *chibi* sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi pendaftaran dan pemberangkatan haji di Kantor Kementerian Agama (Kemenag) Kota Batam.

Jenis *motion comic* yang digunakan dalam pembuatan *motion comic* ini menggunakan jenis *motion comic* dengan balon obrolan dan desain karakter berperan penting dalam menarik perhatian dan membangun koneksi dengan audiens. Mengacu pada teori Bryan Tillman, karakter dirancang berdasarkan arketipe, latar belakang, bentuk visual, warna, dan estetika yang sesuai dengan target pembaca. Gaya *chibi* dipilih karena bentuknya yang imersif, ekspresif, dan mudah diterima oleh Gen Z.

Narasi dikembangkan berdasarkan alur peristiwa yang informatif dengan elemen tokoh, konflik, dan solusi. Untuk mendukung produksi visual, narasi divisualisasikan dalam bentuk *Storyboard* yang berfungsi sebagai panduan panel demi panel dalam animasi dalam pembuatan *motion comic* ini.

Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya media visual yang menarik dan mudah dipahami mengenai prosedur pendaftaran haji. Untuk itu, peneliti menganalisis media brosur yang ada

menggunakan pendekatan visual hierarchy, mencakup aspek ukuran elemen, tipografi, warna, kontras, dan tata letak. Peneliti juga mempelajari prinsip dasar animasi, termasuk 12 prinsip animasi, serta menganalisis beberapa contoh *motion comic* sebagai referensi.

Setelah proses penciptaan produk selesai, dilakukan uji kelayakan terhadap animasi yang dihasilkan. Evaluasi ini mencakup analisis terhadap naskah, desain karakter, storyboard, dan hasil akhir *motion comic*. Parameter yang digunakan pada penelitian *motion comic* ini yaitu Desain karakter *Chibi*, Penerapan Garis dan desain pada balon Obrolan, Pemilihan teks (tipografi), Unsur latar belakang (background) animasi, Pewarnaan (coloring), Panel, Transisi, peneraan efek visual, Transisi, Penerapan efek visual, SFX (sound effect) dan Dubbing dan Isi konten.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada narasumber ahli. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, analisis dilakukan menggunakan metode art basic research dengan pendekatan kualitatif. Karya animasi kemudian dipresentasikan dalam sesi wawancara, di mana para ahli memberikan tinjauan, pendapat, serta masukan yang menjadi dasar penyempurnaan karya secara keseluruhan. Selanjutnya, berikut ini merupakan bagan alur dalam proses penelitian.

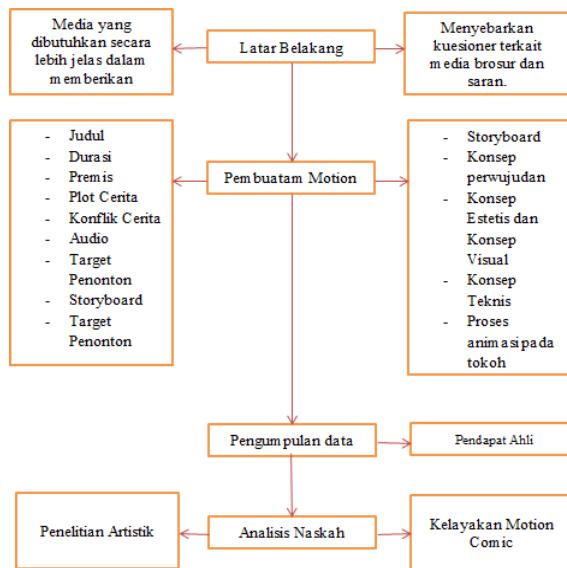


Figure 1. Bagan Alur Penelitian Sumber:
Dokumentasi Pribadi

3. RESULTS AND ANALYSIS

Setelah melalui proses pembuatan *motion comic* dan konsultasi dengan dosen pembimbing, dihasilkan sebuah karya *motion comic* yang memberikan informasi terkait pendaftaran pemberangkatan haji dikantor kementerian agama kota batam. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap produk tersebut.

3.1. Deskripsi Produk

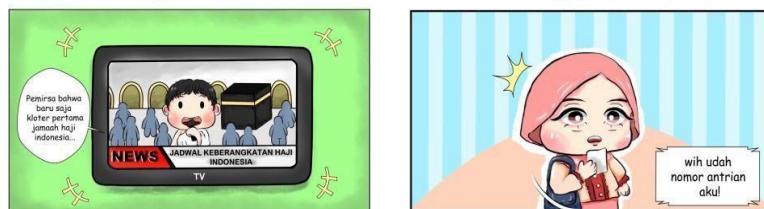


Figure 2. Deskripsi *Motion comic*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2 menampilkan isi *motion comic* berdurasi 3 menit 15 detik, terdiri dari tiga bagian: *intro*, inti cerita, dan *outro*. Cerita terbagi dalam tiga sequence tentang Ibu Yasmin, calon jemaah haji, yang bertanya soal prosedur pendaftaran kepada Pak Jojo, pegawai Kemenag Batam. Latar dan seragam

disesuaikan dengan kondisi nyata kantor Kemenag Batam. Gaya visual *chibi* digunakan untuk menarik minat Gen Z sebagai penonton sekaligus perantara informasi bagi orang tua mereka.

3.2. Analisis Elemen Visual



Figure 3. Elemen visual

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3 menunjukkan elemen visual *motion comic*, seperti efek *fade in/out*, transisi panel, dan teknik cut-out animation. Balon obrolan berbentuk gelembung dengan font Comic Sans MS. Animasi 2D menampilkan latar kantor Kemenag Batam, karakter pegawai dan jemaah dewasa, serta efek sesuai ekspresi. Dua tokoh utama bergaya semi-*chibi* adalah Ibu Yasmin (jemaah ramah namun bingung) dan Pak Jojo (pegawai informatif). Pewarnaan dominan pastel, line art memakai pressure, dan suara disesuaikan dengan konsep informasi haji.

3.3. Analisis dan Hasil Pembahasan Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis elemen visual berdasarkan parameter dalam pembuatan *motion comic* ini yaitu Desain karakter *Chibi*, Penerapan Garis dan desain pada balon Obrolan, Pemilihan teks (*tipografi*), Unsur latar belakang (*background*) animasi, Pewarnaan (*coloring*), Panel, Transisi, peneraan efek visual, Transisi, Penerapan efek visual, *SFX (sound effect)* dan *Dubbing* dan isi konten secara kualitatif dengan melakukan wawancara dengan dua narasumber ahli, yakni dosen mata kuliah Animasi 2D dari Politeknik Negeri Batam serta dan penulis naskah animasi dan film yang profesional telah terlibat dalam produksi animasi *Garuda Roh*, komik *Yowis Ben*, *Film Cocote Tonggo* (2025), *Film Pabrik Gula* (2025), *Film Sekawan Limo* (2024) dan selebihnya bisa dilihat melalui CV Aisyah Nurramadhani yang ada pada lampiran laporan akhir. Wawancara dilaksanakan secara luring dan daring melalui platform Google Meet.

Pada sesi wawancara, penulis menjelaskan *motion comic* ini memiliki gaya gambar *chibi* yang menjelaskan terkait infomasi persyaratan pendaftaran haji. Analisis yang diperoleh dari para narasumber kemudian dikaji berdasarkan struktur tiga babak. Adapun narasumber yang memberikan penilaian terhadap naskah adalah sebagai berikut:

1. *Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn*

Merupakan Narasumber 1 yang berprofesi sebagai dosen animasi 2D Politeknik Negeri Batam, yang memberikan penilaian deskriptif terhadap *Motion comic* dengan 24 Panel. Pada tabel hasil temuan, dicantumkan sebagai *Narasumber 1* dan wawancara dilaksanakan secara luring pada tanggal 10 Juni 2025.

2. *Aisyah Nurramadhani*

Merupakan Narasumber 2 seorang profesional di bidang penulisan naskah untuk komik, animasi, dan film. Beberapa proyek yang pernah digarap antara lain *Film Cocote Tonggo* (2025), Serial *Animasi Roh Garudo Go*, *IndihomeTV Indikids* (2021), Serial *Cocote Tonggo* (2020) dan cantumkan sebagai *Narasumber 2* dan wawancara dilaksanakan secara daring menggunakan Google Meet pada tanggal 18 Juni 2025.

Adapun hasil pengumpulan data yang diperoleh dari jawaban wawancara ditunjukkan pada tabel berikut.

Table.1 Hasil Analisis

No	Parameter <i>Motion comic</i>	Keterangan Elemen Visual	Pendapat Narasumber	Kesimpulan Pendapat Narasumber
1	Desain karakter <i>Chibi</i>	Desain <i>Chibi</i> dalam <i>style</i> , rasio Yang digunakan dalam <i>Motion comic</i>	<p><i>Narasumber 1:</i> Untuk menggunakan <i>chibi</i> tergantung kepada audiensnya, bisa lebih dicari tau terkait demografis audiens.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Sudah cukup baik sesuai dengan orang</p>	<p><i>Narasumber 1</i> menyarankan agar penggunaan gaya <i>chibi</i> disesuaikan dengan demografi audiens, sementara <i>Narasumber 2</i> menilai desain karakter sudah cukup baik dan relatable dengan masyarakat umum.</p>
2.	Penerapan Garis, Obrolan	Balon Obrolan dan Teks Jenis <i>Motion comic</i> dengan Balon Obrolan dan Teks yang digunakan <i>Comic Sans MS</i>	<p><i>Narasumber 1:</i> Pada balon obrolannya dibedakan balon obrolan manusia dan mesin, untuk mesin lebih berbentuk kotak dan manusia bergelumbung biasa, untuk balon obrolan kaget bisa lebih dicari tau lagi dan untuk balon obrolan dalam hati berbentuk awan dan tidak langsung runcing namun berbentuk awan awan kecil dan balon obrolannya lebih baik dirapihkan lagi dan perhatikan kontras.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Pada balon obrolan lebih baiknya dibuat menjadi beberapa bagian atau terpisah namun bersambung agar tidak menumpuk menjadi satu paragraf agar lebih fokus pada informasinya.</p>	<p>kedua narasumber menyarankan balon obrolan, <i>Narasumber 1</i> menekankan pemilihan font khusus untuk komik, pembedaan bentuk balon berdasarkan karakter, serta kerapian dan kontras, sedangkan <i>Narasumber 2</i> balon obrolan dibagi agar informasi lebih jelas dan tidak menumpuk.</p>
3.	Pemilihan teks (<i>tipografi</i>)	Teks Jenis <i>Motion comic</i> yang digunakan <i>Comic Sans MS</i>	<p><i>Narasumber 1:</i> Mencari <i>font</i> yang lebih dikhawasukan lagi untuk komik.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Pada teks atau <i>font</i> bisa dibuat lebih besar lagi sizenya jika ditampilkan secara publik seperti menggunakan televisi a.</p>	<p>kedua narasumber menyarankan perbaikan pada font, <i>Narasumber 1</i> menekankan pemilihan font khusus untuk komik, sedangkan <i>Narasumber 2</i> menyarankan ukuran font diperbesar untuk tampilan publik.</p>

4.	Unsur latar belakang (<i>background</i>) animasi	Penggunaan animasi 2D <i>Background</i> , Karakter dan Efek Animasi dalam Menvisualisasikan informasi	<p><i>Narasumber 1:</i> Untuk background masih tumpang tindih dan belum kontras, Movement gerakannya masih lambat, penempatan bagian objek yang ada pada <i>motion comic</i> beberapa mengganggu, masih terlihat kaku dan bentuknya sama sebaiknya bisa dapat divariasikan bentuk panel.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Sudah cukup baik untuk animasi 2D <i>Background</i>, Karakter dan Efek Animasi.</p>	<p><i>Narasumber 1:</i> Menilai <i>background</i> kurang kontras, gerakan animasi lambat dan kaku, serta penempatan objek dan panel perlu divariasikan, sementara <i>Narasumber 2</i> menilai <i>background</i>, karakter, dan efek animasi sudah cukup baik.</p>
5.	Pewarnaan (<i>coloring</i>)	Pewarnaan dan <i>Line art</i>	<p><i>Narasumber 1:</i> Pewarnaan lebih baiknya mengikuti ciri khas dari lembaga.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Untuk pewarnaan lebih baiknya digunakan sesuai <i>color palette</i>, contohnya jika pada bagian PTSP menggunakan warna hijau dan putih lebih baiknya lagi jika warna <i>background</i> menggunakan <i>color wheel</i> hijau.</p>	<p><i>Narasumber 1:</i> menyarankan mengikuti ciri khas lembaga, sementara <i>Narasumber 2</i> menekankan penggunaan <i>color palette</i> yang konsisten, seperti warna hijau dan putih untuk bagian PTSP.</p>
6.	Panel	Panel pada <i>motion comic</i> menggunakan panel persegi panjang secara keseluruhan.	<p><i>Narasumber 1:</i> Untuk panel masih terlihat kaku (monoton) dan bentuknya sama sebaiknya bisa dapat divariasikan bentuk panel.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Untuk panel sudah baik dan tidak monoton namun jika ditampilkan di Instagram mungkin bisa lebih disesuaikan lagi.</p>	<p><i>Narasumber 1:</i> menilai panel masih kaku dan monoton sehingga perlu variasi bentuk, sedangkan <i>Narasumber 2</i> menganggap panel sudah cukup baik namun perlu penyesuaian jika ditampilkan di Instagram.</p>
7.	Transisi	Transisi <i>Slide</i> perpindahan antara panel ke panel dan Teknik <i>Cut Out To</i> pada Animasi.	<p><i>Narasumber 1:</i> Untuk transisi <i>slide</i> pada <i>motion comic</i> ini masih membingungkan karena masih belum berurutan dalam membacanya dan transisi sildenya belum teratur atau acak dan untuk animasi ada yang terlihat cepat dan lambat.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Untuk transisi <i>slide</i> sudah baik</p>	<p><i>Narasumber 1:</i> menilai transisi membingungkan dan animasi tidak konsisten, sementara <i>Narasumber 2</i> menilai transisi cukup baik meski lambat, namun sesuai sebagai jeda membaca, dan animasi dinilai</p>

			tetapi terasa cukup lambat namun setelah melihat informasi yang diberikan cukup panjang bisa dipahami sebagai jedah penonton untuk membaca informasi berikutnya dan untuk animasi sudah baik.	sudah baik.
8.	Penerapan efek visual	Efek <i>Fade In</i> dan <i>Fade Out</i> sebagai awalan (<i>intro</i>) dan penutup (<i>outro</i>) video.	<p><i>Narasumber 1:</i> Untuk efek <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> bukan sebagai awalan (<i>intro</i>) dan penutup (<i>outro</i>) namun pada awalan video (<i>intro</i>) masih belum ada informasi yang jelas salah satunya judul <i>motion comic</i> lebih baik diberikan judul dan belum ada penutup(<i>outro</i>) yang jelas juga.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Untuk <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> sudah cocok namun sebagai awalan (<i>intro</i>) lebih baiknya diawali dengan latar tempat ptsp setelah itu melihat karakter yang melihat tv tadi selanjutnya ke <i>shot</i> nomor antrian dan lebih baik jika ditampilkan dengan <i>stabilize shot</i>.</p>	<p><i>Narasumber 1</i> menyoroti ketidak jelasan <i>intro</i> dan <i>outro</i> serta menyarankan penambahan judul di awal, sementara <i>Narasumber 2</i> menilai efek sudah sesuai namun menyarankan urutan <i>intro</i> dimulai dari latar tempat PTSP, karakter yang menonton TV, hingga nomor antrian dengan tampilan <i>shot</i> yang lebih stabil.</p>
9.	SFX (<i>sound effect</i>)	<i>Sound effect</i> dan <i>dubbing</i>	<p><i>Narasumber 1:</i> Intonasi ketika <i>dubbingnya</i> itu masih nanggung dan belum maksimal lebih terlihat membaca dari pada menjelaskan.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Sudah cukup baik untuk <i>sound effect</i> dan <i>dubbing</i>.</p>	<p><i>Narasumber 1</i> menilai intonasi <i>dubbing</i> masih kurang maksimal dan terdengar seperti membaca, sementara <i>Narasumber 2</i> menilai <i>sound effect</i> dan <i>dubbing</i> sudah cukup baik.</p>
10.	Isi konten	Keseluruhan elemen <i>motion comic</i> sebagai media yang memberikan informasi ke calon jemaah haji	<p><i>Narasumber 1:</i> Harus lebih rinci lagi cara penyampainya, urutannya karena masih terdapat banyak distraksi dan diusahakan untuk menginformasikan secara jelas urutannya dan kebutuhannya.</p> <p><i>Narasumber 2:</i> Sudah cukup jelas dalam menyampaikan informasi dan untuk sarannya sesuai dengan yang dijelaskan sebelumnya untuk balon obrolan lebih baiknya dibuat menjadi beberapa bagian atau terpisah namun bersambung dan</p>	<p><i>Narasumber 1</i> menyarankan penyampaian informasi dibuat lebih rinci dan terstruktur untuk menghindari distraksi, sementara <i>Narasumber 2</i> menilai informasi sudah cukup jelas namun menyarankan agar balon obrolan dipisah secara bersambung, diberi penomoran, dan teks</p>

			diberikan penomoran dan teksnya bisa dibuat lebih besar agar lebih jelas.	diperbesar agar lebih mudah dibaca.
--	--	--	---	-------------------------------------

3.4. Pembahasan

Adapun hasil pembahasan wawancara pada narasumber yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Table.2 Pembahasan Narasumber

Parameter Motion Comic	Pembahasan Narasumber 1	Pembahasan Narasumber 2
Desain karakter <i>Chibi</i>	Menekankan pentingnya menyesuaikan gaya dengan demografi audiens	Menilai desain sudah cukup <i>relatable</i>
Penerapan Garis, Obrolan	Membedakan bentuk balon untuk karakter manusia dan mesin, serta penataan lebih rapi.	isi balon dibagi agar tidak menumpuk.
Pemilihan teks (<i>tipografi</i>)	Pemilihan <i>font</i> khusus komik.	Menambahkan bahwa ukuran <i>font</i> sebaiknya diperbesar untuk tampilan publik
Unsur latar belakang (<i>background</i>) animasi	Menganggap visual masih kurang kontras dan gerakan kaku	Keseluruhan elemen animasi sudah cukup baik.
Pewarnaan (<i>coloring</i>)	Menyarankan mengikuti ciri khas lembaga.	menekankan konsistensi <i>color palette</i> , seperti penggunaan hijau- putih untuk bagian PTSP.
Panel	Perlu variasi panel.	Panel sudah cukup baik namun perlu penyesuaian jika ditampilkan di instagram.
Transisi	Transisi masih membingungkan dan animasi tidak konsisten	Menilai transisi cukup baik meskipun lambat, dan animasi sudah efektif sebagai jeda baca.
Efek <i>Fade In</i> dan <i>Fade Out</i> sebagai awalan (<i>intro</i>) dan penutup (<i>outro</i>) video.	Efek <i>fade in</i> dan <i>fade out</i> tidak masalah namun bukan sebagai awalan (<i>intro</i>) dan penutup (<i>outro</i>). Pada awalan video (<i>intro</i>) menggunakan informasi yang jelas lebih baik diberikan judul dan belum ada penutup(<i>outro</i>) yang jelas juga.	Menilai efek sudah sesuai, namun menyarankan susunan <i>intro</i> dimulai dari latar tempat PTSP, karakter yang menonton TV, hingga nomor antrian dengan shot yang lebih stabil.
SFX (<i>sound effect</i>)	Menilai intonasi masih terdengar seperti membaca dan belum maksimal.	Menilai aspek suara sudah cukup baik.
Isi konten	Menilai isi konten kurang jelas dan urutan masih belum rinci serta terdapat distraksi	Merasa isi konten sudah jelas, namun menyarankan agar balon obrolan dipisah dan teks diperbesar agar lebih mudah dibaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber pertama, yaitu Bapak Happy Yugo Prasetiya, S.Sn., M.Sn dapat disimpulkan bahwa menilai *motion comic* masih memiliki banyak kekurangan, untuk efek *fade in* dan *fade out* sudah sesuai namun *intro* dan *outro* yang tidak jelas, transisi yang membingungkan, serta animasi yang tidak konsisten. Ia menyarankan penggunaan *font* khusus komik, pembeda bentuk balon obrolan, dan penataan visual yang lebih rapi. Animasi 2D dinilai kaku dengan background kurang kontras dan panel monoton, sehingga perlu divariasikan. Gaya *chibi* sebaiknya disesuaikan dengan demografi audiens, pewarnaan mengikuti identitas lembaga, dan *dubbing* memerlukan intonasi yang lebih natural. Ia juga menekankan pentingnya penyampaian informasi yang lebih terstruktur dan bebas distraksi agar lebih efektif sebagai media informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber pertama, yaitu Ibu Aisyah Nurramadhani dapat disimpulkan bahwa menilai penggunaan efek *fade in* dan *fade out* sudah sesuai, namun menyarankan *intro* dimulai dari latar tempat PTSP hingga nomor antrian dengan shot yang stabil. Transisi *slide* dianggap cukup baik meski lambat, karena memberi jeda baca, dan animasi dinilai sudah baik. Narasumber dua juga menyarankan agar *font* diperbesar untuk tampilan publik dan balon obrolan dibagi agar tidak menumpuk. Secara visual, animasi 2D dianggap sudah cukup baik, desain karakter *chibi* sudah *relatable*, dan pewarnaan sebaiknya konsisten dengan *color palette* lembaga. Panel dinilai sudah baik namun perlu penyesuaian untuk media sosial. *Sound effect* dan *dubbing* dianggap memadai, dan penyampaian informasi sudah cukup jelas, meskipun disarankan untuk memperbesar teks dan menomori balon obrolan agar lebih mudah dipahami.

4. CONCLUSION

Pada Pembuatan *Motion comic Chibi* Sebagai Media Infomasi Pendaftaran Pemberangkatan Haji Di Kantor Kementerian Agama Kota Batam menjelaskan bentuk visualisasi *motion comic* yang bertujuan untuk memberikan informasi tata cara mendaftar haji dikantor kementerian agama kota batam. Adapun penilaian dari aspek elemen visual yang telah diuji melalui hasil wawancara terdapat beberapa catatan sebagai berikut:

1. Desain karakter *chibi*, perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik audiens, meskipun tampilannya sudah cukup akrab dan mudah dikenali oleh khalayak umum.
2. Penggunaan balon obrolan, disarankan lebih menyesuaikan dengan karakteristik komik, memecah beberapa balon agar lebih mudah dipahami dan lebih merapihkan balon obrolan.
3. Penggunaan *font*, penggunaan *font* lebih khusus untuk komik dan memperbesar ukuran teks untuk media public.
4. Efektivitas animasi 2D dalam menyampaikan informasi, seperti tampilan latar belakang (*background*), karakter, dan efek visual, dinilai masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek kontras dan variasi pane, desain karakter bergaya *chibi* juga sebaiknya disesuaikan dengan target audiens.
5. Pewarnaan dan *line art*, disarankan mencerminkan identitas visual lembaga serta konsisten dengan palet warna resmi, seperti penggunaan warna dominan sesuai tema institusi.
6. Bentuk panel dalam *motion comic*, yang cenderung seragam, perlu dibuat lebih bervariasi agar tampilan visual lebih menarik, terutama saat ditampilkan di platform media sosial.
7. Transisi antar panel dan teknik animasi *Cut Out To*, dinilai kurang terstruktur oleh satu narasumber karena urutan panel yang membingungkan, sementara yang lain menilainya cukup efektif sebagai jeda membaca, animasi juga dinilai perlu konsistensi meskipun secara umum sudah memadai.
8. Efek *fade in* dan *fade out*, pada bagian pembuka dan penutup video masih belum optimal, *intro* dan *outro* perlu diperjelas dengan menambahkan judul serta mengatur kembali alur adegan awal secara lebih runtut.
9. Sound effect, masih perlunya ada perbaikan agar tidak terdengar kaku dalam dialog.
10. Kejelasan informasi dalam *motion comic*, masih perlu diperbaiki dengan penyampaian yang lebih tertata, penggunaan balon obrolan yang sistematis, dan teks yang lebih terbaca agar pesan tersampaikan secara efektif kepada calon jemaah haji.

Pada Pembuatan *Motion comic Chibi* terdapat beberapa catatan juga dari klien atau pihak Kantor Kementerian Agama Kota Batam yang menjadi acuan pada *motion comic* ini sebagai berikut:

1. Berikan *intro*(awalan) dan *outro*(penutup) pada *motion comic* ini.
2. Pada panel satu dan panel dua kurang nyambung pada bagian dialog serta panel sembilan terdapat kalimatnya terdapat ambigu dan membutuhkan.
3. Perbaikan terhadap isi informasi pendaftaran haji pada *motion comic*.

Berdasarkan catatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pentingnya elemen visual serta tata *layout* pada *motion comic* ini ditampilkan secara jelas agar para penonton dan pembaca tidak kebingungan dalam memahami informasi yang diberikan untuk para calon jemaah haji khususnya generasi Z dan generasi Z yang menjadi perantara orang tua yang akan mendaftar haji. Setiap elemen visual yang diberikan sebaiknya diletakkan secara jelas dan teratur untuk memperjelas informasi, suasana, lokasi, dan emosi pada tokoh. Dari kesembilan parameter elemen visual yang diteliti seperti Desain karakter *Chibi*, Penerapan Garis dan desain pada balon Obrolan, Pemilihan teks (*tipografi*), Unsur latar belakang (*background*) animasi,

Pewarnaan(*coloring*), Panel, Transisi, peneraan efek visual, Transisi, Penerapan efek visual, SFX (*sound effect*) dan *Dubbing* serta Isi konten, dan isi konten pada produk *motion comic* dinyatakan layak meskipun terdapat beberapa catatan perbaikan yang berguna untuk *motion comic* ini agar dapat menyampaikan informasi yang lebih jelas kepada calon jemaah haji. Dalam pengembangan, penulis mengacu pada pendapat *Narasumber 2* dan masukan klien atau pihak Kantor Kementerian Agama Kota Batam. *Motion comic* ini dinilai layak dengan beberapa catatan perbaikan agar informasi tersampaikan lebih efektif.

REFERENCES

- [1] Y. Priyanti, “Analisis Mekanisme Penghimpunan Dana Tabungan Haji Dengan Akad Wadi’ah Pada BSI KCP Palembang Merdeka,” *J. Ilm. Mhs. Perbank. Syariah*, vol. 1, no. 2, hal. 285, 2021.
- [2] Tim Bank Mega Syariah, “Apa Perbedaan Haji Reguler, Haji Plus, dan Haji Furoda?,” Bank Mega Syariah. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.megasyariah.co.id/id/artikel/edukasi-tips/simpanan/perbedaan-haji-reguler-haji-plus-dan-haji-furoda>
- [3] K. K. A. Kabupaten, “Pendaftaran Haji,” Kantor Kementerian Agama Kabupaten. [Daring]. Tersedia pada: <https://prepair.kemenag.go.id/#%3A~%3Atext%3DPendaftaran Jemaah Haji Reguler dilakukan%2C dengan domisili Jemaah Haji Reguler.%26text%3DPernah menunaikan Ibadah Haji dalam%2C yang bersangkutan untuk pengambilan foto>
- [4] Amel, “Evaluasi Pelayanan Haji, Ka.Kankemenag Pantau Proses Pendaftaran Haji,” Kanwil Kemenag Kalsel. [Daring]. Tersedia pada: <https://kalsel.kemenag.go.id/berita/580489/Evaluasi-Pelayanan-Haji-KaKank>
- [5] srimulyani Rachmawatitsalitsah, “Wawancara Staff Dengan Penyelanggara Haji Kantor Kemenag Batam,” 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://drive.google.com/drive/folders/1u7zr17IJq5H3oXzNug2g0uxpu0QFdN8G?usp=sharing>
- [6] M. Y. Fitriyadi *et al.*, “Pengaruh Dunia It Terhadap Perilaku Remaja Generasi Z,” *J. Relig. J. Agama, Sos. dan Budaya*, vol. 1, no. 2, hal. 21–37, 2023.
- [7] dkk. Khoirur Rahma, “2. 1548-15544+Analisis+Pengguna+Ponsel+Terhadap+Perilaku+Generasi+Z+Dalam+Kehidupan+Sehari-hari,” *Anal. Pengguna Ponsel Terhadap Perilaku Gener. Z Dalam Kehidup. Sehari-hari*, vol. 3, no. 2, hal. 2, 2024.
- [8] A. M. H. Agung dan E. Sugiarto, “*Motion Comic Kisah Raden Tarulintang sebagai Media Pengenalan Cerita Rakyat Cirebon*,” *Imajin. J. Seni*, vol. 16, no. 1, hal. 63–70, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/41996%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/download/41996/13843>
- [9] A. R. SOEHERMAN, Bonie, WIRAWAN, “Mastering *chibi* character,” UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta. [Daring]. Tersedia pada: https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=41505#gsc.tab=0
- [10] K. P. Ramadhania, B. M. Soewito, dan B. M. Soewito, “Perancangan *Motion Comic* dengan Tema Tokoh Pewayangan Jawa „Punakawan“ sebagai Media Pengenalan Warisan Budaya Indonesia,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 11, no. 3, hal. 90–96, 2023, doi: 10.12962/j23373520.v1i3.75346.
- [11] D. L. Fajri, “Artikel ini telah tayang di Katadata.co.id dengan judul „Memahami Ciri-ciri Komik, Beserta Pengertian dan Jenisnya“, <https://katadata.co.id/lifestyle/varia/639fe05b9b0b4/memahami-ciri-ciri-komik-beserta-pengertian-dan-jenisnya>” Dkatadata.co.id. [Daring]. Tersedia pada: <https://katadata.co.id/lifestyle/varia/639fe05b9b0b4/memahami-ciri-ciri-komik-beserta-pengertian-dan-jenisnya>
- [12] F. Arjunanda, Y. Sudiani, dan O. Ariesta, “Perancangan *Motion Comic* Sultan Thaha Syaifuddin Sebagai Media Pengenalan Karakter Pada Anak,” *VCoDe Vis. Commun. Des. J.*, vol. 1, no. 2, hal. 9, 2022, doi: 10.26887/vcode.v2i1.3242.
- [13] A. Fadilah, K. R. Nurzakiyah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, dan U. Setiawan, “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, hal. 1–17, 2023.
- [14] A. Ahdiat, “Media Sosial Favorit Gen Z dan Milenial Indonesia,” databoks. [Daring]. Tersedia pada: <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/09/24/media-sosial-favorit-gen-z-dan-milenial-indonesia>
- [15] W. Komputer, “Ragam kreasi gambar *chibi* dengan photoshop,” UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta. [Daring]. Tersedia pada: https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=40905&keywords=%gsc.tab=0

- [16] T. Vy, “DRAW CHIBI STYLE A BEGINNER“S STEP-BY STEP GUIDE FOR DRAWING ADORABLE MINIS,” in *eBook*, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://id.scribd.com/document/769016955/Draw-Chibi-Style-Piuvvy.%0A%0A>
- [17] J. Lee, “You can draw manga *chibi* characters, citters & scene,” in *eBook*, You Can Draw Manga *Chibi* Characters, Critters & Scenes by Samantha Whitten, Jeannie Lee | Quarto At A Glance | The Quarto Group, 2020.
- [18] H. Afandi, “Era Baru Pendaftaran Haji.” [Daring]. Tersedia pada: <https://kemenag.go.id/opini/era-baru-pendaftaran-haji-vp7ndd>