



Pengenalan Dasar Pertumbuhan Bisnis Organisasi Networking Melalui Animasi 2D Fundamental Five

Muchamad Fachrudin Nasyrullah¹, Asidigisianti Surya Patria²

^{1,2} D4 Design Grafis, Vokasi, Universitas Negeri Surabaya, Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Kata kunci:

animasi 2d, media pendidikan, analisis semiotik, penelitian berbasis praktik

Keywords:

2d animation, educational media, semiotic analysis, practice-based research



©2026 Penulis.
Dipublikasikan oleh
UPT.Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni

Abstrak

Menyampaikan edukasi atau informasi dapat dilakukan melalui berbagai media, salah satunya adalah media animasi 2D. Animasi 2D dinilai mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens. Salah satu perangkat lunak yang umum digunakan dalam pembuatan animasi 2D adalah Adobe After Effects, yang memiliki fitur lengkap untuk mendukung pembuatan gerakan visual yang dinamis dan ekspresif. Organisasi networking bisnis membutuhkan media edukasi yang efektif untuk memperkenalkan lima aktivitas inti yang menjadi dasar pertumbuhan bisnis dalam organisasi tersebut, yang dikenal sebagai Fundamental Five. Belum banyak penelitian yang membahas perancangan animasi 2D sebagai media edukasi untuk organisasi networking bisnis dengan fokus pada analisis unsur visual, audio, dan kesesuaian gaya visual terhadap identitas organisasi melalui pendekatan Practice-Based Research. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa animasi 2D yang dapat memperkenalkan konsep Fundamental Five secara jelas dan komunikatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis konten visual dengan mengamati referensi gerakan animasi dan gerakan manusia yang dinamis, serta analisis semiotika untuk memahami makna gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang digunakan dalam animasi. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan metode Practice-Based Research, yaitu dengan menganalisis proses perancangan dan produksi animasi yang telah dilakukan untuk menentukan teknik dan alur kerja yang paling efektif dalam menghasilkan gerakan animasi 2D yang optimal. Pengamatan dilakukan melalui studi video referensi yang diperoleh dari internet maupun pengamatan langsung di dunia nyata. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media video animasi 2D sangat efektif digunakan sebagai media edukasi, dengan catatan perlu memperhatikan aspek visual, gerakan, dan penyampaian pesan agar informasi dapat diterima secara maksimal oleh audiens.

Abstract

Delivering education or information can be conducted through various media, one of which is 2D animation. As an audiovisual medium, 2D animation is capable of presenting information in a visual, engaging, and easily understood manner. Its ability to simplify complex concepts into structured visual narratives makes it suitable for educational purposes. One of the software applications commonly used in producing 2D animation is Adobe After Effects, which provides features that support the creation of dynamic and expressive visual movement. business networking organizations require effective educational media to introduce the five core activities that form the foundation of business growth, known as the Fundamental Five. Therefore, this study aims to design educational media in the form of 2D animation to communicate the Fundamental Five concept clearly and systematically. the methods used in this study include visual content analysis by observing references to animated motion and dynamic human movement, as well as semiotic analysis to examine the meanings conveyed through hand gestures, facial expressions, and body movement. In addition, this study applies a Practice-Based Research approach by analyzing the animation design and production process to identify effective techniques and

Indonesia Bali. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-NC-SA

DOI:
10.59997/amarasi.v7i1.6180

workflows in producing optimal 2D animation. Observations were conducted through reference video studies obtained from online sources and direct real-world observation. the results indicate that 2D animated video is effective as an educational medium, particularly when visual elements, motion, and message delivery are carefully designed to support audience understanding.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah organisasi harus memiliki tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut dapat dinilai dari beberapa aspek yaitu metode, paradigma, serta program sampai tahap akhir dari pekerjaan yang dikerjakan oleh anggota organisasi (Putri et al. 2022), oleh karena itu untuk mempermudah mencapai tujuan organisasi diperlukan edukasi tujuan organisasi untuk setiap anggotanya, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media animasi 2D untuk menyampaikan edukasi.

Animasi 2D memiliki beberapa kelebihan yaitu video animasi dibanding media yang lain adalah dapat menyampaikan informasi/ hal yang rumit menjadi hal yang sederhana sehingga mudah untuk dijelaskan. (Marthanayusa et al. 2016) dan animasi 2D memiliki beberapa kelebihan dibandingkan animasi 3D seperti biayanya lebih rendah, prosesnya lebih cepat, gaya visualnya lebih unik dan artistik, serta ideal untuk menceritakan kisah dengan narasi yang kuat karena kemudahan visualisasinya.

Dari perancangan ini menunjukkan animasi 2D dapat membantu keefektifan edukasi untuk organisasi networking bisnis ini, organisasi networking bisnis ini memiliki keinginan merancang media edukasi berupa animasi 2D untuk memperkenalkan Fundamental Five yang menjadi dasar pertumbuhan bisnis di organisasi networking bisnis ini. menurut (Rizkiansyah et al. 2020) Media yang berhasil adalah yang menjaga keseimbangan antara klaritas (kejelasan & akurasi) dan novelty (atau kebaruan/unsur menarik), dengan demikian animasi 2D Fundamental Five menunjukkan memiliki kejelasan informasi dan menarik perhatian bagi target audiensi.

Tidak hanya menarik perhatian, gerakan dinamis komposisi visual yang bagus juga diperlukan agar mempertahankan fokus audiensi sehingga menunjukkan informasi yang tersampaikan dan kemudian dipahami oleh audiens secara maksimal. Menurut (Tasnim et al. 2020) hanya informasi yang memiliki dasar ilmiah atau ilmu yang terpercaya yang dapat meningkatkan kesadaran audien, dengan demikian tidak hanya visual yang menarik, Script voice over yang jelas dan tertata dan sesuai dengan isi yang kredibel juga diperlukan. Dan VO yang baik meliputi penguasaan intonasi, penguc.apan, topik menarik, penggunaan narasi yang terstruktur jelas, kualitas audio yang tinggi, dan adaptasi dengan kebutuhan audiens (Fitria. 2024).

1.2 Permasalahan

organisasi networking bisnis ini memiliki tujuan meningkatkan anggota, membangun relasi yang kuat dan memberikan edukasi bisnis dengan cara memberikan pelatihan dan seminar, media yang digunakan selama ini untuk mencapai tujuan berupa situs dan media sosial. Organisasi tersebut ingin meningkatkan user engagement, peningkatan peringkat SEO, peningkatan anggota dan konversi, penyampaian informasi yang lebih baik, serta pembangunan kepercayaan dan kredibilitas merek. oleh karena itu mereka berkeinginan untuk membuat animasi 2D yang bisa mencapai tujuan mereka

- 1) Bagaimana strategi visual dan gerak animasi 2D mampu merepresentasikan nilai Fundamental Five secara komunikatif?
- 2) Bagaimana hubungan antara gaya visual corporate dan efektivitas penyampaian pesan edukatif dalam animasi 2D?
- 3) Apa hubungan antara strategi visual dan audio dalam animasi 2D dengan memudahkan perkembangan organisasi bisnis networking?

1.3 Tinjauan Pustaka

- 1) Animasi Edukatif sebagai Media Komunikasi
Menurut (Pandaleke. 2020) penggunaan video animasi sebagai media edukasi sangat efektif

digunakan, audiens lebih senang menggunakan video animasi dibandingkan media edukasi lain, dan audien tidak cepat bosan ketika video animasi menjadi media edukasi mereka. Jadi dapat disimpulkan bahwa animasi 2D memiliki keunggulan dibandingkan media lain yaitu efektif untuk menjadi media edukasi, dan disisi audien animasi 2D lebih menarik dibandingkan media lain.

- 2) **Voice Over dan Desain Komunikasi Visual**
VO adalah singkatan dari Voice Over, yang berarti pengisian suara atau narasi yang disajikan di balik layar atau tanpa terlihat secara fisik oleh penonton. Profesi pengisi suara ini umum ditemukan dalam berbagai konten seperti iklan, film, dokumenter, animasi, e-learning, dan video media sosial. Dan media edukasi yang berbasis visual, audio lebih mudah dipahami oleh audien (Azhar et al. 2024) dapat disimpulkan media visual audio atau bisa disebut video lebih efektif di bandingkan hanya teks saja.
- 3) **Media Informasi dalam Organisasi Networking Bisnis**
Kejelasan tujuan dari sebuah organisasi networking bisnis dapat menentukan keefektifan untuk mencapai tujuan organisasi dan juga menentukan keberhasilan tujuan organisasi. Kejelasan tujuan/instruksi berkontribusi pada efektivitas tim, terutama bila tujuan disampaikan secara jelas oleh media/komunikator (Hoek et al. 2018).
- 4) **Kerangka Konseptual Animasi Edukatif**
Kerangka konseptual animasi edukatif dalam penelitian ini menempatkan animasi sebagai hasil dari proses perancangan yang berorientasi pada tujuan komunikasi organisasi. Unsur visual berperan dalam membangun daya tarik dan kejelasan pesan, sedangkan unsur audio berfungsi memperkuat pemaknaan dan emosi audiens. Paduan kedua unsur tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik audiens dan konteks organisasi agar pesan edukatif dapat diterima secara optimal. Dengan demikian, animasi edukatif tidak dapat dipahami hanya sebagai produk visual, melainkan sebagai sistem komunikasi yang mengintegrasikan aspek desain, pesan, dan audiens.
- 5) **Posisi Animasi 2D dalam Komunikasi Organisasi**
Pada konteks organisasi networking bisnis, animasi 2D berfungsi sebagai media edukasi dan persuasi. Sebagai media edukasi, animasi membantu menjelaskan konsep dan aktivitas inti organisasi secara terstruktur. Sementara itu, sebagai media persuasi, animasi berperan dalam membangun citra profesional, meningkatkan kepercayaan, dan menarik minat audiens untuk bergabung dengan organisasi. Oleh karena itu, animasi 2D tidak hanya diposisikan sebagai alat promosi, tetapi sebagai bagian dari strategi komunikasi organisasi yang berorientasi pada pembentukan hubungan jangka panjang dengan audiens.
- 6) **Relasi Unsur Visual, Audio, dan Pesan dalam Animasi Edukatif**
Efektivitas animasi edukatif ditentukan oleh relasi yang saling mendukung antara unsur visual, audio, dan pesan yang disampaikan. Unsur visual berfungsi sebagai representasi utama informasi, sementara unsur audio salah satu media penyampai informasi dan membantu mengarahkan perhatian audiens seperti sound effect. Ketidaksinkronan antara visual dan audio dapat menghambat pemahaman pesan.
- 7) **Menentukan Efektivitas Media**
Penilaian terhadap kepraktisan dan keefektifan sebuah media edukasi banyak faktor yang menentukannya. Dimulai dengan penyajian pada media itu sendiri dan kualitas materi/konten yang di sajikan (Nurjannah. 2017) Jadi dengan demikian aspek – aspek yang perlu di perhatikan saat membuat media edukasi animasi 2D adalah kualitas animasi 2D dalam bentuk visual / audio. dan juga konten di dalam animasi 2D tersebut.
- 8) **Gap dan Posisi Penelitian Ini**
Banyak penelitian yang membahas tentang animasi 2D, Voce Over, organisasi networking bisnis, dan media organisasi. Tapi belum ada yang berfokus kepada animasi 2D untuk pengenalan dasar pertumbuhan bisnis organisasi networking. Maka, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Menunjukkan animasi 2D ini dapat mempermudah mencapai tujuan organisasi networking tersebut.

2. METODE

Analisis konten visual adalah metode proses mengevaluasi gambar, video, infografis, dan bentuk visual lainnya untuk memahami pesan, makna, dan dampaknya terhadap audiens.

analisis konten visual bisa digunakan untuk mengungkap representasi makna dan bias/konteks sosial dalam visual.(Nunun et al. 2020) Dalam hal ini analisis konten visual digunakan untuk instrumen analisis landasan ide gerakan animasi 2D. Sumber analisis konten visual berasal dari video Youtube atau konten media sosial yang relevan dengan jenis gaya visual animasi 2D

instrumen analisis yang lain yaitu Analisis Semiotika. di kenal sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mempelajari tanda (Nasirin et al. 2022) Analisis semiotika di penelitian ini diterapkan untuk menganalisis gerakan tangan, ekspresi wajah, dan gerakan badan. Sebagai contoh perbedaan letak alis saat karakter marah berbeda dengan saat bahagia, begitu pula dengan gerakan badan. Gerakan badan karakter saat lelah pasti berbeda dengan gerakan karakter saat bahagia. Jadi dapat disimpulkan bahwa analisis semiotika menyoroiti hubungan gerakan membentuk sebuah simbol , simbol dapat membentuk sebuah makna.

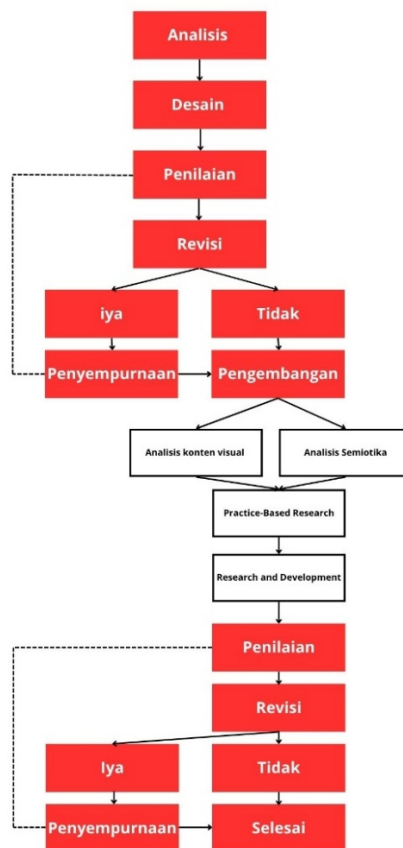
Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan (Okpatrioka. 2023). Di penelitian tentang perancangan animasi 2D ini, metode R&D dilakukan sebagai kerangka pengembang karya dengan cara membuat animasi → di uji coba → penilaian visual, penyampaian informasi dan keefektivitasan → revisi dan penyempurnaan

Tahapan penelitian berbasis praktik untuk merancang animasi 2D sebagai berikut:

Tabel 1. Proses penelitian berbasis praktik animasi 2D beserta penjelasan dan tujuan

Proses	Penjelasan	Tujuan
Analisis	Mentukan kebutuhan audiens, materi Fundamental Five, visual, dan media yang sesuai	Untuk mengetahui gaya visual yang sesuai dan mengetahui cara penyampaian materi yang paling efektif
Desain	Membuat storyboard, karakter, gaya animasi, dan naskah VO.	Untuk membantu ke efektifan pengembangan gerakan animasi 2D
Penilaian	Proses ulasan dengan cara mencari bagian yang tidak sesuai dengan analisis dan mencari bagian yang tidak sesuai dengan kebutuhan animasi 2D	Untuk mencari kesalahan dari storyboard, karakter, gaya animasi, dan naskah VO. yang tidak sesuai dengan tujuan dari pembuatan animasi 2D
Revisi dan penyempurnaan	Memperbaiki animai storyboard, karakter, gaya animasi, dan naskah VO. ulasan dari proses penilaian	Menyempurnakan storyboard, karakter, gaya animasi, dan naskah VO. Agar sesuai dengan tujuan pembuatan animasi Fundamental Five
Pengembangan	Proses produksi animasi teknik gerakan, sinkronisasi VO.	Untuk menggerakkan asset yang sudah di buat. Menciptakan visual yang menarik

Penilaian	Proses ulasan dengan cara mencari bagian yang tidak sesuai dengan storyboard dan mencari bagian yang gerakan animasinya kurang dinamis	Untuk mencari kesalahan dari animasi yang tidak sesuai dengan harapan mencapai tujuan dari pembuatan animasi 2D
Revisi dan penyempurnaan	Memperbaiki animasi 2D sesuai ulasan dari proses penilaian	Menyempurnakan animasi 2D untuk mencapai tujuan dari pembuatan animasi 2D tersebut



Gambar 1. Flowchart proses penelitian berbasis praktik animasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Deskripsi Produk Animasi


1) *Storyboard*

Setelah menentukan kebutuhan audiens, materi yang telah disesuaikan dengan Fundamental Five, menentukan visual yang sesuai, dan ukuran media yang sesuai. Selanjutnya pembuatan storyboard, Storyboard adalah sebuah ide cerita akan membentuk sebuah naskah dan naskah tersebut dituangkan dalam ilustrasi gambar. Storyboard merupakan serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan bagian yang digunakan dalam sebuah film. Dalam pembuatan storyboard tidak menuntut sang ilustrator dapat menggambar sketsa secara bagus, tetapi lebih diutamakan pemahaman

terhadap gambar tersebut oleh pihak lain yang ikut berperan dalam membuat film. (Ariyati et al. 2016). Storyboard dapat menentukan hasil akhir dari suatu animasi 2D. Storyboard menentukan dimana suatu objek mulai dan dimana berhenti letak berhentinya.

Video 1 Revision

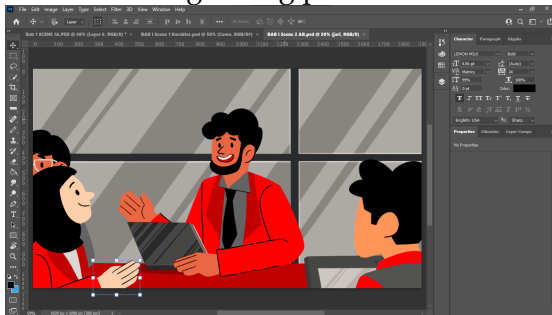
Title: "Unleash the Power of BNI's Fundamental Five!"

No.	Storyline	VO	Storyboard
1	Animated characters representing diverse professionals gather around a globe or network icon	"Unlock the power of the fundamental five with BNI!"	

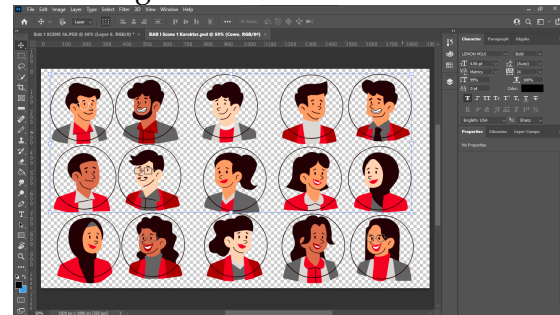
Gambar 2. Tampilan storyboard scene 1

2) Karakter, warna, *style* visual

Tahapan selanjutnya adalah merancang karakter, background dan elemen animasi, tahapan ini disesuaikan dengan tahapan sebelumnya, jadi tahapan ini membentuk visual dari hasil perancangan dan analisis tahapan sebelumnya, di tahapan ini dapat menentukan keefektifitasan sebuah media edukasi animasi 2D. karena Gerakan di animasi tergantung pada ilustrasi karakter dan background.



Gambar 3. Tampilan gaya visual



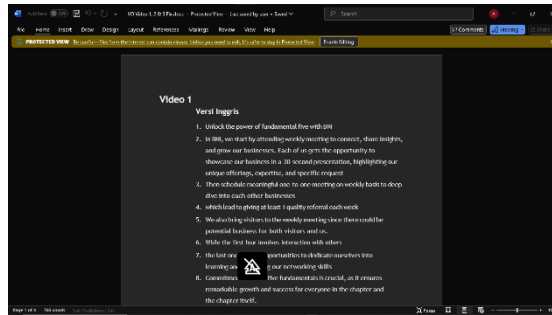
Gambar 4. Tampilan desain karakter animasi

3) Gerakan animasi (transisi, ekspresi, timing)

Transisi yang di gunakan sering digunakan transisi slide, zoom in atau zoom out, kenapa banyak menggunakan transisi tersebut, karena gaya visual menggunakan gaya visual Corporate yang minimalis , transisi tersebut sangat cocok dengan gaya visual tersebut. Alasan memutuskan menggunakan transisi tersebut berdasarkan Analisis konten visual dari internet.

4) *Voice Over*

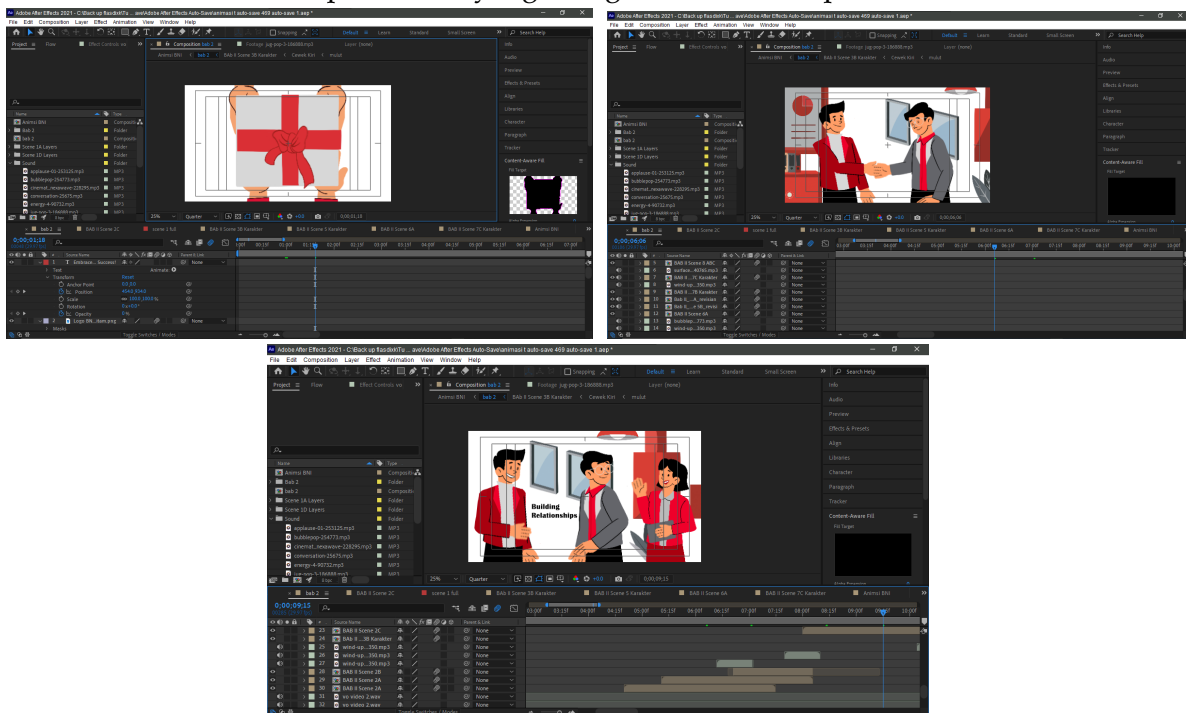
Voice over di animasi ini di buat menjadi 3 bagian, gaya penulisannya menggunakan gaya penulisan persuasif yang singkat, intonasi yang yang tegas namun ramah, *Voice over* ini di sinkronisasi dengan animasi 2D sehingga dapat membuat mendukung narasi dari Animasi 2D Fundamental Five.



Gambar 5. Tampilan naskah voice over

5) **Spesifikasi teknis (software, durasi animasi, format output)**

Software yang digunakan untuk menganimasi adalah Adobe After effect. Adobe After Effects digunakan sebagai perangkat produksi utama karena mendukung pengolahan motion graphic berbasis keyframe dan compositing yang relevan dengan kebutuhan animasi 2D edukatif.. pada awalnya merupakan sebuah software produk dari Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe (Maharani et al. 2017). Dan untuk output format yang di inginkan adalah mp4



Gambar 6. Beberapa tangkapan layar proses animasi di Adobe After Effect

3.2 Hasil Deskripsi Produk Animasi

1) **Interpretasi Hasil**

Gaya corporate adalah gaya animasi yang paling sesuai dengan animasi 2D Fundamental Five karena gaya corporate memiliki visual yang sederhana tapi memiliki ciri khas tidak hanya sederhana yang polos, gaya yang sederhana ini menurut (Kusuma et al. 2023) kesederhanaan dalam desain juga membantu menampilkan kebersihan, keamanan, dan kepercayaan pada audiens yang disajikan. Perancangan karakter / warna / gerakan dipilih karena berdasarkan Analisis konten visual yang telah dilakukan. Tentu saja dengan penyesuaian dengan tujuan dari animasi 2D Fundamental Five, perancangan karakter dilakukan dengan cara mencari media atau karya untuk dijadikan referensi landasan ide.

Intonasi yang digunakan di animasi diperlukan Narasi yang terstruktur dan jelas dapat menjembatani kesenjangan pemahaman, terutama untuk materi yang rumit. Dengan

intonasi dan penekanan yang tepat, VO membantu audiens fokus pada poin-poin utama, meningkatkan daya serap terhadap informasi yang disampaikan (Rita Indriani et al. 2025). Jadi di animasi Fundamental Five memerlukan Voice over yang jelas, tegas tapi tetap ramah.

2) Keterkaitan dengan Penelitian Sebelumnya

Penggunaan animasi 2D sebagai media edukasi sangat efektif untuk mencapai tujuan sesuai dengan teori (Pandaleke. 2020) menyebutkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media edukasi sangat efektif digunakan, audiens lebih senang menggunakan video animasi dibandingkan media edukasi lain, dan audien tidak cepat bosan ketika video animasi menjadi media edukasi mereka. Penggunaan voice over di media visual audio atau bisa disebut video lebih efektif di bandingkan hanya teks saja. Sesuai dengan pernyataan (Azhar et al. 2024) tapi tentu saja diperlukan intonasi yang relevan dengan gaya visual dan target audiens dari animasi 2D Fundamental Five. Sesuai dengan tujuan organisasi networking tersebut yaitu mengedukasi anggota organisasi jadi aspek – aspek yang perlu di perhatikan saat membuat media edukasi animasi 2D adalah kualitas animasi 2D dalam bentuk visual / audio. dan juga konten di dalam animasi 2D tersebut. Tentu dengan analisis sebelumnya untuk menentukan gaya visual, voice over, dan teknis lain sehingga dapat membentuk animasi 2D yang berkualitas.

Analisis Kekuatan dan Kelemahan Animasi Berdasarkan Kajian Teoretis

Tabel 2. Analisis unsur visual di animasi Fundamental Five

Bagian	Kelebihan	Kekurangan	Analisis Berdasarkan Kajian Teoretis
Karakter	Sesuai dengan tema sehingga serasi dengan elemen lain	Gerakan kaku, ekspresi kurang, gerakan kurang dinamis	Kesesuaian desain karakter dengan tema organisasi networking bisnis menunjukkan bahwa perancangan visual telah mempertimbangkan konteks dan tujuan media. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusuma et al., (2023) yang menyatakan bahwa kesederhanaan dan konsistensi visual dapat membangun kesan profesional dan meningkatkan kepercayaan audiens. Namun demikian, keterbatasan pada aspek gerakan dan ekspresi karakter menyebabkan animasi terlihat kurang dinamis. Kekurangan ini berpotensi menurunkan daya tarik visual dan keterlibatan audiens, sebagaimana ditegaskan oleh (Pandaleke, 2020) bahwa efektivitas animasi edukatif sangat dipengaruhi oleh kemampuan visualnya dalam mempertahankan perhatian audiens.
Warna	Sesuai dengan branding organisasi networking, nyaman dilihat, kontras	Warna monoton, terlalu banyak menggunakan warna yang sama di beberapa elemen	Penggunaan warna yang sesuai dengan identitas visual organisasi networking bisnis menjadi kekuatan karena mendukung konsistensi branding dan kenyamanan visual. Hal ini mendukung temuan Kusuma et al. (2023) yang menyatakan bahwa pemilihan warna yang

	sehingga setiap elemen terlihat		tepat dapat memperkuat persepsi profesional dan kredibilitas suatu institusi. Namun, penggunaan warna yang cenderung monoton pada beberapa elemen berpotensi mengurangi unsur novelty, yang menurut Rizkiansyah et al. (2020) perlu dijaga keseimbangannya dengan aspek klaritas agar media tetap menarik.
Tipografi	Keterbacaan jelas, warna kontras dengan background, jenis font yang sesuai dengan tema	Kurang menarik dalam segi keindahan, gerakan animasi yang monoton	Keterbacaan tipografi yang jelas dan kontras dengan latar belakang mendukung kejelasan penyampaian informasi, sejalan dengan prinsip klaritas yang dikemukakan oleh Rizkiansyah et al. (2020). Akan tetapi, minimnya variasi visual dan animasi pada tipografi menyebabkan tampilan teks kurang menarik secara estetis, sehingga berpotensi menurunkan daya tarik visual media edukasi.
Ilustrasi / grafik	Sederhana sehingga membuat hirarki terlihat dengan jelas	Ilustrasi / elemen banyak yang monoton.	Ilustrasi dan elemen grafis yang sederhana mempermudah audiens dalam memahami hierarki informasi, sesuai dengan pendapat Nurjannah (2017) bahwa kualitas penyajian visual berpengaruh terhadap kepraktisan media edukasi. Namun, penggunaan elemen yang cenderung monoton dapat mengurangi ketertarikan visual dan memperlemah daya tarik media secara keseluruhan.
Storyboard & Layout	Ilustrasi yang jelas dan mudah di pahami,	arahan Gerak transisi setiap scene yang kurang jelas	Storyboard yang jelas membantu alur penyampaian informasi agar mudah dipahami audiens, sebagaimana dijelaskan oleh Ariyati et al. (2016) bahwa storyboard berperan penting dalam mengkomunikasikan alur visual kepada seluruh pihak yang terlibat. Namun, kurang jelasnya arahan gerak dan transisi pada beberapa scene menunjukkan perlunya perencanaan gerak visual yang lebih matang agar pesan dapat tersampaikan secara lebih efektif.

Tabel 3. Analisis unsur audio di animasi Fundamental Five

Bagian	Kelebihan	Kekurangan	Analisis Berdasarkan Kajian Teoretis
Voice Over (Narasi)	Intonasi nyaman didengarkan, tempo tidak	Ada beberapa suara bising mengganggu, ada bebepa bagian	Voice over dengan intonasi yang nyaman, tempo yang stabil, dan sinkronisasi yang sesuai dengan animasi menjadi kekuatan

	terlalu cepat maupun lambat, sinkronisasi dengan animasi sudah sesuai	yang kurang jelas di dengar	utama dalam penyampaian pesan. Hal ini sejalan dengan Fitria (2024) dan Rita Indriani et al. (2025) yang menyatakan bahwa voice over yang terstruktur dan jelas mampu meningkatkan pemahaman audiens terhadap materi. Namun, keberadaan noise dan ketidakjelasan pada beberapa bagian narasi dapat mengganggu penerimaan informasi, yang menurut (Tasnim et al., 2020) berpotensi menurunkan efektivitas penyampaian pesan edukatif.
Sound Effect	Sinkronisasi dengan gerakan animasi	Kurang variatif banyak pengulangan penggunaannya.	Sinkronisasi sound effect dengan gerakan animasi membantu memperkuat pengalaman audiovisual Hal ini sejalan dengan (Hidayat, 2023). Akan tetapi, penggunaan sound effect yang kurang variatif dan berulang dapat menurunkan kualitas pengalaman auditori dan mengurangi daya tarik media, sehingga perlu penyesuaian agar tidak bersifat repetitif .
Musik Latar	Sangat sesuai dengan tema dari animasi	Ada bagian yang mengganggu narasi sehingga narasi tidak terdengar	Musik latar yang sesuai dengan tema corporate mendukung suasana profesional animasi. Namun, pada beberapa bagian musik latar cenderung mengganggu kejelasan narasi, yang bertentangan dengan prinsip efektivitas media audiovisual sebagaimana dikemukakan oleh Azhar et al. (2024) bahwa keseimbangan antara unsur visual dan audio sangat menentukan tingkat pemahaman audiens.

Tabel 4. Analisis edukasi dan konten di animasi Fundamental Five

Bagian	Kelebihan	Kekurangan	Analisis Berdasarkan Kajian Teoretis
Isi Materi	Sesuai dengan tujuan edukasi	Materi terlalu Panjang	Isi materi yang sesuai dengan tujuan edukasi organisasi merupakan kekuatan utama animasi ini. Kejelasan tujuan dan instruksi berkontribusi pada efektivitas penyampaian pesan, sebagaimana dikemukakan oleh van der Hoek et al. (2018) . Namun, durasi materi yang terlalu panjang dan narasi yang kurang jelas pada beberapa bagian berpotensi mengurangi daya serap audiens, sehingga perlu penyederhanaan dan pemadatan konten.
Pesan Utama	Tersampaikan sesuai dengan tujuan pembuatan animasi 2D	Kurang tersampaikan dengan baik karena narasi kurang jelas didengar	

Tabel 5. Analisis Unsur Teknis/Produksi di animasi Fundamental Five

Bagian	Kelebihan	Kekurangan	Analisis Berdasarkan Kajian Teoretis
Durasi	Panjang dapat menjelaskan semua materi dengan detail	Kurang cocok untuk di upload di beberapa media sosial karena terlalu panjang	Durasi animasi yang relatif panjang memungkinkan penyampaian materi secara detail, tetapi kurang sesuai untuk platform media sosial tertentu. Hal ini menunjukkan pentingnya penyesuaian format dan durasi media dengan konteks publikasi, sebagaimana disampaikan oleh Nurjannah (2017) bahwa efektivitas media dipengaruhi oleh kesesuaian penyajian dan kebutuhan audiens. Resolusi dan kualitas rendering yang baik mendukung kenyamanan visual, meskipun rasio layar dan format output perlu disesuaikan agar lebih fleksibel untuk berbagai platform distribusi.
Resolusi & Kualitas Rendering	Video jernih, animasi stabil tidak patah patah	Kurang cocok untuk diunggah di beberapa platform media sosial seperti tiktok, Instagram reel, karena ratio yang landscape	
Format Output	Format output mp4 yang mana dapat di unggah di segala macam platform	Mp4 memiliki ketergantungan pada codec tertentu untuk pemutaran, potensi penurunan kualitas akibat kompresi lossy, dan keterbatasan dalam dukungan beberapa trek audio/subtitle dibandingkan format lain seperti MKV	

3) Implikasi

Animasi Fundamental Five bermanfaat bagi organisasi networking karena membantu mengedukasi para anggota mengenalkan dasar pertumbuhan bisnis yaitu Fundamental Five. Animasi nantinya akan dipakai untuk edukasi bagi anggota baru atau sebagai video opening, teaser dan Holding slide/ video, Teaser video adalah video singkat yang membangun antusiasme, dan Holding slide/ video istilah event organizer untuk konten yang ditampilkan di layar agar layar tidak kosong sebelum acara dimulai.

4. KESIMPULAN

Penggunaan video animasi sebagai media edukasi sangat efektif digunakan, tapi ada aspek – aspek yang perlu diperhatikan saat membuat media edukasi animasi 2D yaitu kualitas animasi 2D dalam bentuk visual (unsur visual yaitu karakter, warna, tipografi/teks, ilustrasi/ikon/grafik, storyboard & layout, gerakan (animation movement)) tenetu dengan memperhatikan gaya yang sesuai dengan organisasi networking bisnis, di dalam kasus ini gaya visual yang sesuai untuk organisasi networking bisnis adalah menggunakan warna yang saturasinya tinggi, gaya ilustrasi atau aset animasi yang sederhana, backsound yang dengan gaya corporate, cara penyampaian materi menggunakan voice over yang jelas tetap terdengar ramah, dan audio (unsur audio yaitu voice over (narasi), sound effect, musik latar). Tidak hanya menentukan dan memperhatikan kualitas animasi tapi perlu dipertimbangkan materi dalamnya sesuai dengan audiens seperti kesesuaian dalam hal bahasa, gaya penyampaian, intonasi, tempo dan sinkronisasi dengan animasi, hal – hal tersebut jika terpenuhi dapat membatu organisasi networking dalam hal membangun jejaring, meningkatkan profesionalisme, memperluas branding. Dan untuk membuat animasi 2D yang efektif untuk mencapai tujuan dari organisasi networking bisnis, diperlukan di dalam materi ditambahkan manfaat bergabung dengan organisasi, pemberian materi kredibilitas organisasi,

menarik target anggota dengan voice over yang persuasif, serta menentukan publikasi media yang sesuai dengan target audiens. Dan yang paling penting adalah tujuan dibuat animasi ini di publikasi di mana karena setiap media publikasi offline maupun online memiliki ketentuan format yang berbeda, bahkan target media publikasi menentukan target demografi audiens seperti usia dan jenis kelamin, hal lain yang penting di perhatikan ialah format out put tergantung pada kebutuhan. Dengan perencanaan visual, konten, dan distribusi yang tepat, animasi 2D dapat berfungsi sebagai media edukasi yang efektif bagi organisasi networking bisnis.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI, Vol. II No. 1.*
- Azhar, M., Wahyudi, H., & Yolanda, D. (2024). Integrasi Teknologi dalam Buku Ajar: Menyongsong Keterampilan Abad 21. In *Uluwul Himmah Education Research Journal (Vol. 1)*. Retrieved from <https://irbijournal.com/index.php/uherj/index>
- Budiawan, H. (2023). *The Logic of Sensation and Fantasy as a Step of Art Creation Through Practice-Based Research.*
- Fitria, T. N. (2024). Using Voice Over (VO) in Creating Materials for Teaching Speaking Skills. *Journal of English Language Teaching and Cultural Studies.* <https://doi.org/10.48181/jelts.v7i2.27942>
- Ganis Aliefiani Mulya Putri, Srirahayu Putri Maharani, & Ghina Nisrina. (2022). Literature View Pengorganisasian: SDM, Tujuan Organisasi Dan Struktur Organisasi. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi, Volume 3, Issue 3.* <https://doi.org/https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3>
- Hidayat, H. (2023). *Penerapan Diegetic Sound Effect untuk Memperkuat Dramatik Cerita dalam Penataan Suara Film "There Is No Safe Place."* Yogyakarta.
- Made Darmadi Kusuma, Satriadi, & Nurjayanti Takwa. (2023). *Peran Desain Minimalis Pada Kesuksesan Perusahaan Startup Terkenal.*
- Maharani, D., & Hotami, M. (2017). Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop. In *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer (Vol. 2)*.
- Marthanayusa, I. M., Ds, S., Ds, M., Putu, I., & Saputra, S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), 5(1)*.
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2: Berandal. In *Journal of Discourse and Media Research Juni (Vol. 2022)*.
- Nunun, N., Wirza, Y., & Safrina Noorman, R. (2020). Analisa Konten Visual dalam Kategori Gender The Visual Content Analysis in Gender Categories. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 20, No. 2.*
- Nurjannah, N. (2017). Efektivitas Bentuk Penilaian Formatif Disesuaikan Dengan Media Pembelajaran. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 29(1), 75–90.* <https://doi.org/10.21009/parameter.291.08>

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, Vol.1, No.1*.

Pandaleke, M. (2020). *Pengembangan Media Pelajaran Kelas Flipped Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia*. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Rita Indriani, & Rahma Santhi Zinaida. (2025). Penggunaan Teknik Voice Over Dalam Penyampaian Berita Di Channel Youtube SRIWIJAYAPOST. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.4 No.1*. <https://doi.org/10.23960/ELA>

Rizkiansyah, M., Muslikhin, & Wiratma, M. (2020). Between clarity and novelty implementation in Indonesia online media according to the principle of journalist. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 36(3), 1–13*. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2020-3603-01>

Tasnim, S., Hossain, M., & Mazumder, H. (2020). Impact of rumors and misinformation on COVID-19 in Social Media. *Journal of Preventive Medicine and Public Health, Vol. 53, pp. 171–174*. Korean Society for Preventive Medicine. <https://doi.org/10.3961/JPMPH.20.094>

van der Hoek, M., Groeneveld, S., & Kuipers, B. (2018). Goal Setting in Teams: Goal Clarity and Team Performance in the Public Sector. *Review of Public Personnel Administration, 38(4), 472–493*. <https://doi.org/10.1177/0734371X16682815>