

ABSTRAK

Ashabul Kahfi adalah sekelompok pemuda beriman yang disebut dalam Surah Al-Kahfi sebagai simbol keteguhan iman dan keyakinan akan hari akhir. Dalam kisah tersebut, seekor anjing bernama Qitmir menjadi bagian penting yang diabadikan dalam Al-Qur'an karena kesetiaannya menemani para pemuda tersebut dalam perjuangan mereka. Kisah ini sarat dengan nilai-nilai pendidikan dan keimanan yang penting dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Sebagai bentuk penyampaian nilai tersebut, dirancanglah sebuah media pembelajaran berbasis visual berupa *motion graphic* berjudul "*Kisah Ashabul Kahfi*". Media ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar, dengan pendekatan ilustrasi 2D semi-realistis yang dirancang menggunakan Procreate, After Effects, dan Premiere Pro. Durasi video sekitar 6-7 menit, dan disebarluaskan melalui platform digital agar dapat diakses secara luas, baik di sekolah maupun di rumah. Media ini diharapkan menjadi alternatif edukatif yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebiasaan belajar anak-anak masa kini, serta mampu menyampaikan pesan keislaman dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Ashabul Kahfi, Qitmir, Motion Graphic, Pendidikan Islam, Anak Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Ashabul Kahfi refers to a group of faithful young men mentioned in Surah Al-Kahf as a symbol of steadfastness in faith and belief in the Hereafter. In this story, a dog named Qitmir plays an important role, immortalized in the Qur'an for its loyalty in accompanying the youths during their struggle. This story contains significant educational and spiritual values that should be introduced to children from an early age. As a medium of conveying these values, a visual-based learning media in the form of a motion graphic entitled "Kisah Ashabul Kahfi" was designed. This media is intended for elementary school students, using a semi-realistic 2D illustration approach designed with Procreate, After Effects, and Premiere Pro. The video has a duration of about 6–7 minutes and is distributed through digital platforms so that it can be accessed widely, both at school and at home. This media is expected to serve as an alternative educational tool relevant to the current generation's learning habits, while also effectively conveying Islamic messages in an engaging and easily understandable way.

Keywords: Ashabul Kahfi, Qitmir, Motion Comic, Islamic Education, Elementary School Children.