

Program Literasi Digital dalam Pembuatan Animasi dari Sketsa bagi Guru dan Siswa

Novia Ariyanti¹, Nuril Lutvi Azizah², Tri Linggo Wati³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia.

Penulis Korespondensi:

Novia Ariyanti

noviaariyanti@umsida.ac.id

Abstrak:

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan peran guru dan siswa di SMK Muhammadiyah 2 Taman, fokusnya di program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), dalam membuat animasi memakai pen tablet sebagai sarana belajar yang baru. Program Keahlian DKV memang mengedepankan pengembangan ide di seni rupa, desain grafis, dan dunia digital, makanya sangat pas dengan kebutuhan industri kreatif yang terus berganti. Kegiatan ini membekali kemampuan teknis menggambar lewat digital dan juga mendampingi para pengajar serta murid untuk membuat materi animasi yang menarik, teratur, dan sesuai permintaan pasar. Cara yang dipakai meliputi penyampaian informasi, pelatihan, pendampingan, dan penilaian, didukung rencana agar dampak kegiatan ini bisa terus berjalan dan bertumbuh ke depannya. Dari tes awal atau pretest terlihat, kemampuan membuat animasi masih kurang baik, cuma mencapai empat puluh persen, cara jualan masih terbatas pada tiga cara dasar yaitu sosmed dasar, kabar dari mulut ke mulut, dan pameran sekolah, sementara pengetahuan media digital baru hanya menyentuh tiga puluh lima persen. Setelah mengikuti pelatihan, hasil tes akhir atau posttest menunjukkan perbaikan besar, di mana kemampuan produksi animasi naik drastis jadi delapan puluh persen, cara promosi mencakup enam cara baru seperti memaksimalkan media sosial, daftar produk digital, toko online, dan membangun citra diri, serta pemahaman media digital melonjak sampai delapan puluh persen. Berkat kemajuan ini, diharapkan guru dan siswa SMK Muhammadiyah 2 Taman mampu menghasilkan animasi bermutu tinggi sekaligus meraih keahlian dan daya saing di industri kreatif digital, baik di daerah maupun mendunia.

Kata Kunci: *pelatihan, animasi, pen tablet*

Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan tingkat menengah yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan praktis, sehingga diharapkan lulusannya dapat memasuki pasar kerja atau melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Azizah dkk., 2025). SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, terutama dalam jurusan Multimedia dan Desain Komunikasi Visual (DKV), memfokuskan pengembangan kreativitas di sektor seni visual, desain grafis, dan teknologi digital. Program jurusan ini berperan krusial dalam mempersiapkan siswa untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang (Marwah dkk., 2024). Namun, terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya yang terfokus pada dua area utama, yaitu produksi dan

pemasaran. Dari sisi produksi, adanya keterbatasan dalam fasilitas, software, dan minimnya pelatihan teknis mengakibatkan kualitas karya animasi siswa masih belum optimal. Di sisi lain, dalam hal pemasaran, siswa belum sepenuhnya mengerti mengenai strategi branding dan promosi digital, sehingga karya yang dihasilkan kurang mampu menjangkau pasar secara luas.

Berdasarkan diskusi dan sosialisasi awal dengan pihak sekolah, terungkap bahwa tantangan utama adalah meningkatkan kualitas desain animasi agar memenuhi standar visual, teknis, dan kebutuhan audiens, bersamaan dengan keterbatasan dalam strategi pemasaran yang masih bersifat konvensional dan minim. Oleh karena itu, Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut. Program ini menerapkan metode sosialisasi, pelatihan, pendampingan, evaluasi, dan keberlanjutan, dengan tujuan memberikan keterampilan menggambar digital kepada guru dan siswa menggunakan pen tablet, serta mengembangkan konten animasi yang kreatif, kompetitif, dan memiliki nilai jual. Selain memperbaiki keahlian teknis, program ini juga berfokus pada penguatan strategi pemasaran digital yang lebih kontemporer, seperti peningkatan penggunaan media sosial, pembuatan katalog secara digital, pemanfaatan platform marketplace, serta pengembangan merek pribadi. Program ini mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) poin 4 (pendidikan yang berkualitas) dan 8 (pekerjaan yang layak serta pertumbuhan ekonomi). Dengan keahlian yang didapat, baik guru maupun siswa tidak hanya dipersiapkan untuk berkarier di sektor kreatif, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menciptakan peluang bisnis sendiri. Ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing para lulusan, memperbaiki kualitas pendidikan, serta berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi melalui industri kreatif digital.

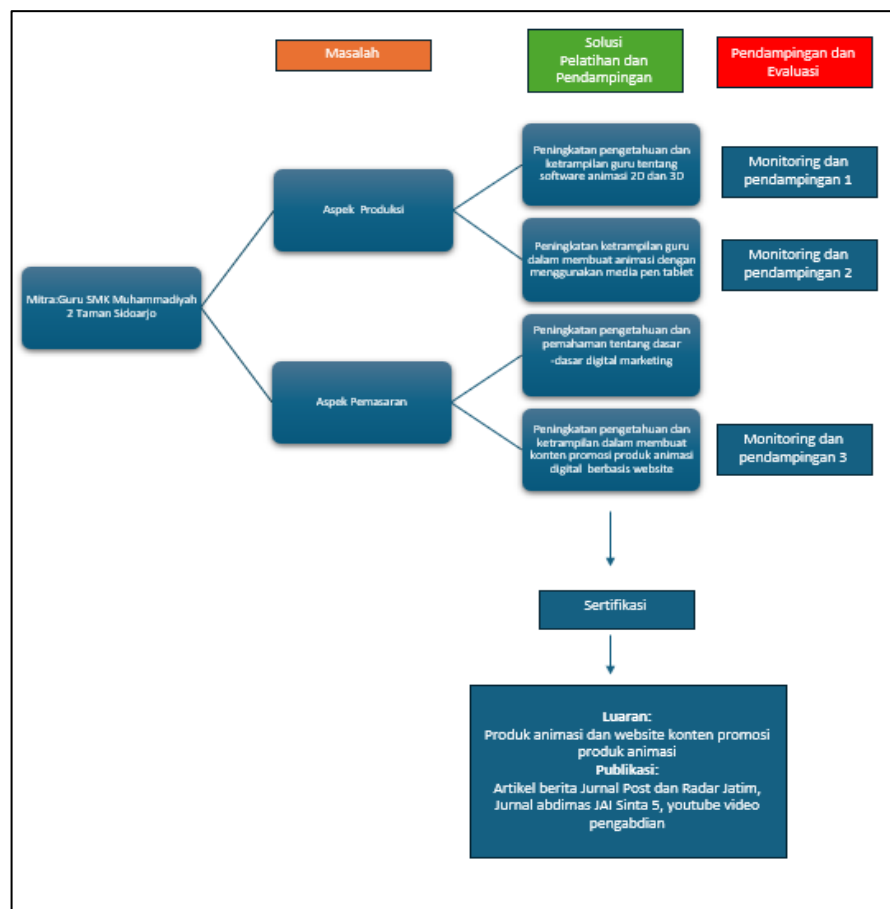
Metode Pelaksanaan

Di awal kegiatan, dilaksanakan sosialisasi dengan menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan serta membahas kebutuhan bersama mitra. Tim, yang beranggotakan dosen, mahasiswa, dan mitra, dibentuk untuk merancang rencana kerja, berkomunikasi, dan menetapkan peran serta tanggung jawab masing-masing. Tahap sosialisasi ini sangat krusial agar program dapat berjalan sesuai ekspektasi mitra.

Setelah itu, dilanjutkan dengan fase pelatihan yang diadakan dalam bentuk persiapan, praktik, dan evaluasi. Persiapan mencakup pembuatan lembar kerja, materi presentasi, dan contoh produk animasi guna mengenalkan kepada guru di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Pelatihan berlangsung selama dua hari, di mana hari pertama terfokus pada cara penggunaan perangkat lunak animasi, Canva, serta pengembangan produk. Pada hari kedua, dilakukan evaluasi, diskusi, presentasi, serta penilaian hasil. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir, serta analisis data untuk menentukan langkah selanjutnya.

Selain pelatihan, aktivitas ini juga mencakup penggunaan teknologi seperti pembuatan materi digital dan pemasaran produk animasi melalui situs web. Pendampingan dilaksanakan melalui lokakarya, bimbingan, dan pengawasan berkala untuk memastikan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana (Azis dkk., 2022). Penilaian dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, termasuk evaluasi terhadap pencapaian SDGs poin 4 dan 8. Untuk memastikan keberlanjutan program, diselenggarakan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, seperti animasi bergerak dan grafis gerak untuk kebutuhan pemasaran dan video perusahaan.

Metode dan tahap pelaksanaan disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Metode dan Tahap Pelaksanaan

Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi mengenai kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung pada 20 Maret 2025 dengan harapan mitra dapat memahami tujuan, keuntungan, serta rencana program yang akan dilaksanakan. Di samping itu, sosialisasi ini memberikan kesempatan untuk berdialog dan memahami kebutuhan serta harapan mitra terkait kegiatan tersebut.



Gambar 2. Sosialisasi Program dengan Mitra

Selanjutnya, Pelatihan 1 diselenggarakan pada 25 Juli 2025 di auditorium SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Pelatihan ini berfokus pada penguasaan animasi

dengan menggunakan pen tablet. Kegiatan ini diikuti oleh 30 peserta, yang terdiri dari pendidik dan siswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan tentang animasi 2D dan praktik dasar dalam menciptakan animasi 2D dengan pen tablet. Sebelum latihan dimulai, peserta diberikan pre-test untuk menilai pemahaman mereka yang awal. Hasilnya menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi di antara para peserta, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, keterlibatan mereka dalam praktik, serta kegembiraan mereka dalam mencoba teknik-teknik baru yang diperkenalkan.



Gambar 3. Antusiasme peserta pelatihan

Selanjutnya, kegiatan berlanjut dengan Pelatihan 2 yang berlangsung pada tanggal 1 Agustus 2025 di aula SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, dihadiri oleh peserta yang sama, yaitu para pendidik dan siswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual. Fokus dari pelatihan kali ini adalah pada penguasaan animasi menggunakan pen tablet, di mana para peserta tidak hanya mendalami pemahaman dasar yang telah mereka pelajari pada pelatihan sebelumnya, tetapi juga mempelajari dan menerapkan teknik lanjutan untuk menghasilkan animasi yang lebih inovatif, dinamis, dan dapat diterapkan dalam praktik. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk memamerkan karya animasi yang telah mereka buat, menciptakan forum interaktif yang memungkinkan adanya diskusi, evaluasi, serta pertukaran gagasan terkait pembuatan animasi berbasis teknologi digital. Semangat peserta semakin meningkat ketika mereka mempersembahkan hasil karya masing-masing serta memberikan penghargaan terhadap kreativitas yang ditunjukkan oleh rekan-rekannya.



Gambar 4. Peserta presentasi karyanya

Hasil pre test dan post test ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pre test dan Post Test

Aspek	Pre-Test	Post-Test	Selisih (Poin)	% Peningkatan
Produksi	40%	80%	+40	100%
Strategi Pemasaran	50%	100%	+50	100%
Penguasaan Digital	35%	80%	+45	128,6%

Hasil evaluasi dari tes sebelum dan sesudah menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam aspek produksi serta pemasaran di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Dalam hal produksi, tingkat kemampuan awalnya hanya berada di angka 40%, namun setelah mengikuti pelatihan, keterampilan tersebut melonjak menjadi 80%. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 40 poin, yang setara dengan 100% secara relatif. Di sisi pemasaran, jumlah strategi yang sebelumnya hanya terdiri dari 3 metode dasar kini telah berkembang menjadi 6 strategi yang lebih modern, mencerminkan peningkatan sebesar 100% dalam keragaman strategis. Di sisi lain, kemampuan dalam memanfaatkan media digital yang awalnya cukup rendah, yakni 35%, mengalami lonjakan yang signifikan hingga mencapai 80% setelah program berlangsung, dengan pertambahan sebesar 45 poin atau 128,6% secara relatif. Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan dan bimbingan yang diberikan telah berhasil meningkatkan keterampilan teknis, memperluas pemahaman mengenai strategi pemasaran, dan meningkatkan kecakapan dalam penggunaan media digital bagi para guru dan siswa, sehingga mendukung kesiapsiagaan mereka untuk bersaing dalam industri kreatif digital (Kurniawan dkk., 2024).

Kesimpulan

Berdasarkan analisis awal dan akhir, terdapat peningkatan signifikan di seluruh aspek yang dievaluasi. Dalam produksi animasi, kemampuan meningkat dari 40% menjadi 80%, sehingga mengalami kenaikan sebesar 100%. Di sisi strategi pemasaran, kemampuan tumbuh dari 50% pada pengujian awal hingga mencapai 100% pada pengujian akhir, yang berarti mengalami peningkatan total sebesar 100%. Sementara itu, untuk penguasaan media digital, terjadi peningkatan yang substansial, dari 35% dalam uji coba awal menjadi 80% pada uji coba akhir, atau naik sebesar 128,6%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil mengembangkan keterampilan guru dan siswa secara komprehensif, baik dalam produksi, pemasaran, maupun pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong terciptanya karya animasi yang lebih kreatif, kompetitif, dan berorientasi pada pasar.

Ucapan Terimakasih

Kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada BIMA Kemendikbudristek atas dukungan dana dan bantuan yang telah diberikan dalam pelaksanaan program kami dengan nomor kontrak 065.01//II.3.AU/14.00/C/P. Kami juga sangat menghargai Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam kegiatan ini. Selain itu, kami mengucapkan penghargaan setinggi hati kepada Fakultas Sains dan Teknologi serta Program Studi Informatika yang telah

memberikan dukungan penuh, baik dalam aspek akademis maupun teknis. Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo sebagai mitra kerja, khususnya kepada para guru dan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah berkontribusi aktif dan menunjukkan dedikasi yang tinggi di setiap fase kegiatan. Melalui kolaborasi yang baik dari semua pihak, kegiatan ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak signifikan dalam peningkatan keterampilan produksi, pemasaran, serta penguasaan teknologi digital dalam bidang animasi.

Referensi

- Andriyani, A. (2022). Pengaruh penggunaan pen tablet dalam pembelajaran terhadap hasil belajar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.949>
- Azizah, N. L., Cornelius, C., Eviyanti, A., Liansari, V., Wardani, G., & Diba, N. F. (2025). Digital innovation: Implementation of interactive teaching materials for vocational school teachers to support Merdeka Belajar and SDGs 4. *Community Empowerment*, 10(2), 236–243. <https://doi.org/10.31603/ce.12263>
- Kurniawan, H., Mulyono, H., & Samudra, A. A. (2024). Pelatihan pengembangan game digital dalam mendorong pertumbuhan industri kreatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2024.16209>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan produksi media pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160. <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>
- Rofaida, R., Suryana, Aryanti, A. N., & Perdana, Y. (2020). Strategi inovasi pada industri kreatif digital: Upaya memperoleh keunggulan bersaing pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 8(3), 402–414. <https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>