

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT



PEMBERDAYAAN KOMPETENSI KREATIF SISWI SMK YADIKA 2 MELALUI
PELATIHAN PEMBUATAN BUMPER MEDIA SOSIAL BERBASIS AFTER EFFECTS.

Disusun oleh:
Ketua Tim
Budi Darmo, S.Sn., M.Ds. (0331037806/10607003)
Nama Mahasiswa:
Vania Ellery / 625249201
Raika Kristina Sunardi / 625240067

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
2026

SURAT TUGAS
PENGABDIAN MASYARAKAT SKEMA REGULER
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2026
NOMOR : 0205/Int-KLPPM/UNTAR/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
NIDN/NIDK : 0316017903

Memberikan tugas kepada:

1. Nama Ketua : BUDI DARMO, S.Sn., M.Ds
NIDN/NIDK : 0331037806
Fakultas/Program Studi : Fakultas Seni Rupa dan Desain / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2. Nama Anggota Mahasiswa
 - a. NIM dan Nama Mahasiswa : 625249201 / VANIA ELLERY
 - b. NIM dan Nama Mahasiswa : 625240067 / RAIKA KRISTINA SUNARDI

Untuk melaksanakan seluruh kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) meliputi:

1. Melaksanakan Pengabdian Masyarakat sesuai dengan proposal yang disetujui dengan:
 - a. Judul Kegiatan PKM : Pemberdayaan Kompetensi Kreatif Siswi SMK Yadika 2 melalui Pelatihan Pembuatan Bumper Media Sosial Berbasis After Effects.
 - b. Dana yang disetujui : Rp. 8,000,000,- (delapan juta), diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing 50%.
2. Membuat laporan monitoring dan evaluasi atas kegiatan Pengabdian Masyarakat.
3. Membuat luaran wajib berupa **Jurnal Nasional Lainnya, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Produk/prototype** dari kegiatan pengabdian masyarakat
4. Membuat laporan akhir dari kegiatan PKM.

Demikian surat tugas ini dibuat dengan sebenarnya untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 24 April 2026

Kepala LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.

**SURAT TUGAS
ASISTEN PELAKSANAAN
PENGABDIAN MASYARAKAT SKEMA REGULER
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2026
NOMOR : 106-ST-PKM-R-KLPPM/UNTAR/IV/2026**

Atas nama Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara (LPPM Untar) dengan ini memberikan tugas kepada asisten pelaksanaan pengabdian masyarakat (PKM) dibawah ini:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Fakultas/Prodi
1	VANIA ELLERY	625249201	Fakultas Seni Rupa dan Desain/DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2	RAIKA KRISTINA SUNARDI	625240067	Fakultas Seni Rupa dan Desain/DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Asisten pelaksanaan penelitian sebagaimana disebutkan diatas bertugas untuk membantu penyelenggaraan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Ketua Pengusul : BUDI DARMO, S.Sn., M.Ds
2. Anggota (bila ada) : -
3. Judul PKM : Pemberdayaan Kompetensi Kreatif Siswi SMK Yadika 2 melalui Pelatihan Pembuatan Bumper Media Sosial Berbasis After Effects.
4. Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Adapun tugas yang harus diselesaikan oleh asisten PKM meliputi:

- a. membantu pelaksanaan PKM; dan
- b. membantu penyusunan luaran PKM.

Demikian surat tugas ini dibuat dengan sebenarnya untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 24 April 2026
Kepala LPPM



Dr. Hetty Karunia Tunjungsari, S.E., M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENGABDIAN MASYARAKAT
Periode I Tahun 2026

1. Judul PKM : Pemberdayaan Kompetensi Kreatif Siswi SMK Yadika 2 Melalui Pelatihan Pembuatan Bumper Media Sosial Berbasis After Effects.
2. Nama Mitra PKM : SMK Yadika 2
3. Dosen Pelaksana
 - A. Nama dan Gelar : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
 - B. NIDN/NIK : 0331037806/10607003
 - C. Jabatan/Gol. : Lektor / IIIb
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - H. Nomor HP/Tlp/Email : 08158829825/budid@fsrd.untar.ac.id
4. Mahasiswa yang Terlibat
 - A. Jumlah Anggota : 2 orang
(Mahasiswa)
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Vania Ellery / 625249201
 - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Raika Kristina Sunardi / 625240067
5. Lokasi Kegiatan Mitra :
 - A. Wilayah Mitra : Jl. Tanjung Duren Barat 4 No.8
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring
7. Luaran yang dihasilkan : Jurnal Abdimas
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni 2026
9. Biaya yang disetujui LPPM : Rp. 9.000.000,00

Jakarta, 11 Juni, 2026

Menyetujui,
Kepala LPPM

Dr. Hetty Karunia Tunjung Sari, S.E., M.Si.
NIDN/NIDK : 0316017903/10103030

Ketua Pelaksana

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK:0331037806/10607003

PEMBERDAYAAN KOMPETENSI KREATIF SISWI SNK YADIKA 2 MELALUI PEMBUATAN BUMPER MEDIA SOSIAL BERBASIS AFTER EFFECTS

Abstrak

Pesatnya penetrasi konten digital pada platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube telah menempatkan *motion graphics* sebagai kompetensi krusial dalam industri kreatif. Salah satu elemen vital dalam memperkuat identitas visual sebuah konten adalah bumper media sosial. Namun, realitas di pendidikan vokasi menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi; siswi SMK umumnya telah menguasai penyuntingan video dasar, namun masih memiliki keterbatasan dalam memahami logika desain gerak (*motion design*) menggunakan perangkat lunak standar industri seperti Adobe After Effects. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi visual digital dan keterampilan teknis siswi SMK Yadika 2 Jakarta Barat dalam memproduksi bumper media sosial yang profesional.

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan berbasis praktik intensif (*hands-on training*) yang dipadukan dengan model *Project-Based Learning* (PjBL). Melalui workshop interaktif, peserta dibekali dengan pemahaman arsitektur perangkat lunak, manajemen timeline, serta penguasaan lima pilar transform animation yang meliputi Anchor Point, Position, Scale, Rotation, dan Opacity. Tahapan pelatihan diakhiri dengan penugasan proyek mini berupa penyusunan storyboard kreatif sebagai bentuk manifestasi proses berpikir desain (*design thinking*) sebelum tahap produksi digital.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah terjadinya eskalasi kompetensi siswi dalam mentransformasikan elemen desain statis menjadi aset visual dinamis yang estetis dan persuasif. Luaran program ini mencakup artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi SINTA, Modul Instruksional dan Poster Panduan Taktis After Effects yang didaftarkan sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI), serta prototipe storyboard karya peserta. Melalui penguasaan teknik dasar animasi ini, diharapkan para siswi memiliki modalitas yang kuat untuk berkarir di industri kreatif atau mengembangkan potensi digital creativepreneurship secara mandiri. Program ini merupakan langkah nyata dalam mendukung pencapaian SDG 4: Pendidikan Berkualitas melalui penguatan keterampilan teknis dan literasi digital di sekolah kejuruan.

Kata kunci: Adobe After Effects; Animasi; Bumper Media Sosial; Literasi Visual; Motion Graphics

1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi dan produksi konten visual di masyarakat. Media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube kini menjadi platform utama dalam penyebaran informasi, hiburan, sekaligus sarana ekspresi kreatif, khususnya bagi generasi muda. Dominasi konten berbasis video dengan elemen visual dinamis mendorong kebutuhan akan keterampilan *motion graphics* sebagai salah satu kompetensi penting dalam industri kreatif saat ini [1].

Secara global maupun nasional, sektor ekonomi kreatif menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dan menjadi salah satu pilar penting dalam pembangunan ekonomi. Di Indonesia, berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), sektor ini telah menyerap lebih dari 20 juta tenaga kerja dan memberikan kontribusi lebih dari 7,8% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional [2]. Sementara itu, pertumbuhan ekonomi digital Indonesia secara keseluruhan mencapai 13%,

menjadikan Indonesia sebagai negara dengan nilai *Gross Merchandise Value* (GMV) tertinggi di kawasan Asia Tenggara yang mencapai US\$90 miliar [3]. Dalam konteks ini, subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya bidang *motion graphics*, hadir sebagai salah satu bidang yang paling krusial dan prospektif. *Motion graphics* merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar bergerak dalam ruang dan waktu untuk menghasilkan konten yang ekspresif dan menarik [1].

Salah satu bentuk implementasi *motion graphics* yang banyak digunakan dalam konten digital adalah *bumper* media sosial, yaitu animasi singkat yang berfungsi sebagai pembuka atau penutup video untuk memperkuat identitas visual serta meningkatkan daya tarik konten. *Bumper* memiliki karakteristik durasi yang singkat namun membutuhkan pemahaman yang cukup kompleks terkait prinsip desain gerak, *timing*, serta komposisi visual yang efektif [4]. Untuk menghasilkan *motion graphics* dengan standar profesional, penguasaan perangkat lunak standar industri global seperti Adobe After Effects menjadi sebuah keharusan [5].

Di pasar kerja industri kreatif saat ini, tercatat lebih dari 200 lowongan pekerjaan untuk posisi yang mensyaratkan keahlian Adobe After Effects di Indonesia [6], dengan kisaran gaji seorang *Motion Graphic Designer* berkisar antara Rp6.000.000 hingga Rp15.000.000 per bulan tergantung pengalaman dan portofolio yang dimiliki [7]. Peluang karier yang tersedia tidak hanya terbatas pada agensi periklanan dan rumah produksi video, tetapi juga meluas ke perusahaan teknologi, departemen pemasaran digital, studio desain kreatif, hingga peluang wirausaha mandiri sebagai penyedia jasa *branding* konten secara independen.

Dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penguasaan keterampilan berbasis teknologi kreatif menjadi bagian penting dalam mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi dunia kerja. SMK sebagai institusi pendidikan yang berorientasi pada praktik diharapkan mampu menjembatani kebutuhan industri dengan kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Namun, pada kenyataannya masih terdapat kesenjangan antara keterampilan yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang secara dinamis [8].

Mitra kegiatan PKM ini adalah SMK Yadika 2 Jakarta, sebuah Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang berlokasi di Jl. Tanjung Duren Barat 4 No. 8, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat, dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20101561. Sekolah ini beroperasi di bawah naungan Yayasan Abdi Karya (Yadika) dan memiliki visi untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dan berjiwa *entrepreneur*, dengan misi utama mendidik siswa agar memiliki kompetensi dan *skill* yang sesuai dengan keahlian masing-masing program, sekaligus membekali mereka dengan wawasan kewirausahaan agar

mampu mandiri dan membuka lapangan kerja di masyarakat. Dalam mewujudkan visi tersebut, SMK Yadika 2 Jakarta menyelenggarakan tiga program keahlian, yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), serta Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Sebagai sekolah kejuruan yang berorientasi pada kesiapan kerja, para siswi SMK Yadika 2 telah mendapatkan bekal dasar dalam bidang teknologi informasi melalui kurikulum yang berjalan. Program Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), misalnya, memberikan pemahaman mengenai instalasi jaringan, pengelolaan perangkat keras, serta pengembangan perangkat lunak dasar. Program Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) juga mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dalam manajemen administrasi modern. Dengan latar belakang kompetensi teknologi yang telah dimiliki tersebut, para siswi sesungguhnya memiliki fondasi yang memadai untuk mengembangkan keterampilan ke ranah kreatif digital yang lebih tinggi.

Namun demikian, hasil observasi awal dan diskusi intensif dengan pihak mitra mengungkapkan bahwa terdapat kesenjangan kompetensi yang signifikan pada aspek desain komunikasi visual dinamis, khususnya dalam pembuatan *motion graphics* menggunakan Adobe After Effects. Kesenjangan kompetensi yang ditemukan di SMK Yadika 2 mencerminkan permasalahan yang lebih luas dalam sistem pendidikan vokasi di Indonesia. Para siswi umumnya telah memiliki pemahaman dasar mengenai desain grafis statis dan pengeditan video sederhana, namun masih menghadapi keterbatasan pada aspek manipulasi objek dinamis dan logika animasi gerak (*motion design*). Sebagian besar siswi kesulitan memahami bagaimana sebuah elemen visual dapat "dihidupkan" secara organis melalui parameter gerak yang terstruktur. Keterbatasan ini menyebabkan karya video yang dihasilkan cenderung bersifat kaku dan kurang kompetitif apabila disandingkan dengan tren konten media sosial profesional yang terus berkembang pesat. Kondisi ini sejalan dengan temuan [8] yang menyatakan bahwa kesenjangan antara kurikulum pendidikan vokasi dengan standar kompetensi industri yang bergerak cepat merupakan tantangan struktural yang dihadapi oleh sebagian besar institusi pendidikan kejuruan.

Permasalahan yang dihadapi para siswi SMK Yadika 2 tidak semata-mata berkaitan dengan penguasaan alat (*tools*), melainkan berhubungan erat dengan isu literasi visual digital yang lebih mendasar. Literasi visual di era kontemporer tidak hanya menuntut kemampuan memahami atau menginterpretasikan gambar, tetapi juga kapasitas untuk memproduksi pesan visual yang kompleks secara kritis dan estetis [9]. Dalam konteks digital, literasi visual menjadi navigasi utama bagi generasi muda untuk tidak sekadar menjadi penikmat teknologi, tetapi menjadi kreator yang mampu memberikan solusi visual melalui karya-karya orisinal. Keterbatasan akses terhadap pelatihan perangkat lunak tingkat lanjut seperti Adobe After

Effects dapat menghambat eskalasi kreativitas siswi, yang pada akhirnya membatasi peluang mereka di sektor ekonomi kreatif yang sedang berkembang pesat. Kondisi ini menjadi ironi mengingat Indonesia saat ini memiliki 64,22 milyar/juta jiwa pemuda [2] yang sesungguhnya merupakan aset terbesar bagi pengembangan ekonomi kreatif nasional [10].

Oleh karena itu, upaya pemberdayaan kompetensi kreatif melalui pelatihan pembuatan *bumper* media sosial berbasis Adobe After Effects yang diselenggarakan di SMK Yadika 2 Jakarta Barat merupakan respons yang tepat dan mendesak terhadap kebutuhan nyata di lapangan. Program pelatihan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis sesaat, tetapi juga pada pengembangan pola pikir kreatif dan jiwa *digital creativepreneurship* yang dapat membuka peluang ekonomi baru bagi para siswi, baik sebagai tenaga profesional di agensi kreatif maupun sebagai wirausahawan mandiri dalam bidang konten digital. Selaras dengan target Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4: Pendidikan Berkualitas, inisiatif ini secara langsung berkontribusi dalam menjamin pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan jumlah remaja yang memiliki keterampilan teknis dan kejuruan relevan untuk mendukung pekerjaan yang layak dan kewirausahaan [11]. Dengan demikian, kegiatan PKM ini merupakan langkah strategis dalam menjembatani kesenjangan antara potensi kreatif siswi SMK Yadika 2 dengan tuntutan kompetitif industri kreatif digital yang terus bergerak maju.

1.2 Permasalahan Mitra dan Tujuan Kegiatan PKM

Di tengah implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada dampak (Kampus Berdampak), institusi perguruan tinggi melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dituntut untuk ikut membekali peserta didik di sekolah menengah dengan kompetensi adaptif agar siap menyongsong masa depan secara percaya diri. Melalui skema ini, Pendidikan Formal Kejuruan (SMK) dilengkapi dengan pengayaan praktis non-formal yang relevan dengan kebutuhan industri mutakhir, guna mewujudkan visi nasional mencerdaskan kehidupan bangsa

Sebagai sekolah mitra, metode pendidikan dasar praktis di SMK Yadika 2 sejatinya telah mengacu pada persiapan keterampilan vokasional dan mental profesional para siswi. Melalui bimbingan guru, siswi dibiasakan menguasai penyuntingan (*editing*) video linear konvensional sederhana serta prinsip dasar desain grafis statis (diam). Namun, di era lonjakan ekonomi digital saat ini, kompetensi visual statis dinilai sudah tidak memadai untuk memenuhi standar serapan pasar kerja industri kreatif. Berbagai kegiatan edukasi penunjang berbasis pelatihan teknologi adaptif sangat diperlukan oleh sekolah kejuruan ini untuk memangkas kesenjangan jarak kecakapan (*skill gap*) lulusan.

Berdasarkan hasil analisis situasi tersebut, permasalahan konkrit mitra yang diidentifikasi secara bersama adalah:

1. Keterbatasan Keterampilan Animasi Dinamis: Siswi lintas program keahlian (TKJ, OTKP, AKL) masih mengalami keterbatasan dalam memahami logika manipulasi objek dinamis (*motion design*) dan pengoperasian perangkat lunak standar industri (Adobe After Effects).
2. Kekakuan Aset Visual Konten: Karya video atau luaran digital yang dihasilkan siswi masih bersifat kaku karena belum menguasai lima pilar *transform animation* secara terstruktur.
3. Keterbatasan Dokumen Perancangan Kreatif: Belum adanya pemahaman sistematis dalam menerjemahkan gagasan ke dalam dokumen *Storyboard* Kreatif sebagai cetak biru (*blueprint*) prototipe visual.

Program pelatihan pembuatan *Bumper* Media Sosial berbasis Adobe After Effects di akhir semester ini menjadi sarana strategis universitas untuk berkolaborasi melalui kegiatan edukasi non-formal. Kolaborasi ini melibatkan para siswi remaja (usia 15–18 tahun) SMK Yadika 2 Jakarta Barat, yang ditunjang secara langsung dengan pelatihan praktik intensif (*hands-on training*) bekerja sama dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual/Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) serta LPPM Universitas Tarumanagara.

Tujuan utama kegiatan PKM ini adalah:

- Memecahkan kesenjangan kompetensi desain gerak (*motion design*) mitra melalui penguasaan parameter *timeline* dan transformasi animasi (*Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity*).
- Membekali peserta dengan keterampilan menyusun luaran nyata berupa dokumen portofolio *Storyboard* Kreatif sebagai prototipe digital.
- Menghasilkan produk akademik berupa artikel ilmiah nasional serta Hak Kekayaan Intelektual (HKI) berupa Poster Instruksional Panduan Taktis untuk menumbuhkan jiwa *digital creativepreneurship* mandiri sejalan dengan pemenuhan target SDG 4: Pendidikan Berkualitas.

1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait

Perkembangan teknologi multimedia dan tuntutan industri kreatif yang bergerak cepat mengharuskan adanya integrasi nyata antara riset akademis di perguruan tinggi dengan peningkatan keahlian praktis (*hard skills*) di lembaga pendidikan vokasi. Sebagai bagian dari pilar PKM Unggulan dalam FSRD Untar, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini didasarkan pada peta jalan

(*roadmap*) pengabdian yang berfokus pada penguatan literasi visual, rekayasa aset digital dinamis, serta optimalisasi perangkat lunak standar industri untuk pemberdayaan ekonomi kreatif generasi muda.

Dalam rumpun keilmuan Desain Komunikasi Visual dan Multimedia di FSRD Untar, pengembangan kompetensi kreatif ditekankan pada kemampuan peserta untuk mentransformasikan gagasan konvensional atau aset statis menjadi bentuk komunikasi visual dinamis yang memiliki nilai jual. Berdasarkan kajian Solusi Desain Grafis Dinamis kontemporer [12], sebuah rancangan visual di era digital harus mampu bergerak fleksibel dalam ruang dan waktu untuk menciptakan interaksi yang persuasif dengan audiens. Melalui pendekatan *Experiential Learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman terstruktur [13], tim pengusul FSRD Untar secara konsisten mengembangkan metode *workshop* intensif (*hands-on training*) yang menyederhanakan kompleksitas teknis perangkat lunak tingkat lanjut agar lebih mudah diserap secara intuitif oleh siswa usia remaja (vokasi).

Urgensi pengabdian ini juga diperkuat oleh kajian literatur mengenai integrasi kecakapan digital pada kurikulum pendidikan kejuruan [8]. Tantangan utama yang sering ditemukan di lapangan adalah adanya kesenjangan keterampilan (*skill gap*) di mana siswa memahami dasar-dasar penyuntingan video linear, namun belum menguasai logika manipulasi objek dinamis (*motion design*). Riset mengenai pemanfaatan *motion graphics* [1] membuktikan bahwa elemen visual yang dikoreografikan dengan baik menggunakan transisi dan efek waktu mampu meningkatkan daya tarik penyampaian pesan secara signifikan. Oleh karena itu, penguasaan perangkat lunak Adobe After Effects [5] menjadi modalitas krusial bagi siswa untuk menghasilkan karya berstandar profesional yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini.

Penerapan seluruh landasan riset dan konsep desain gerak tersebut diimplementasikan secara nyata dalam program PKM ini melalui pembuatan proyek praktis berupa *Bumper Media Sosial* untuk identitas usaha fiktif "**Go Coffee**" sebagai upaya pembelajaran. Karakteristik visual dari sebuah *brand* kopi memerlukan pendekatan estetika yang khas agar mampu menyampaikan kesan modern, hangat, dan profesional dalam durasi singkat (5 hingga 10 detik). Proses transformasi ini diawali dengan memetakan anatomi aset grafis dasar *brand* Go Coffee, yang kemudian dipecah ke dalam parameter gerak terstruktur menggunakan teknik *Transform Animation*. Berikut ini adalah analisis rencana modifikasi dan pengembangan gerak dari aset statis menjadi aset dinamis pada panel *timeline* Adobe After Effects yang diterapkan sebagai materi inti dalam pelatihan (Tabel 1).

Tabel 1. Analisis Modifikasi Komposisi Gerak Aset Bumper Media Sosial "Go Coffee"

(Sumber: Analisis Tim PKM FSRD Untar, 2026)

No.	Elemen / Aset Brand	Karakteristik Visual Statis	Modifikasi Animasi 1 (Fase In / Kemunculan)	Modifikasi Animasi 2 (Fase Loop / Dinamika)
1.	Ikon Logo Utama (<i>Biji Kopi Go Coffee</i>)	- Menjadi pusat perhatian konten (<i>focal point</i>). - Berwarna coklat hangat/estetik. - Bentuk geometris melingkar tebal.	- Mengunci parameter <i>Scale</i> dari 0% ke 100% dengan efek memantul (<i>pop-up</i>). - Pengaturan <i>Anchor Point</i> tepat di tengah objek agar perbesaran seimbang.	- Memanfaatkan parameter <i>Rotation</i> (perputaran tipis 5 sampai -5 derajat) secara berkala. - Modifikasi <i>Position</i> sumbu Y untuk efek melayang lembut (<i>floating effect</i>).
2.	Tipografi / Teks (<i>Tulisan Merek "Go Coffee"</i>)	- Menggunakan jenis <i>font</i> modern minimalis. - Memiliki tingkat keterbacaan tinggi (<i>legibility</i>). - Posisi berada tepat di bawah ikon utama.	- Menggunakan kombinasi parameter <i>Opacity</i> dari 0% ke 100% (<i>fade in</i>). - Menggeser parameter <i>Position</i> horizontal dari arah kiri ke kanan secara halus.	- Mengatur penempatan susunan <i>layer</i> secara bertingkat pada <i>timeline</i>. - Pemberian efek transisi ketikan atau kilatan cahaya (<i>glint</i>) durasi 2 detik.



Gambar 2. Ikon Logo dan Teks “Go Coffee”

(Sumber: Budi Darmo, 2026)

1.4 Uraian Keterkaitan Topik dengan Peta Jalan PKM Perguruan Tinggi

Kegiatan pemberdayaan kompetensi kreatif siswi SMK Yadika 2 melalui pelatihan pembuatan *bumper* media sosial berbasis After Effects ini sepenuhnya selaras dengan Rencana Induk Penelitian dan PKM Untar, khususnya pada Tema PKM Unggulan 4: Creativepreneurship Berbasis Humaniora, Teknologi, dan Budaya Lokal untuk Inovasi Desain Berkelanjutan.

Kegiatan ini secara langsung mengintegrasikan kepakaran Seni Rupa dan Desain (khususnya prodi DKV) melalui pendekatan aspek humaniora (literasi visual remaja) dan teknologi digital (*motion design software*) sebagai landasan pengembangan kreativitas desain di wilayah urban. Pelatihan pembuatan *bumper* media sosial menggunakan perangkat lunak After Effects menjadi bentuk hilirisasi kemampuan desain digital perguruan tinggi yang adaptif terhadap perkembangan kilat industri kreatif.

Melalui proses perancangan visual bergerak dengan studi kasus riil (*brand identity*), kegiatan ini mendukung transformasi digital dan pengembangan daya saing kreatif siswa melalui pembelajaran berbasis praktik (*experiential learning*). Selain meningkatkan keterampilan teknis (*hard skills*) dalam bidang desain *motion graphic*, pelatihan ini secara terukur mendorong kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan aplikatif yang menjadi bekal krusial dalam pengembangan kewirausahaan desain (*digital creativepreneurship*) siswa vokasi di era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Bentuk Metode Pelaksanaan dan Tahapan Solusi

Strategi implementasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menerapkan model pelatihan teknis intensif dengan pendekatan *Experiential Learning (learning by doing)* [13]. Melalui metode ini, para siswi tidak sekadar menjadi audiens pasif, melainkan terlibat langsung dalam ekosistem simulasi produksi konten kreatif.

Sesuai dengan karakteristik mitra yang diarahkan menuju kesiapan kerja digital (*digital creativepreneurship*), metode pelaksanaan program ini dirancang secara sistematis untuk mengatasi kesenjangan kompetensi mitra pada tiga bidang permasalahan utama, yaitu:

a. Bidang Manajemen (Pra-Produksi & Perancangan ide)

Tahap ini menyelesaikan masalah lemahnya tata kelola alur kerja kreatif mitra. Solusi diimplementasikan melalui pelatihan penyusunan Storyboard Kreatif. Siswi dibimbing menerjemahkan gagasan abstrak menjadi prototipe visual *frame-by-frame* yang terstruktur. Manajemen pra-produksi ini berfungsi sebagai cetak biru (*blueprint*) sebelum masuk ke tahap digitalisasi, melatih kedisiplinan *pipeline* kerja standar industri.

b. Bidang Produksi (Teknis Eksekusi Animasi)

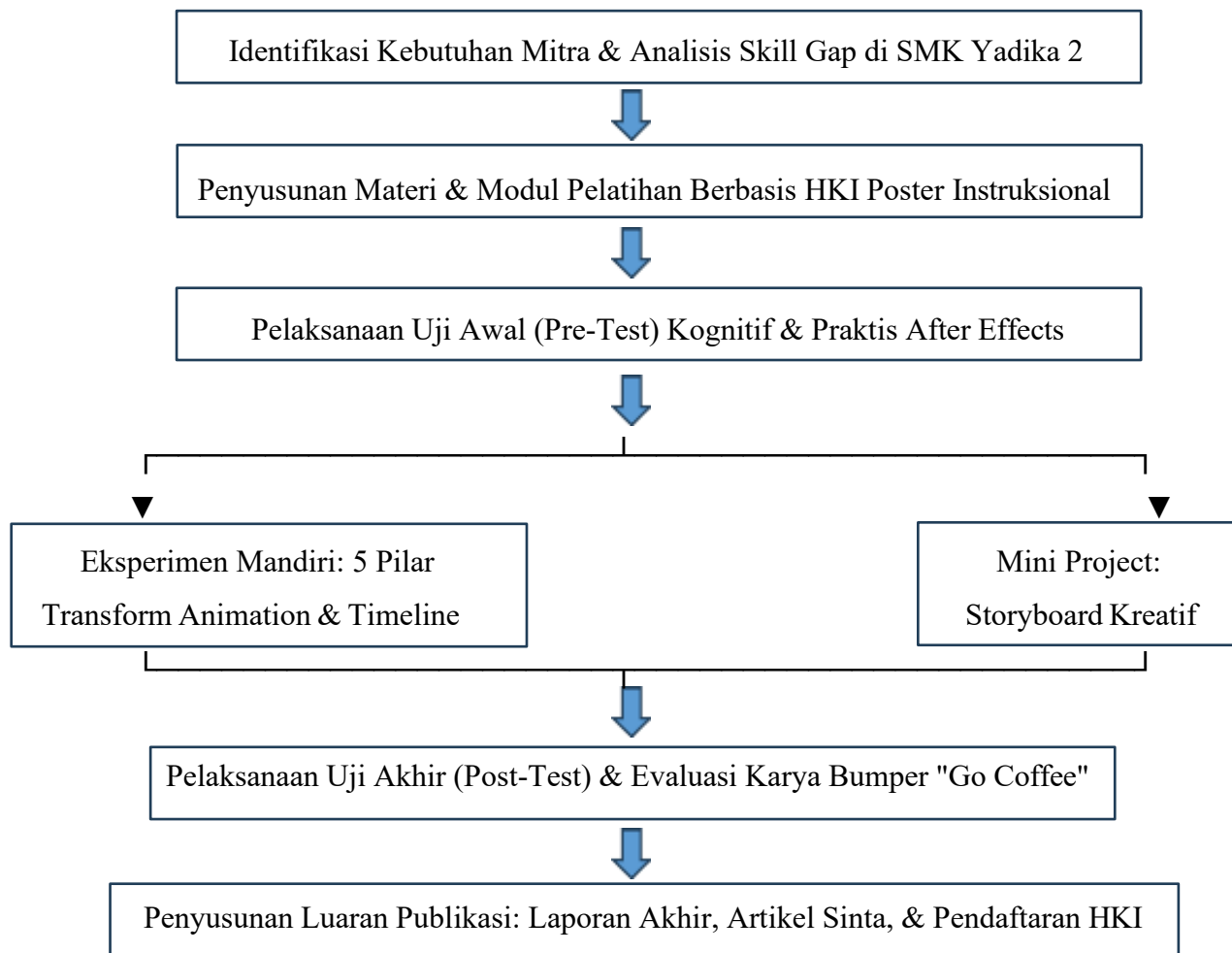
Tahap ini merupakan inti workshop interaktif untuk memotong masalah kekakuan aset video mitra. Solusi dilakukan melalui metode *live demonstration* dan praktik mandiri mengoperasikan perangkat lunak Adobe After Effects dengan studi kasus pembuatan *Bumper Media Sosial*. Siswi dilatih mengunci *keyframes* pada panel *timeline* menggunakan Lima Parameter Transform Animation: *Anchor Point* (titik tumpu), *Position* (koordinat gerak), *Scale* (proporsi ukuran), *Rotation* (dinamika putaran), dan *Opacity* (efek transparansi/fade).

c. Bidang Pemasaran (Hilirisasi Luaran Kreatif)

Tahap ini membekali siswi kemampuan melakukan proses *rendering* dan kompresi video dengan format yang optimal untuk kebutuhan platform digital. Luaran *bumper* animasi dinamis ini kemudian diarahkan menjadi portofolio karya digital mandiri peserta yang siap dipasarkan pada platform profesional, guna meningkatkan daya saing mereka di pasar tenaga kerja industri kreatif.

2.2 Diagram Alir Pelaksanaan Kegiatan

Seluruh rangkaian intervensi solusi di atas dilaksanakan melalui visualisasi tahapan logis yang digambarkan pada diagram alir berikut:



Gambar 2.1 Diagram Alir Tahapan Pelaksanaan PKM

(Sumber: Budi Darmo, 2026)

Tabel 2. Kepakaran dan pembagian tugas Tim

(Sumber: Tim PKM FSRD Untar, 2026)

NO.	NAMA	JENIS KEPAKARAN	URAIAN KEPAKARAN	TUGAS
1	Budi Darmo S.Sn., M.Ds.	Desain Komunikasi Visual (Instruktur Utama)	• Perencanaan dan penyusunan materi pelatihan • Pelaksanaan pelatihan	- Bertanggung jawab penuh atas seluruh tahapan operasional dan substansi materi PKM. - Menyusun modul dan menyampaikan materi inti mengenai lima pilar <i>Transform Animation</i>. - Mengoordinasikan pelaksanaan teknis dengan pihak SMK Yadika 2. - Menyusun laporan akhir akuntabilitas.
2	Vania Ellery	Desain Komunikasi Visual Asisten Teknis Desain & Manajemen Aset (Asisten Instruktur)	• Pelaksanaan pelatihan • Pembuatan asset grafis digital (vector, tipografi)	- Menyiapkan dan mendistribusikan <i>file</i> aset mentah "Go Coffee" ke komputer laboratorium. - Membantu proses <i>finishing</i> Poster Instruksional After Effects untuk pengajuan HKI. - Menjadi fasilitator pendamping (<i>tutor</i>) bagi siswi saat sesi praktik mandiri di kelas.
3	Raika Kristina Sunardi	Desain Komunikasi Visual Asisten Administrasi	• Pelaksanaan pelatihan • Pelaksana dokumentasi	- Mengelola distribusi dan melakukan rekapitulasi data nilai instrumen <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> peserta. - Mengambil dokumentasi foto dan

		& Evaluasi Kreatif (Asisten Instruktur)		video proses pelaksanaan workshop. - Membantu membimbing peserta dalam penyusunan dokumen prototipe <i>Storyboard</i> Kreatif.
--	--	---	--	---

3. HASIL PEMBAHASAN DAN LUARAN YANG DI CAPAI

3.1 Data dan Profil Mitra Sasaran

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan mitra SMK Yadika 2 Jakarta Barat ini pada akhirnya diselenggarakan secara terpusat di Studio Animasi FSRD Universitas Tarumanagara. Pengalihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan teknis yang krusial, di mana pengoperasian perangkat lunak Adobe After Effects secara profesional memerlukan dukungan infrastruktur digital dan perangkat keras dengan spesifikasi tinggi (*high-end hardware specification*) guna menjamin kelancaran proses komputasi serta *rendering* aset visual dinamis.

Di samping pemenuhan kebutuhan teknis, pemanfaatan laboratorium khusus ini juga berfungsi strategis sebagai media *institutional branding* untuk mengenalkan ekosistem akademik, fasilitas unggulan, dan atmosfer kreatif FSRD Untar secara langsung kepada para siswi SMK selaku calon mahasiswa potensial.

Kegiatan workshop intensif ini melibatkan secara aktif sebanyak 15 siswi yang merupakan perwakilan lintas program keahlian, meliputi Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), serta Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Rentang usia peserta berada pada fase remaja akhir (15–18 tahun). Sebelum intervensi dilakukan, seluruh peserta mengonfirmasi belum pernah mendapatkan pengenalan formal terkait Adobe After Effects, dengan kecakapan digital visual yang masih terbatas pada aplikasi penyuntingan video instan berbasis telepon seluler.

Rentang usia peserta berada pada fase remaja akhir (15–18 tahun). Sebelum intervensi dilakukan, seluruh peserta mengonfirmasi belum pernah mendapatkan pengenalan formal maupun pelatihan praktis terkait perangkat lunak Adobe After Effects, dengan kecakapan digital visual yang masih terbatas pada aplikasi penyuntingan video instan berbasis telepon seluler.

3.2 Analisis Pelaksanaan Kegiatan

Seluruh rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan secara terstruktur, akuntabel, dan tepat waktu, mengikuti kronologi *milestone* yang telah ditetapkan dari bulan Februari hingga Mei 2026. Analisis kedalaman pelaksanaan program kerja pada aspek manajemen, produksi, dan evaluasi dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

1. Bidang Manajemen, Inisiasi, dan Pra-Pelaksanaan (Fase Preparasi)

Fase penataan manajemen dan standarisasi operasional ini menjadi penentu kesiapan program sebelum berhadapan langsung dengan mitra sasaran. Aktivitas pada fase ini dibagi ke dalam dua lini kerja utama:

- **Penyusunan dan Pengajuan Proposal**

Ketua Pelaksana PKM melakukan perancangan strategis, pemetaan urgensi *skill gap* vokasi di wilayah Jakarta Barat, serta melakukan pengisian kelayakan dokumen proposal PKM hingga tahap *submit* ke sistem LPPM Universitas Tarumanagara. Langkah inisiasi ini penting untuk menyelaraskan arah PKM dengan tema unggulan Rencana Induk Penelitian dan PKM (RIP) Untar.

- **Penyusunan Materi dan Instrumen Evaluasi**

Tim pengusul secara kolaboratif memformulasikan modul latih. Ketua tim menyusun materi inti kurikulum *motion graphics*, sementara asisten tim mahasiswa memproses penyiapan berkas digital (aset vektor logo dan tipografi "*Go Coffee*") dan menyusun paket soal uji kemampuan berupa *Pre-Test* dan *Post-Test* terstruktur guna mengukur perubahan kognitif peserta secara presisi.



Gambar 3.1 Pembuatan Aset Digital oleh Tim Mahasiswa
(Sumber: Budi Darmo, 2026)

2. Bidang Produksi dan Eksekusi Teknis (Fase Workshop Intensif)

Puncak intervensi pengetahuan dan keterampilan dilaksanakan pada Senin, 9 Maret 2026, bertempat di Studio Animasi FSRD Untar dengan alokasi durasi total 6 jam kerja efektif. Fase eksekusi produksi ini dibagi secara ketat menjadi dua sesi:

- **Sesi Pemberian Materi Teoritis (Durasi 2 Jam):** Instruktur Utama, Budi Darmo, S.Sn., M.Ds., memberikan paparan komprehensif mengenai pondasi komunikasi visual dinamis (*motion design*) dan arsitektur antarmuka perangkat lunak Adobe After Effects. Pada sesi ini dilakukan metode *live demonstration* di mana instruktur memperagakan logika parameter *timeline* dan modulasi Lima Pilar Transform Animation (*Anchor Point, Position, Scale, Rotation, dan Opacity*). asisten instruktur mahasiswa Vania dan Raika bertindak mengondisikan kesiapan jaringan dan memastikan seluruh proyeksi demonstrasi tertangkap jelas oleh peserta.



Gambar 3.1 Pemberian Materi Teoritis oleh Ketua Instruktur
(Sumber: Budi Darmo, 2026)

- **Sesi Praktik Mandiri dan Proyek Mini (Durasi 4 Jam):** Peserta ditantang untuk mengeksplorasi pembuatan *Bumper* Media Sosial secara langsung (*hands-on training*). Siswi melakukan manipulasi gerak terhadap aset *brand "Go Coffee"* dan menerjemahkannya ke lembar kerja cetak biru *Storyboard* Kreatif. Selama 4 jam intensif ini, asisten instruktur mahasiswa Vania bertindak sebagai fasilitator teknis mendampingi siswi yang mengalami kendala eror sistem pada perangkat komputer, sedangkan asisten instruktur mahasiswa Raika berfokus mendampingi peserta dalam menyusun alur gerak *frame-by-frame* agar animasi yang dihasilkan bersifat organik dan tidak kaku.



Gambar 3.2 Sesi Praktik Mandiri dan Proyek Mini oleh Ketua Instruktur
(Sumber: Budi Darmo, 2026)

3. Bidang Evaluasi, Pelaporan Akhir, dan Keberlanjutan Akademik (Fase Pasca-Pelaksanaan)

Fase akuntabilitas ini ditujukan untuk mengukur keberhasilan luaran serta mendokumentasikan dampak pengabdian secara ilmiah. Aktivitas pada fase penutupan ini meliputi:

- **Evaluasi Hasil dan Kajian Karya**

Seluruh tim PKM mengumpulkan dokumen luaran kerja digital peserta. Pada hari ini, tim melakukan sesi *review* karya secara komparatif dan penilaian berbasis rubrik kreativitas (orisinalitas, transisi waktu, dan penerapan teknik *transform*). Rekapitulasi nilai *post-test* diselesaikan untuk memvalidasi tingkat kelulusan peserta.

Tabel 3. Rekapitulasi Evaluasi Kompetensi Teknis After Effects Peserta

(Sumber: Tim PKM FSRD Untar, 2026)

No.	Aspek Komponen Penilaian	Rata-Rata Nilai Pre-Test	Rata-Rata Nilai Post-Test	Peningkatan Kognitif/Praktis
1.	Pemahaman Logika Animasi & Timeline	42	84	+ 42%
2.	Manipulasi 5 Parameter <i>Transform</i>	35	80	+ 45%
3.	Orisinalitas & Komposisi Visual	50	85	+ 35%
	Rata-Rata Total	42,3	83	+ 40,7%

- **Penyusunan Laporan Akuntabilitas**

Tim PKM menyusun draf laporan kemajuan hingga laporan akhir PKM. Proses ini mencakup penyusunan narasi deskriptif, pengolahan data kuantitatif performa mitra, penyusunan anggaran, serta pengarsipan bukti fisik dokumentasi pelaksanaan di Studio Animasi.

- **Pembuatan Draf Jurnal Ilmiah**

Sebagai bentuk pertanggungjawaban luaran wajib, tim PKM menyusun manuskrip artikel ilmiah pengabdian masyarakat. Draf jurnal ini disusun dengan mensintesis data riil di lapangan serta didukung oleh literasi primer nasional dan internasional terakreditasi, yang kemudian disiapkan untuk tahap *submission* ke jurnal nasional target.

LUARAN KEGIATAN

Luaran		
1	Artikel Publikasi di Jurnal Terindeks SINTA/Prosiding Internasional/Artikel Publikasi di Jurnal Nasional lainnya	Minimal LoA dan Draft Artikel
2	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Sertifikat HKI

3	Produk/ <i>prototype</i>	Laporan
---	--------------------------	---------

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pembuatan *Bumper* Media Sosial berbasis Adobe After Effects bagi siswi SMK Yadika 2 Jakarta Barat sukses dilaksanakan secara terpusat di Studio Animasi FSRD Universitas Tarumanagara. Berdasarkan evaluasi kuantitatif, terjadi peningkatan kompetensi yang sangat signifikan dengan kenaikan rata-rata total kelompok sebesar 40,7%, di mana sebanyak 86,6% peserta berhasil melampaui ambang batas kelayakan fungsional ($\geq 75\%$). Melalui pendekatan *Experiential Learning*, para siswi tidak hanya menguasai aspek teknis pengoperasian perangkat lunak, tetapi juga mampu mengasah literasi visual digital mereka dan meningkatkan kesiapan kerja di ranah ekonomi kreatif. Seluruh target luaran wajib dan tambahan yang direncanakan, meliputi prototipe dokumen *storyboard*, Poster Instruksional terdaftar HKI, dan draf manuskrip artikel ilmiah, telah tercapai 100% serta memiliki relevansi kuat dengan RIP Untar dan target global SDGs.

4.2 Saran

Berdasarkan keberhasilan pelaksanaan program dan evaluasi kendala di lapangan, tim pengusul merumuskan beberapa saran strategis sebagai berikut:

1. **Keberlanjutan Program Tingkat Lanjutan:** Perlu diadakannya program pendampingan tahap berikutnya yang berfokus pada materi integrasi efek visual (VFX) dan komposisi audio-visual tingkat lanjut agar portofolio digital yang dikompilasi oleh para siswi memiliki nilai tawar yang semakin kompetitif di industri kreatif global.
2. **Integrasi Kurikulum Internal Sekolah Mitra:** Disarankan kepada pihak manajemen SMK Yadika 2 Jakarta untuk mengintegrasikan materi dasar *motion design* ke dalam kurikulum muatan lokal atau unit kegiatan kompetensi ekstrakurikuler berbasis laboratorium komputer guna menjaga kontinuitas kecakapan digital siswa secara mandiri dan periodik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyadi, N. A., et al. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), hlm. 6–11. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>
- [2] Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Statistik Sektor Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- [3] Google, Temasek, & Bain and Company. (2024). *e-Conomy SEA 2024: Southeast Asia's Digital Economy Report*. Singapore: Google.
- [4] Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., Dharsono, P., & Mayuheru, F. (2021). Design, Build and Analysis of TV Program Opening Bumpers in Motion Graphic (Case Study: Bincang Santai di iNews TV Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 5(1), hlm. 121-135. <https://doi.org/10.30871/jamn.v5i1.2880>
- [5] Pamuji, S. A. (2023). Adobe After Effects Software Video Editing dan Motion Graphics yang Populer. *Sainsbertek: Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 4(1), hlm. 66-69. <https://doi.org/10.33479/sb.v4i1.238>
- [6] Jobstreet. (2025). *Laporan Lowongan Kerja Sektor Multimedia dan Desain Komunikasi Visual Indonesia*. Jakarta: Jobstreet Corp.
- [7] Cakrawala University. (2025). *Survei Standar Gaji Industri Kreatif Digital Indonesia*. Jakarta: Cakrawala Press.
- [8] Caruso, V., Cattaneo, A., & Gurtner, J. L. (2020). Digital Learning in VET: Are We Really Exploiting the Opportunities?. *BWP-Zeitschrift*, 15(1), pp. 101-121.
- [9] Praditya, A., & Sari, N. (2022). Analisis Implementasi Keterampilan Literasi Visual dan Memirsa Kritis pada Generasi Kontemporer. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), hlm. 88-99.
- [10] Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). *Statistik Pemuda Indonesia 2024*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- [11] United Nations. (2020). *The Sustainable Development Goals Report 2020*. New York: UN Publishing.
- [12] Hassan, A., Deraoui, H., & Rafi, H. (2021). Desain Grafis Dinamis Kontemporer: Eksplorasi Media Visual dalam Ruang dan Waktu. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Kreatif*, 8(2), hlm. 45-56.
- [13] Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Education in Higher Education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), pp. 7–44.

PEMBERDAYAAN KOMPETENSI MOTION GRAPHICS SISWI VOKASI MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN BUMPER MEDIA SOSIAL

Budi Darmo¹, Vania Ellery², Raika Kristina Sunardi³, Ivan Ezekiel Widjaja⁴

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Abstrak

Akselerasi ekonomi digital di Indonesia saat ini menuntut institusi pendidikan vokasi untuk adaptif terhadap dinamika kebutuhan industri kreatif, khususnya pada subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV). Namun, kesenjangan keterampilan praktis dalam penguasaan perangkat lunak *motion design* standar industri seperti Adobe After Effects masih menjadi tantangan struktural yang signifikan bagi sekolah mitra. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kreatif siswi SMK Yadika 2 Jakarta melalui pelaksanaan *workshop* intensif pembuatan *bumper* media sosial dengan materi terstruktur dan studi kasus *brand identity* "Go Coffee". Metode pelaksanaan program pengabdian ini secara nyata menerapkan pendekatan *Experiential Learning* melalui penyampaian materi teknis serta pemberian draf acuan berupa prototipe dokumen *Storyboard* Kreatif. Pelatihan ini diselenggarakan secara terpusat di Studio Animasi FSRD Universitas Tarumanagara guna mengoptimalkan spesifikasi infrastruktur teknologi mutakhir sekaligus sebagai sarana meningkatkan *institutional branding* fakultas. Hasil kegiatan menunjukkan keberhasilan total, di mana seluruh peserta (15 siswi) secara mandiri mampu mengimplementasikan prototipe dokumen *Storyboard* Kreatif yang disediakan tim pengusul ke dalam karya animasi *bumper* digital dinamis berdurasi 8 detik melalui penguasaan mutlak atas lima pilar *Transform Animation* (Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity). Keberhasilan program ini merekomendasikan urgensi integrasi muatan lokal kurikulum berbasis *motion design* menggunakan modul acuan terstruktur pada sekolah mitra demi mengeskalasi kesiapan kerja serta daya saing fungsional lulusan di pasar kerja digital yang dinamis.

Keywords: Transform Animation, Adobe After Effects, Bumper Media Social, Experiential Learning, Modul Storyboard.

Abstract

The rapid acceleration of the digital economy demands vocational education institutions to remain adaptive to the dynamic needs of the creative industry, particularly within the Visual Communication Design (VCD) subsector. However, a practical skill gap in mastering industry-standard motion design software, such as Adobe After Effects, remains a significant challenge for partner schools. This Community Service (PKM) activity aimed to enhance the creative competence of female students at SMK Yadika 2 Jakarta through an intensive social media bumper production workshop, using the "Go Coffee" brand identity as a practical case study. The program applied an Experiential Learning approach, combining technical material delivery with a structured Creative Storyboard prototype as a reference model, conducted at the Animation Studio of FSRD Universitas Tarumanagara. Evaluation results showed that all 15 participants independently executed the provided storyboard into a dynamic 8-second animation bumper by mastering the five core pillars of Transform

Animation (Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity). These results underscore the need to integrate a motion design-based local content curriculum in partner schools to strengthen graduates' job readiness in the digital creative workforce.

Keywords: Transform Animation, Adobe After Effects, Social Media Bumper, Experiential Learning, Storyboard Module.

Correspondence author: Name, E-mail, City, and Country



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Dominasi konten berbasis video dengan elemen visual dinamis mendorong kebutuhan akan keterampilan *motion graphics* sebagai salah satu kompetensi penting dalam industri kreatif saat ini (Suyadi et al., 2023). Di Indonesia, pertumbuhan ekonomi digital secara keseluruhan terus melesat fungsional, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan nilai *Gross Merchandise Value* (GMV) tertinggi di kawasan Asia Tenggara yang mencapai US\$90 miliar (Google, Temasek, & Bain and Company, 2024). Subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya bidang *motion graphics*, hadir sebagai salah satu bidang yang paling krusial karena menggabungkan teks dan gambar bergerak dalam ruang dan waktu untuk menghasilkan konten yang ekspresif (Suyadi et al., 2023).

Salah satu implementasi *motion graphics* yang adaptif untuk media sosial adalah *bumper*, yaitu animasi singkat yang berfungsi sebagai pembuka atau penutup video untuk memperkuat identitas visual (Sembiring et al., 2021). Penguasaan perangkat lunak standar industri global seperti Adobe After Effects menjadi sebuah keharusan untuk menghasilkan karya profesional (Pamuji, 2023). Keahlian ini sangat prospektif di pasar tenaga kerja digital kreatif nasional (Jobstreet, 2025; Cakrawala University, 2025).

Namun, pada kenyataannya masih terdapat kesenjangan keterampilan (*skill gap*) antara kurikulum yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan kebutuhan industri kreatif yang bergerak cepat (Caruso et al., 2020). Mitra kegiatan PKM ini adalah SMK Yadika 2 Jakarta Barat yang memiliki program keahlian lintas bidang fungsional. Meskipun siswi telah memiliki dasar teknologi informasi sederhana, mereka menghadapi keterbatasan mendasar pada aspek manipulasi objek dinamis dan logika animasi gerak (*motion design*). Keterbatasan ini menghambat eskalasi kreativitas siswi di sektor ekonomi kreatif (Badan Pusat Statistik, 2024). Oleh karena itu, program pelatihan pembuatan *bumper* media sosial berbasis modul panduan terstruktur ini merupakan respons yang tepat dan mendesak terhadap kebutuhan nyata mitra di lapangan guna mendukung pencapaian SDG 4 terkait pendidikan berkualitas (United Nations, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Strategi implementasi PKM ini menerapkan model pelatihan teknis intensif dengan pendekatan *Experiential Learning (learning by doing)* guna memberikan pengalaman langsung dalam simulasi produksi konten kreatif (Kolb & Kolb, 2017). Khalayak sasaran utama adalah 15 siswi perwakilan lintas program keahlian SMK Yadika 2 Jakarta. Untuk memecahkan kesenjangan kompetensi secara komprehensif, metode pelaksanaan dibagi ke dalam tiga tahap solusi yang berbasis pada Modul Cetak Biru (Blueprint) Storyboard Terstruktur:

1. Tahap Pemaparan Teori & Bedah Anatomi Merek: Memberikan pemahaman mendasar mengenai alur kerja pra-produksi multimedia dan membedah dokumen acuan *Storyboard Kreatif "Go Coffee"* agar siswi memahami arah gerak sebelum menyentuh komputer.
2. Tahap Eksekusi Produksi Teknis (*Hands-on Training*): Lokakarya praktik intensif pengoperasian Adobe After Effects di mana siswi mengeksekusi visualisasi berdasarkan *storyboard* acuan, berfokus pada penguasaan modulasi Lima Parameter Transform Animation (*Anchor Point, Position, Scale, Rotation, dan Opacity*).
3. Tahap Hilirisasi Portofolio: Pelatihan proses *rendering* dan kompresi format video digital yang optimal (Mp4/H.264) agar karya peserta layak diunggah ke portofolio digital media sosial secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Teknis dan Kebijakan Operasional

Pelaksanaan kegiatan workshop diselenggarakan secara terpusat di Studio Animasi FSRD Universitas Tarumanagara. Pengalihan lokasi dari sekolah mitra ke laboratorium kampus didasarkan pada pertimbangan spesifikasi teknis komputer yang tinggi (*high-end hardware spec*) untuk menjalankan proses *rendering* Adobe After Effects tanpa hambatan teknis. Pemanfaatan fasilitas ini secara simultan berfungsi sebagai media *institutional branding* untuk mengenalkan atmosfer akademik DKV Untar secara langsung kepada siswi SMK Yadika 2 sebagai calon mahasiswa potensial.



Gambar 1. Pemberian Materi Teoritis oleh ketua instruktur

Pelaksanaan Workshop Berbasis Acuan Storyboard

Sebelum menguraikan capaian teknis, perlu dipahami bahwa penguasaan motion design dalam workflow Adobe After Effects berpijak pada pemahaman mendalam atas lima pilar Transform Animation. Kelima parameter ini—Anchor Point (titik pusat transformasi), Position (koordinat objek), Scale (skala ukuran), Rotation (rotasi), dan Opacity (transparansi)—merupakan batu bata fundamental yang mendasari terciptanya

ilusi gerak dalam ruang digital. Integrasi kelima pilar ini menjadi fokus utama pelatihan, karena penguasaan terhadap elemen-elemen dasar ini memungkinkan peserta untuk mentranslasikan konsep visual statis dalam storyboard menjadi narasi gerak yang dinamis dan terukur.

Workshop berjalan selama 3 jam kerja efektif yang dikelola oleh tim instruktur. Proses transfer keilmuan didekati melalui studi kasus riil, yaitu pembuatan *Bumper Media Sosial* untuk *brand identity* kedai kopi urban **"Go Coffee"** sepanjang 8 detik.

Dalam sesi pertama, instruktur memaparkan materi fundamental mengenai logika *keyframe* dan memberikan lembar acuan dokumen prototipe *Storyboard* Kreatif. Melalui metode ini, siswi dilatih untuk membaca, menganalisis, dan menerjemahkan instruksi tertulis ke dalam estimasi durasi dan ritme gerak (*timing*).

Pada sesi produksi, instruktur memberikan demonstrasi langsung mengenai arsitektur panel *timeline* After Effects. Dengan pendampingan teknis intensif oleh asisten, setiap siswi mempraktikkan teknik mengunci *keyframes* berdasarkan cetak biru *storyboard* 8 detik yang telah diberikan.

Tabel 1. Parameter Transformasi Aset Visual Dinamis Berdasarkan Modul Storyboard

No.	Fase Detik	Deskripsi Skenario pada Modul	Parameter Kerja Digital (After Effects)	Target Hasil Visual
1.	Detik 0 – 1	Ikon biji kopi muncul membesar dari tengah bidang gambar dibarengi efek berputar.	Modulasi properti <i>Scale</i> (0% ke 100%) dan properti <i>Rotation</i> sebanyak +1x (360°).	Efek kemunculan ikon utama yang dinamis dan berputar di poros tengah (<i>pop-up</i>).
2.	Detik 1 – 2	Tulisan <i>"Go"</i> muncul bergerak turun dari atas layar menuju samping kiri ikon.	Mengunci properti <i>Position</i> sumbu Y pada <i>layer</i> teks <i>"Go"</i> dari atas bingkai komposisi.	Pergerakan turun elemen teks <i>"Go"</i> secara linear dan presisi.
3.	Detik 2 – 3	Tulisan <i>"Coffee"</i> muncul bergeser dari kanan layar menuju samping kanan ikon.	Mengunci properti <i>Position</i> sumbu X pada <i>layer</i> teks <i>"Coffee"</i> dari koordinat luar kanan.	Pergerakan geser horizontal elemen teks <i>"Coffee"</i> menuju tumpu kanan.
4.	Detik 3 – 5	Logo utuh terpadu (<i>"Go Coffee"</i>) mengunci posisi diam di tengah bidang selama 2 detik.	Penahanan posisi seluruh <i>layer</i> secara statis di koordinat pusat panel <i>Timeline</i> .	Unifikasi identitas visual merek (<i>brand identity validation</i>).
5.	Detik 5 – 6	Tulisan <i>"Go"</i> dan <i>"Coffee"</i> menghilang memudar secara perlahan dari komposisi.	Mengubah parameter properti <i>Opacity</i> secara bertahap dari nilai 100% menuju 0%.	Transisi menghilang secara halus (<i>smooth fade-out effect</i>).
6.	Detik 6 – 8	Ikon biji kopi bergerak ke arah kanan sambil berputar cepat hingga keluar dari layar.	Kombinasi manipulasi properti <i>Position</i> sumbu X ke kanan dan <i>Rotation</i> sebanyak +2x (720°).	Gerakan akhir (<i>outro</i>) di mana ikon utama berputar cepat keluar dari layar.

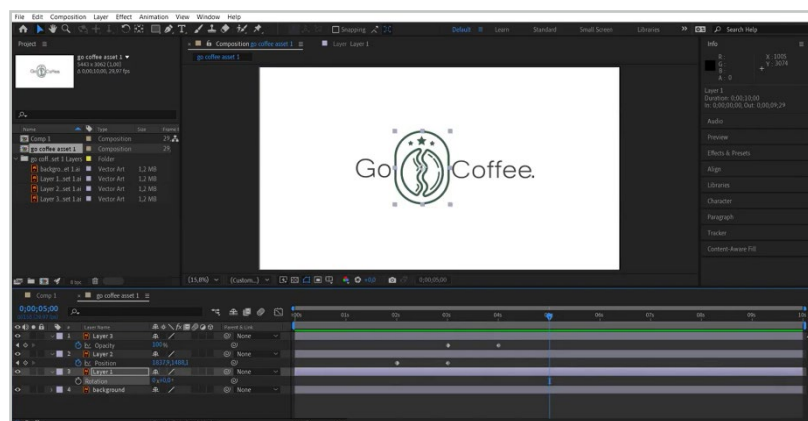
(Sumber: Data Primer Terolah Tim PKM FSRD Untar, 2026)



Gambar 2. Hasil Eksekusi Siswa: Komposisi final logo Go Coffee yang sesuai dengan spesifikasi teknis pada Tabel 1 no.4.



Gambar 3. Sesi Praktik Mandiri: Peserta Mengoperasikan Panel Timeline After Effects Bersama Ketua Instruktur



Gambar 4. Bukti Teknis: Keyframe yang disusun siswa pada panel Timeline Adobe After Effects untuk fase detik 3-5.

Melalui matriks kerja terstruktur pada Tabel 1, peserta secara bertahap berhasil menghilangkan kekakuan gerak pada karya video mereka. Evaluasi kualitatif terhadap artefak desain yang dihasilkan menunjukkan bahwa seluruh peserta (15 siswi) mampu mengeksekusi proyek animasi *bumper* "Go Coffee" dengan durasi presisi 8 detik dan akurasi *keyframe* yang sangat tinggi, sejalan dengan basis riset terdahulu (Sembiring et al., 2021; Pamuji, 2023). Aktivitas ini secara terukur meningkatkan literasi visual digital serta menumbuhkan kesiapan teknis peserta dalam menciptakan aset komunikasi visual standar industri (Praditya & Sari, 2022).

Untuk mengukur efektivitas metode *Experiential Learning* dalam pelatihan ini, tim pengusul menerapkan instrumen penilaian berbasis rubrik kinerja. Instrumen ini digunakan untuk memvalidasi apakah peserta tidak hanya mampu menyelesaikan durasi 8 detik, tetapi juga menguasai logika *keyframe* secara teknis sesuai standar desain *motion graphics*.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kompetensi Produksi Bumper Siswa

Kriteria Penilaian	Bobot	Deskripsi Indikator Keberhasilan
Kepatuhan Storyboard	25%	Kesesuaian alur gerak dan durasi dengan dokumen acuan.
Teknis Transform (AE)	35%	Ketepatan penggunaan 5 parameter (<i>Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity</i>).
Ketepatan Timing	20%	Konsistensi durasi 8 detik dengan <i>pacing</i> yang tidak patah.
Kualitas Visual	20%	Ketajaman resolusi dan tidak adanya <i>glitch</i> pada elemen visual.

Keterangan Skor: 4 (Sangat Kompeten), 3 (Kompeten), 2 (Cukup Kompeten), 1 (Perlu Bimbingan)
(Sumber: Data Primer Terolah Tim PKM FSRD Untar, 2026)

Berdasarkan hasil evaluasi pasca-pelatihan, rata-rata skor capaian seluruh peserta (15 siswi) berada pada rentang skor 3 hingga 4 (Kompeten hingga Sangat Kompeten). Data ini menunjukkan bahwa pemberian draf acuan *Storyboard* Kreatif terbukti efektif sebagai "perancah" (*scaffolding*) bagi pemula. Siswi mampu mengatasi hambatan teknis Adobe After Effects karena telah memiliki peta visual yang jelas sebelum masuk ke tahap eksekusi. Penguasaan lima pilar *Transform Animation* secara mandiri menegaskan bahwa metode *learning by doing* mampu mempercepat adaptasi kurikulum vokasi terhadap standar industri kreatif.

Keterbatasan Kegiatan

Kegiatan PKM ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan pada program lanjutan. Pertama, durasi pelatihan yang berlangsung 3 jam efektif dalam satu sesi relatif singkat untuk penguasaan software motion design secara mendalam, sehingga

evaluasi keberhasilan lebih bersifat kualitatif berdasarkan observasi instruktur terhadap artefak akhir, belum menggunakan instrumen penilaian terstandarisasi (misalnya *pre-test* dan *post-test* kompetensi). Kedua, jumlah peserta yang terbatas pada 15 siswi dan satu sekolah mitra membuat generalisasi hasil ke populasi siswi vokasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, kegiatan belum mencakup evaluasi dampak jangka panjang terhadap kesiapan kerja peserta setelah lulus. Keterbatasan ini menjadi dasar rekomendasi bagi program pengabdian lanjutan.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan *bumper* media sosial berbasis Adobe After Effects bagi para siswi SMK Yadika 2 Jakarta di Studio Animasi FSRD Untar telah berhasil dilaksanakan dengan menitikberatkan pada metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Melalui penerapan modul acuan *storyboard* terstruktur dan penguasaan 5 pilar *Animation Transformation*, peserta secara mandiri mampu mengeksekusi luaran produk kreatif yang dinamis, tidak kaku, dan layak dijadikan portofolio digital profesional. Sebagai saran keberlanjutan, pihak sekolah mitra direkomendasikan untuk mewadahi keahlian *motion design* berbasis modul kerja ini ke dalam kurikulum lokal atau ekstrakurikuler terstruktur agar kecakapan teknologi kreatif siswa dapat berkembang secara periodik. Implementasi modul ini menjadi bukti nyata kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung pencapaian SDG 4 melalui peningkatan kualitas pendidikan vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri digital masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara selaku pemberi dana hibah internal pengabdian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara atas fasilitasi infrastruktur Studio Animasi, kepala sekolah SMK Yadika 2 Jakarta selaku instansi mitra, yang telah membantu kelancaran seluruh proses transfer keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA (14pt, bold)

Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Sektor Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Pemuda Indonesia 2024*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Cakrawala University. (2025). *Survei Standar Gaji Industri Kreatif Digital Indonesia*. Jakarta: Cakrawala Press.

Caruso, V., Cattaneo, A., & Gurtner, J. L. (2020). Digital Learning in VET: Are We Really Exploiting the Opportunities?. *BWP-Zeitschrift*, 15(1), 101-121.

Google, Temasek, & Bain and Company. (2024). *e-Conomy SEA 2024: Southeast Asia's Digital Economy Report*. Singapore: Google.

Hassan, A., Deraoui, H., & Rafi, H. (2021). Desain Grafis Dinamis Kontemporer: Eksplorasi Media Visual dalam Ruang dan Waktu. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Kreatif*, 8(2), 45-56.

Jobstreet. (2025). *Laporan Lowongan Kerja Sektor Multimedia dan Desain Komunikasi Visual Indonesia*. Jakarta: Jobstreet Corp.

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Education in Higher Education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), 7–44.

Pamuji, S. A. (2023). Adobe After Effects Software Video Editing dan Motion Graphics yang Populer. *Sainsbertek: Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 4(1), 66-69.

Praditya, A., & Sari, N. (2022). Analisis Implementasi Keterampilan Literasi Visual dan Memirsa Kritis pada Generasi Kontemporer. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 88-99.

Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., Dharsono, P., & Mayuheru, F. (2021). Design, Build and Analysis of TV Program Opening Bumpers in Motion Graphic (Case Study: Bincang Santai di iNews TV Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 5(1), 121-135.

Suyadi, N. A., et al. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 6–11.

United Nations. (2020). *The Sustainable Development Goals Report 2020*. New York: UN Publishing.

PANDUAN TAKTIS: TRANSFORM ANIMATION DALAM ADOBE AFTER EFFECTS

APA ITU TRANSFORM ANIMATION?

Manipulasi Properti Layer Atas Waktu
Menggunakan Keyframes (Inti Motion Graphics)

A

Anchor
Point

P

Position

S

Scale

R

Rotation

T

Opacity

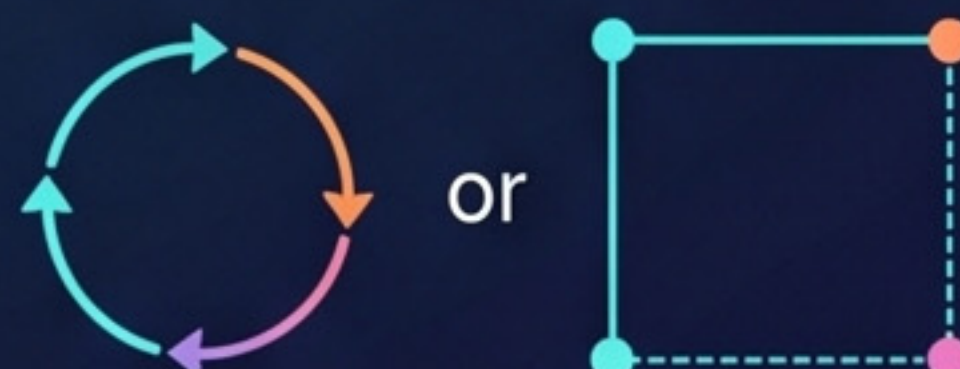


ANCHOR POINT [A]

What: Poros / Titik Pusat Layer

How to: Menentukan letak titik pusat rotasi & perbesaran

Contoh:



Unit: px (Pixels) & Koordinat X, Y

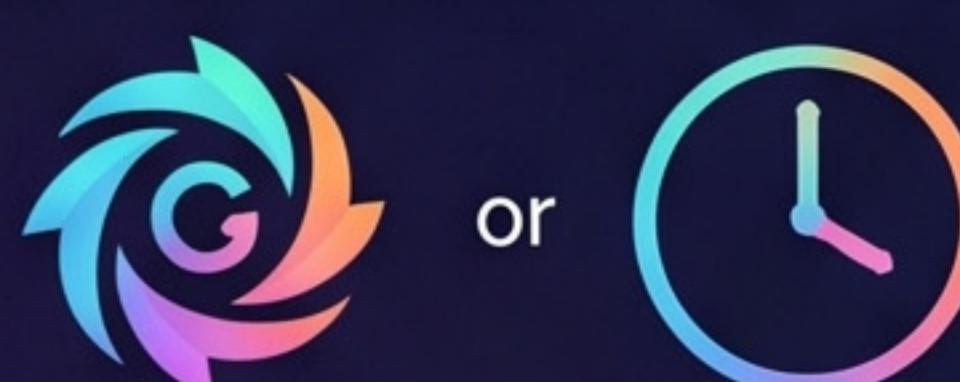


ROTATION [R]

What: Perputaran Layer / Rotasi

How :: Derajat (°) perputaran searah/berlawanan jarum jam

Contoh:



Unit: ° (Derajat)



OPACITY [T]

What: Transparansi / Tingkat Keterlihatan

How : Ubah Persentase (%) transparansi

Unit: % (Persentase)

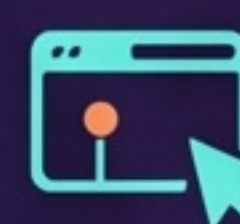
CARA UMUM PENGGUNAAN



1. Layer Selection



2. Stopwatch Activation



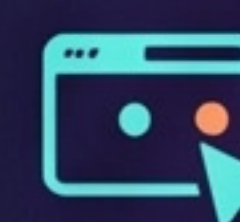
3. Create Keyframe



4. Move Time CTI



3. Property Change



6. Kayframe Creation



7. Preview

SCALE [S]

What: Ukuran Layer (Perbesaran/Pengecilan)

How to: Ubah Persentase (%) untuk X (Lebar) & Y (Tinggi)

Contoh:

0 → 100% 100%

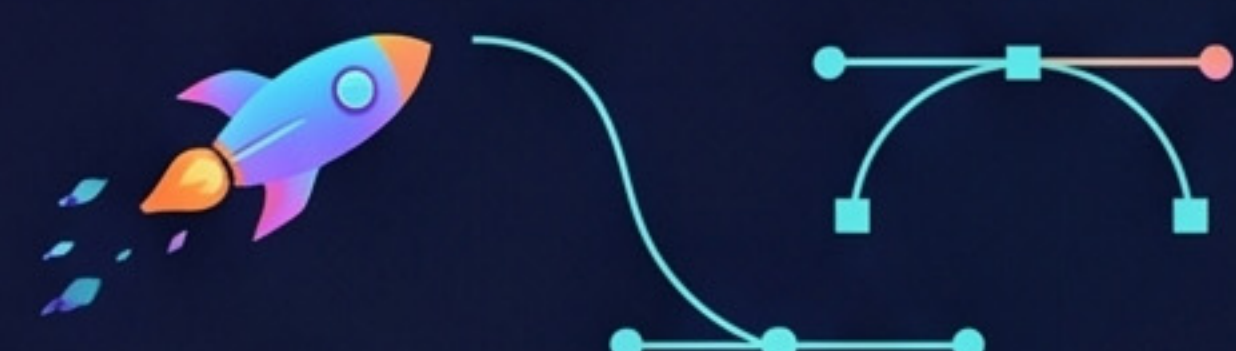
Unit: % (Persentase)

POSITION [P]

What: Letak Koordinat Layer (X, Y)

How to: Ubah Pixel (px) untuk posisi X (Kiri/Kanan) & Y (Atas/Bawah)

Contoh:



Unit: Pixels (px) & Koordinat X, Y

Oleh:
Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

Olah Visual:
Vania Ellery & Raika Kristina Sunardi

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026089290, 17 Juni 2026

Pencipta

Nama : **Budi Darmo, Vania Ellery dkk**

Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 14450, Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Budi Darmo, Vania Ellery dkk**

Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 14450, Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**

Judul Ciptaan : **Panduan taktis Transform Animation**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 17 Juni 2026, di Kota Adm. Jakarta Barat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 001286630

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

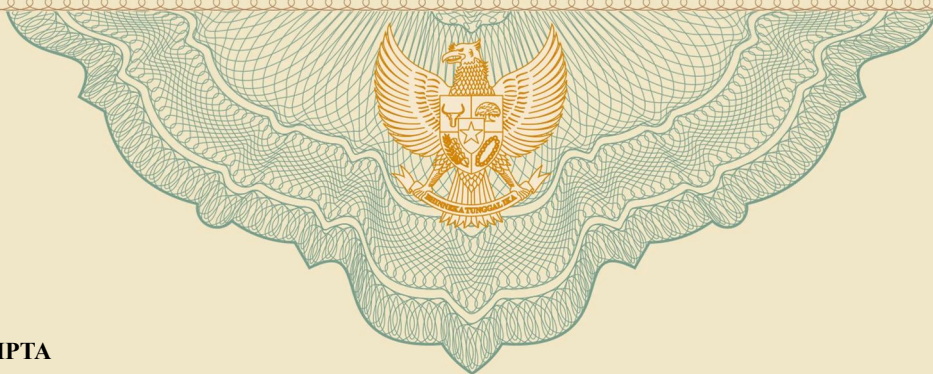
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001



LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Budi Darmo	Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 14450 Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara
2	Vania Ellery	Jl. Pisangan Baru Utara No.8; RT/RW 013/013, Kelurahan Pisangan Baru, Kecamatan Matraman, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 13110 Matraman, Kota Adm. Jakarta Timur
3	Raika Kristina Sunardi	Jl. Duri Selatan 1C No. 1K; RT/RW 010/001, Kelurahan Duri Selatan, Kecamatan Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 11270 Tambora, Kota Adm. Jakarta Barat

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Budi Darmo	Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 14450 Penjaringan, Kota Adm. Jakarta Utara
2	Vania Ellery	Jl. Pisangan Baru Utara No.8; RT/RW 013/013, Kelurahan Pisangan Baru, Kecamatan Matraman, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 13110 Matraman, Kota Adm. Jakarta Timur
3	Raika Kristina Sunardi	Jl. Duri Selatan 1C No. 1K; RT/RW 010/001, Kelurahan Duri Selatan, Kecamatan Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta – 11270 Tambora, Kota Adm. Jakarta Barat



1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



PEMBERDAYAAN KOMPETENSI MOTION GRAPHICS SISWI VOKASI MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN BUMPER MEDIA SOSIAL

Budi Darmo¹, Vania Ellery², Raika Kristina Sunardi³, Ivan Ezekiel Widjaja⁴

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Abstrak

Akselerasi ekonomi digital di Indonesia saat ini menuntut institusi pendidikan vokasi untuk adaptif terhadap dinamika kebutuhan industri kreatif, khususnya pada subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV). Namun, kesenjangan keterampilan praktis dalam penguasaan perangkat lunak *motion design* standar industri seperti Adobe After Effects masih menjadi tantangan struktural yang signifikan bagi sekolah mitra. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kreatif siswi SMK Yadika 2 Jakarta melalui pelaksanaan *workshop* intensif pembuatan *bumper* media sosial dengan materi terstruktur dan studi kasus *brand identity* "Go Coffee". Metode pelaksanaan program pengabdian ini secara nyata menerapkan pendekatan *Experiential Learning* melalui penyampaian materi teknis serta pemberian draf acuan berupa prototipe dokumen *Storyboard* Kreatif. Pelatihan ini diselenggarakan secara terpusat di Studio Animasi FSRD Universitas Tarumanagara guna mengoptimalkan spesifikasi infrastruktur teknologi mutakhir sekaligus sebagai sarana meningkatkan *institutional branding* fakultas. Hasil kegiatan menunjukkan keberhasilan total, di mana seluruh peserta (15 siswi) secara mandiri mampu mengimplementasikan prototipe dokumen *Storyboard* Kreatif yang disediakan tim pengusul ke dalam karya animasi *bumper* digital dinamis berdurasi 8 detik melalui penguasaan mutlak atas lima pilar *Transform Animation* (Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity). Keberhasilan program ini merekomendasikan urgensi integrasi muatan lokal kurikulum berbasis *motion design* menggunakan modul acuan terstruktur pada sekolah mitra demi mengeskalasi kesiapan kerja serta daya saing fungsional lulusan di pasar kerja digital yang dinamis.

Keywords: Transform Animation, Adobe After Effects, Bumper Media Social, Experiential Learning, Modul Storyboard.

Abstract

The rapid acceleration of the digital economy demands vocational education institutions to remain adaptive to the dynamic needs of the creative industry, particularly within the Visual Communication Design (VCD) subsector. However, a practical skill gap in mastering industry-standard motion design software, such as Adobe After Effects, remains a significant challenge for partner schools. This Community Service (PKM) activity aimed to enhance the creative competence of female students at SMK Yadika 2 Jakarta through an intensive social media bumper production workshop, using the "Go Coffee" brand identity as a practical case study. The program applied an Experiential Learning approach, combining technical material delivery with a structured Creative Storyboard prototype as a reference model, conducted at the Animation Studio of FSRD Universitas Tarumanagara. Evaluation results showed that all 15 participants independently executed the provided storyboard into a dynamic 8-second animation bumper by mastering the five core pillars of Transform

Animation (Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity). These results underscore the need to integrate a motion design-based local content curriculum in partner schools to strengthen graduates' job readiness in the digital creative workforce.

Keywords: Transform Animation, Adobe After Effects, Social Media Bumper, Experiential Learning, Storyboard Module.

Correspondence author: Name, E-mail, City, and Country



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Dominasi konten berbasis video dengan elemen visual dinamis mendorong kebutuhan akan keterampilan *motion graphics* sebagai salah satu kompetensi penting dalam industri kreatif saat ini (Suyadi et al., 2023). Di Indonesia, pertumbuhan ekonomi digital secara keseluruhan terus melesat fungsional, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan nilai *Gross Merchandise Value* (GMV) tertinggi di kawasan Asia Tenggara yang mencapai US\$90 miliar (Google, Temasek, & Bain and Company, 2024). Subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya bidang *motion graphics*, hadir sebagai salah satu bidang yang paling krusial karena menggabungkan teks dan gambar bergerak dalam ruang dan waktu untuk menghasilkan konten yang ekspresif (Suyadi et al., 2023).

Salah satu implementasi *motion graphics* yang adaptif untuk media sosial adalah *bumper*, yaitu animasi singkat yang berfungsi sebagai pembuka atau penutup video untuk memperkuat identitas visual (Sembiring et al., 2021). Penguasaan perangkat lunak standar industri global seperti Adobe After Effects menjadi sebuah keharusan untuk menghasilkan karya profesional (Pamuji, 2023). Keahlian ini sangat prospektif di pasar tenaga kerja digital kreatif nasional (Jobstreet, 2025; Cakrawala University, 2025).

Namun, pada kenyataannya masih terdapat kesenjangan keterampilan (*skill gap*) antara kurikulum yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan kebutuhan industri kreatif yang bergerak cepat (Caruso et al., 2020). Mitra kegiatan PKM ini adalah SMK Yadika 2 Jakarta Barat yang memiliki program keahlian lintas bidang fungsional. Meskipun siswi telah memiliki dasar teknologi informasi sederhana, mereka menghadapi keterbatasan mendasar pada aspek manipulasi objek dinamis dan logika animasi gerak (*motion design*). Keterbatasan ini menghambat eskalasi kreativitas siswi di sektor ekonomi kreatif (Badan Pusat Statistik, 2024). Oleh karena itu, program pelatihan pembuatan *bumper* media sosial berbasis modul panduan terstruktur ini merupakan respons yang tepat dan mendesak terhadap kebutuhan nyata mitra di lapangan guna mendukung pencapaian SDG 4 terkait pendidikan berkualitas (United Nations, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Strategi implementasi PKM ini menerapkan model pelatihan teknis intensif dengan pendekatan *Experiential Learning (learning by doing)* guna memberikan pengalaman langsung dalam simulasi produksi konten kreatif (Kolb & Kolb, 2017). Khalayak sasaran utama adalah 15 siswi perwakilan lintas program keahlian SMK Yadika 2 Jakarta. Untuk memecahkan kesenjangan kompetensi secara komprehensif, metode pelaksanaan dibagi ke dalam tiga tahap solusi yang berbasis pada Modul Cetak Biru (Blueprint) Storyboard Terstruktur:

1. Tahap Pemaparan Teori & Bedah Anatomi Merek: Memberikan pemahaman mendasar mengenai alur kerja pra-produksi multimedia dan membedah dokumen acuan *Storyboard Kreatif "Go Coffee"* agar siswi memahami arah gerak sebelum menyentuh komputer.
2. Tahap Eksekusi Produksi Teknis (*Hands-on Training*): Lokakarya praktik intensif pengoperasian Adobe After Effects di mana siswi mengeksekusi visualisasi berdasarkan *storyboard* acuan, berfokus pada penguasaan modulasi Lima Parameter Transform Animation (*Anchor Point, Position, Scale, Rotation, dan Opacity*).
3. Tahap Hilirisasi Portofolio: Pelatihan proses *rendering* dan kompresi format video digital yang optimal (Mp4/H.264) agar karya peserta layak diunggah ke portofolio digital media sosial secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Teknis dan Kebijakan Operasional

Pelaksanaan kegiatan workshop diselenggarakan secara terpusat di Studio Animasi FSRD Universitas Tarumanagara. Pengalihan lokasi dari sekolah mitra ke laboratorium kampus didasarkan pada pertimbangan spesifikasi teknis komputer yang tinggi (*high-end hardware spec*) untuk menjalankan proses *rendering* Adobe After Effects tanpa hambatan teknis. Pemanfaatan fasilitas ini secara simultan berfungsi sebagai media *institutional branding* untuk mengenalkan atmosfer akademik DKV Untar secara langsung kepada siswi SMK Yadika 2 sebagai calon mahasiswa potensial.



Gambar 1. Pemberian Materi Teoritis oleh ketua instruktur

Pelaksanaan Workshop Berbasis Acuan Storyboard

Sebelum menguraikan capaian teknis, perlu dipahami bahwa penguasaan motion design dalam workflow Adobe After Effects berpijak pada pemahaman mendalam atas lima pilar Transform Animation. Kelima parameter ini—Anchor Point (titik pusat transformasi), Position (koordinat objek), Scale (skala ukuran), Rotation (rotasi), dan Opacity (transparansi)—merupakan batu bata fundamental yang mendasari terciptanya

ilusi gerak dalam ruang digital. Integrasi kelima pilar ini menjadi fokus utama pelatihan, karena penguasaan terhadap elemen-elemen dasar ini memungkinkan peserta untuk mentranslasikan konsep visual statis dalam storyboard menjadi narasi gerak yang dinamis dan terukur.

Workshop berjalan selama 3 jam kerja efektif yang dikelola oleh tim instruktur. Proses transfer keilmuan didekati melalui studi kasus riil, yaitu pembuatan *Bumper Media Sosial* untuk *brand identity* kedai kopi urban **"Go Coffee"** sepanjang 8 detik.

Dalam sesi pertama, instruktur memaparkan materi fundamental mengenai logika *keyframe* dan memberikan lembar acuan dokumen prototipe *Storyboard Kreatif*. Melalui metode ini, siswi dilatih untuk membaca, menganalisis, dan menerjemahkan instruksi tertulis ke dalam estimasi durasi dan ritme gerak (*timing*).

Pada sesi produksi, instruktur memberikan demonstrasi langsung mengenai arsitektur panel *timeline* After Effects. Dengan pendampingan teknis intensif oleh asisten, setiap siswi mempraktikkan teknik mengunci *keyframes* berdasarkan cetak biru *storyboard* 8 detik yang telah diberikan.

Tabel 1. Parameter Transformasi Aset Visual Dinamis Berdasarkan Modul Storyboard

No.	Fase Detik	Deskripsi Skenario pada Modul	Parameter Kerja Digital (After Effects)	Target Hasil Visual
1.	Detik 0 – 1	Ikon biji kopi muncul membesar dari tengah bidang gambar dibarengi efek berputar.	Modulasi properti <i>Scale</i> (0% ke 100%) dan properti <i>Rotation</i> sebanyak +1x (360°).	Efek kemunculan ikon utama yang dinamis dan berputar di poros tengah (<i>pop-up</i>).
2.	Detik 1 – 2	Tulisan <i>"Go"</i> muncul bergerak turun dari atas layar menuju samping kiri ikon.	Mengunci properti <i>Position</i> sumbu Y pada <i>layer</i> teks <i>"Go"</i> dari atas bingkai komposisi.	Pergerakan turun elemen teks <i>"Go"</i> secara linear dan presisi.
3.	Detik 2 – 3	Tulisan <i>"Coffee"</i> muncul bergeser dari kanan layar menuju samping kanan ikon.	Mengunci properti <i>Position</i> sumbu X pada <i>layer</i> teks <i>"Coffee"</i> dari koordinat luar kanan.	Pergerakan geser horizontal elemen teks <i>"Coffee"</i> menuju tumpu kanan.
4.	Detik 3 – 5	Logo utuh terpadu (<i>"Go Coffee"</i>) mengunci posisi diam di tengah bidang selama 2 detik.	Penahanan posisi seluruh <i>layer</i> secara statis di koordinat pusat panel <i>Timeline</i> .	Unifikasi identitas visual merek (<i>brand identity validation</i>).
5.	Detik 5 – 6	Tulisan <i>"Go"</i> dan <i>"Coffee"</i> menghilang memudar secara perlahan dari komposisi.	Mengubah parameter properti <i>Opacity</i> secara bertahap dari nilai 100% menuju 0%.	Transisi menghilang secara halus (<i>smooth fade-out effect</i>).
6.	Detik 6 – 8	Ikon biji kopi bergerak ke arah kanan sambil berputar cepat hingga keluar dari layar.	Kombinasi manipulasi properti <i>Position</i> sumbu X ke kanan dan <i>Rotation</i> sebanyak +2x (720°).	Gerakan akhir (<i>outro</i>) di mana ikon utama berputar cepat keluar dari layar.

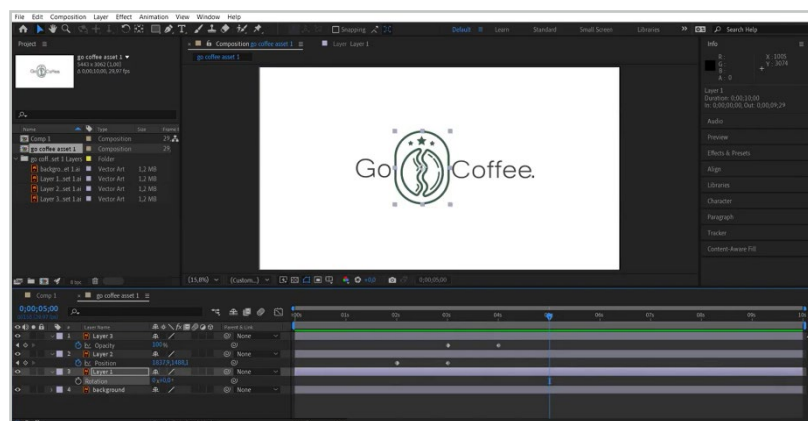
(Sumber: Data Primer Terolah Tim PKM FSRD Untar, 2026)



Gambar 2. Hasil Eksekusi Siswa: Komposisi final logo Go Coffee yang sesuai dengan spesifikasi teknis pada Tabel 1 no.4.



Gambar 3. Sesi Praktik Mandiri: Peserta Mengoperasikan Panel Timeline After Effects Bersama Ketua Instruktuktur



Gambar 4. Bukti Teknis: Keyframe yang disusun siswa pada panel Timeline Adobe After Effects untuk fase detik 3-5.

Melalui matriks kerja terstruktur pada Tabel 1, peserta secara bertahap berhasil menghilangkan kekakuan gerak pada karya video mereka. Evaluasi kualitatif terhadap artefak desain yang dihasilkan menunjukkan bahwa seluruh peserta (15 siswi) mampu mengeksekusi proyek animasi *bumper* "Go Coffee" dengan durasi presisi 8 detik dan akurasi *keyframe* yang sangat tinggi, sejalan dengan basis riset terdahulu (Sembiring et al., 2021; Pamuji, 2023). Aktivitas ini secara terukur meningkatkan literasi visual digital serta menumbuhkan kesiapan teknis peserta dalam menciptakan aset komunikasi visual standar industri (Praditya & Sari, 2022).

Untuk mengukur efektivitas metode *Experiential Learning* dalam pelatihan ini, tim pengusul menerapkan instrumen penilaian berbasis rubrik kinerja. Instrumen ini digunakan untuk memvalidasi apakah peserta tidak hanya mampu menyelesaikan durasi 8 detik, tetapi juga menguasai logika *keyframe* secara teknis sesuai standar desain *motion graphics*.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kompetensi Produksi Bumper Siswa

Kriteria Penilaian	Bobot	Deskripsi Indikator Keberhasilan
Kepatuhan Storyboard	25%	Kesesuaian alur gerak dan durasi dengan dokumen acuan.
Teknis Transform (AE)	35%	Ketepatan penggunaan 5 parameter (<i>Anchor Point, Position, Scale, Rotation, Opacity</i>).
Ketepatan Timing	20%	Konsistensi durasi 8 detik dengan <i>pacing</i> yang tidak patah.
Kualitas Visual	20%	Ketajaman resolusi dan tidak adanya <i>glitch</i> pada elemen visual.

Keterangan Skor: 4 (Sangat Kompeten), 3 (Kompeten), 2 (Cukup Kompeten), 1 (Perlu Bimbingan)
(Sumber: Data Primer Terolah Tim PKM FSRD Untar, 2026)

Berdasarkan hasil evaluasi pasca-pelatihan, rata-rata skor capaian seluruh peserta (15 siswi) berada pada rentang skor 3 hingga 4 (Kompeten hingga Sangat Kompeten). Data ini menunjukkan bahwa pemberian draf acuan *Storyboard* Kreatif terbukti efektif sebagai "perancah" (*scaffolding*) bagi pemula. Siswi mampu mengatasi hambatan teknis Adobe After Effects karena telah memiliki peta visual yang jelas sebelum masuk ke tahap eksekusi. Penguasaan lima pilar *Transform Animation* secara mandiri menegaskan bahwa metode *learning by doing* mampu mempercepat adaptasi kurikulum vokasi terhadap standar industri kreatif.

Keterbatasan Kegiatan

Kegiatan PKM ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan pada program lanjutan. Pertama, durasi pelatihan yang berlangsung 3 jam efektif dalam satu sesi relatif singkat untuk penguasaan software motion design secara mendalam, sehingga

evaluasi keberhasilan lebih bersifat kualitatif berdasarkan observasi instruktur terhadap artefak akhir, belum menggunakan instrumen penilaian terstandarisasi (misalnya *pre-test* dan *post-test* kompetensi). Kedua, jumlah peserta yang terbatas pada 15 siswi dan satu sekolah mitra membuat generalisasi hasil ke populasi siswi vokasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, kegiatan belum mencakup evaluasi dampak jangka panjang terhadap kesiapan kerja peserta setelah lulus. Keterbatasan ini menjadi dasar rekomendasi bagi program pengabdian lanjutan.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan *bumper* media sosial berbasis Adobe After Effects bagi para siswi SMK Yadika 2 Jakarta di Studio Animasi FSRD Untar telah berhasil dilaksanakan dengan menitikberatkan pada metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Melalui penerapan modul acuan *storyboard* terstruktur dan penguasaan 5 pilar *Animation Transformation*, peserta secara mandiri mampu mengeksekusi luaran produk kreatif yang dinamis, tidak kaku, dan layak dijadikan portofolio digital profesional. Sebagai saran keberlanjutan, pihak sekolah mitra direkomendasikan untuk mewadahi keahlian *motion design* berbasis modul kerja ini ke dalam kurikulum lokal atau ekstrakurikuler terstruktur agar kecakapan teknologi kreatif siswa dapat berkembang secara periodik. Implementasi modul ini menjadi bukti nyata kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung pencapaian SDG 4 melalui peningkatan kualitas pendidikan vokasi yang relevan dengan kebutuhan industri digital masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara selaku pemberi dana hibah internal pengabdian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pimpinan Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Tarumanagara atas fasilitasi infrastruktur Studio Animasi, kepala sekolah SMK Yadika 2 Jakarta selaku instansi mitra, yang telah membantu kelancaran seluruh proses transfer keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA (14pt, bold)

Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Sektor Ekonomi Kreatif Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Pemuda Indonesia 2024*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Cakrawala University. (2025). *Survei Standar Gaji Industri Kreatif Digital Indonesia*. Jakarta: Cakrawala Press.

Caruso, V., Cattaneo, A., & Gurtner, J. L. (2020). Digital Learning in VET: Are We Really Exploiting the Opportunities?. *BWP-Zeitschrift*, 15(1), 101-121.

Google, Temasek, & Bain and Company. (2024). *e-Conomy SEA 2024: Southeast Asia's Digital Economy Report*. Singapore: Google.

Hassan, A., Deraoui, H., & Rafi, H. (2021). Desain Grafis Dinamis Kontemporer: Eksplorasi Media Visual dalam Ruang dan Waktu. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Kreatif*, 8(2), 45-56.

Jobstreet. (2025). *Laporan Lowongan Kerja Sektor Multimedia dan Desain Komunikasi Visual Indonesia*. Jakarta: Jobstreet Corp.

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Education in Higher Education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), 7–44.

Pamuji, S. A. (2023). Adobe After Effects Software Video Editing dan Motion Graphics yang Populer. *Sainsbertek: Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 4(1), 66-69.

Praditya, A., & Sari, N. (2022). Analisis Implementasi Keterampilan Literasi Visual dan Memirsa Kritis pada Generasi Kontemporer. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 88-99.

Sembiring, E. B., Suhendra, J. E., Dharsono, P., & Mayuheru, F. (2021). Design, Build and Analysis of TV Program Opening Bumpers in Motion Graphic (Case Study: Bincang Santai di iNews TV Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 5(1), 121-135.

Suyadi, N. A., et al. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 6–11.

United Nations. (2020). *The Sustainable Development Goals Report 2020*. New York: UN Publishing.