

Pelatihan Membuat Animasi Iklan Media Sosial Untuk Siswa SMK Berbasis Design-as-a-Service

Putri Annisa*, Rizka Salsabila Riadi, Mayang Mughnyanti

Jurusan Komputer dan Informatika, Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis, Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email: ¹putriannisa@polmed.ac.id, ²rizkasalsabilariadi@polmed.ac.id, ³mayangmughnyanti@polmed.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Pesatnya pertumbuhan konsumsi konten digital di media sosial menuntut para calon praktisi kreatif, khususnya siswa SMK, untuk memiliki kompetensi dalam memproduksi aset visual yang tidak hanya statis tetapi juga dinamis. Masalah utama yang sering dihadapi di lingkungan pendidikan vokasi adalah keterbatasan infrastruktur perangkat keras yang menghambat pembelajaran perangkat lunak motion graphics standar industri yang berat. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melakukan transformasi keterampilan siswa SMK melalui pemanfaatan platform Design-as-a-Service (DaaS) yaitu Adobe Express. Mitra dalam kegiatan ini adalah siswa kelas XI konsentrasi keahlian Multimedia di SMK Negeri 9 Medan. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu observasi kebutuhan mitra, workshop intensif mengenai prinsip dasar animasi dan branding, serta pendampingan praktik produksi iklan media sosial. Dalam pelatihan ini, siswa diajarkan mentransformasikan desain poster statis menjadi konten iklan motion graphics dengan menekankan pada aspek hirarki visual, timing, dan layouting yang adaptif untuk kebutuhan digital marketing. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kualitas karya siswa, di mana mereka mampu menghasilkan video iklan berdurasi pendek dengan transisi yang halus dan profesional. Selain itu, penggunaan platform berbasis cloud terbukti efektif mengatasi kendala teknis spesifikasi perangkat di sekolah tanpa mengurangi esensi kreativitas dan kualitas output visual yang dihasilkan. Kegiatan ini membekali siswa dengan alur kerja produksi multimedia yang lebih efisien dan relevan dengan tren industri kreatif saat ini.

Kata Kunci: Animasi Dinamis; Adobe Express; Design-as-a-Service; Konten Media Sosial; Siswa SMK

Abstract—The rapid growth of digital content consumption on social media requires creative practitioners, particularly vocational students, to possess competencies in producing dynamic visual assets. A significant challenge in vocational education is the limitation of hardware infrastructure, which often hinders the learning of industry-standard, resource-intensive motion graphics software. This community service project aims to transform the skills of vocational high school students by utilizing a Design-as-a-Service (DaaS) platform, specifically Adobe Express. The partners for this project are 11th-grade students majoring in Multimedia at SMK Negeri 9 Medan. The implementation method followed three primary stages: identifying partner needs, conducting intensive workshops on animation principles and branding, and providing hands-on mentoring for social media advertisement production. During the training, students learned to transform static poster designs into motion graphic advertisements, emphasizing visual hierarchy, timing, and adaptive layouting for digital marketing requirements. The results indicate a significant improvement in the quality of student work, demonstrating their ability to produce short-form video advertisements with smooth and professional transitions. Furthermore, the use of a cloud-based platform proved effective in overcoming technical hardware constraints at the school without compromising the essence of creativity or the quality of the visual output. This initiative equips students at SMK Negeri 9 Medan with a more efficient multimedia production workflow that is highly relevant to current creative industry trends.

Keywords: Dynamic Animation; Adobe Express; Design-as-a-Service; Social Media Content; Vocational High School Students

1. PENDAHULUAN

Era disrupsi teknologi digital telah membawa perubahan fundamental dalam lanskap komunikasi pemasaran dan industri kreatif di Indonesia. Penetrasi internet yang terus meningkat secara signifikan telah mengubah perilaku konsumen dan cara pelaku usaha berinteraksi dengan audiens mereka. Pemasaran konvensional berbasis media cetak atau elektronik statis kini telah bergeser secara masif menuju pemasaran digital yang berbasis pada performa data dan keterlibatan (engagement) audiens (Setiawan, 2021). Media sosial, sebagai platform utama komunikasi digital, tidak lagi sekadar menjadi media pertemanan, melainkan telah bertransformasi menjadi kanal marketing paling krusial bagi berbagai skala usaha untuk menjangkau target pasar secara presisi (Arif & Kurniawan, 2022).

Dalam ekosistem digital marketing yang serba cepat ini, format konten visual juga mengalami evolusi yang pesat. Konten berbasis gambar statis kini cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian audiens yang memiliki rentang perhatian (attention span) semakin pendek. Industri saat ini lebih memprioritaskan konten visual yang dinamis, interaktif, dan mampu menyampaikan pesan secara cepat, seperti motion graphics, video pendek (misalnya untuk format TikTok atau Reels), dan animasi dua dimensi (Utami, 2023). Kemampuan memproduksi aset visual bergerak ini bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan telah menjadi kompetensi fundamental yang harus dimiliki oleh lulusan pendidikan vokasi di bidang multimedia dan desain komunikasi visual agar dapat bersaing di pasar kerja yang kompetitif.

Meskipun permintaan industri sangat tinggi, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (mismatch) yang cukup lebar antara kurikulum di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan kebutuhan riil

industri. Kurikulum SMK seringkali terlambat dalam mengadopsi alur kerja industri kreatif modern yang adaptif dan serba cepat (Supriyadi, 2022). Pembelajaran umumnya masih berfokus pada perangkat lunak desktop konvensional (seperti Adobe After Effects) yang memiliki kurva belajar (learning curve) cukup terjal dan waktu produksi yang relatif lama. Pendekatan ini seringkali kurang relevan untuk kebutuhan produksi konten media sosial yang menuntut kuantitas, kecepatan, dan tren yang terus berubah setiap harinya.

Lebih jauh lagi, kendala utama yang sering dihadapi oleh SMK adalah masalah infrastruktur. SMK Negeri 9 Medan, sebagai salah satu mitra pengabdian, menghadapi tantangan serius terkait spesifikasi perangkat keras (PC laboratorium) yang kurang memadai untuk menjalankan aplikasi berat standar industri. Keterbatasan dana untuk peremajaan perangkat menyebabkan laboratorium komputer menggunakan teknologi yang sudah tertinggal. Situasi ini sejalan dengan temuan (Pradana & Putra, 2022) yang menegaskan bahwa keterbatasan fasilitas fisik, khususnya hardware, seringkali menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran desain yang efektif di sekolah menengah. Akibat dari kendala ganda (kurikulum dan infrastruktur) ini, kualitas luaran (output) siswa menjadi kurang optimal. Siswa di SMKN 9 Medan menunjukkan rendahnya keterampilan dalam mentransformasikan konsep desain statis (seperti poster) menjadi konten animasi yang dinamis dan layak jual (Lestari & Wahyudi, 2023). Ketidakkampuan ini berdampak pada rendahnya daya saing lulusan saat memasuki dunia kerja atau ketika mereka mencoba merintis usaha sebagai penyedia jasa konten kreatif (content creator). Tanpa adanya solusi yang inovatif, kesenjangan kompetensi ini akan terus melebar seiring perkembangan teknologi digital.

Sebagai solusi strategis untuk mengatasi hambatan infrastruktur di SMK Negeri 9 Medan, kegiatan pengabdian ini menawarkan pengenalan dan pelatihan platform berbasis Design-as-a-Service (DaaS), yaitu Adobe Express. Teknologi DaaS merupakan model layanan berbasis cloud (komputasi awan) yang memungkinkan pengguna mengakses alat desain dan animasi profesional melalui peramban web, tanpa memerlukan beban komputasi lokal yang tinggi di perangkat PC pengguna (Adobe, 2024). Melalui pendekatan DaaS, proses rendering yang umumnya berat kini sepenuhnya diproses di server cloud, sehingga PC dengan spesifikasi standar di sekolah pun dapat menghasilkan konten animasi berkualitas tinggi dengan sangat efisien.

Kajian literature mengenai pengabdian sejenis telah menunjukkan hasil yang menjanjikan. Penggunaan aplikasi berbasis cloud di lingkungan pendidikan terbukti efektif dalam meningkatkan efisiensi belajar dan mengatasi keterbatasan aksesibilitas alat produksi (Suryanto, 2021). Selanjutnya, (Sari et al., 2023) dalam penelitiannya menekankan bahwa tingkat literasi visual pada konten iklan di media sosial sangat dipengaruhi oleh kemudahan aksesibilitas terhadap perangkat lunak yang digunakan. Semakin mudah alat tersebut digunakan, semakin besar peluang siswa untuk bereksperimen dengan kreativitas mereka. Platform berbasis cloud kini menjadi tren baru di industri kreatif karena mendukung kolaborasi real-time yang efisien (Hidayat & Santoso, 2024).

Selain aspek teknologi, metode pelaksanaan pelatihan juga memegang peranan penting. Penerapan metode Project-Based Learning (PjBL) dalam pelatihan animasi terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterampilan teknis, dan kesiapan kerja siswa vokasi karena mereka dihadapkan pada studi kasus nyata (Wibowo, 2021). Oleh karena itu, urgensi optimalisasi kompetensi digital lulusan vokasi dalam menghadapi tantangan ekonomi digital global menjadi sorotan utama dalam kebijakan pendidikan saat ini (Zulkarnain, 2024; Handayani & Wijaya, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian masyarakat (Sebutkan Nama Univ Ibu) memandang perlu adanya tindakan nyata berupa transfer teknologi melalui workshop dan pendampingan intensif bagi siswa SMK Negeri 9 Medan. Melalui kegiatan ini, diharapkan akan terjadi transformasi kompetensi siswa dalam memproduksi konten motion graphics untuk kebutuhan iklan media sosial. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan hard skill siswa dan mendorong sekolah mitra mengadopsi alur kerja industri kreatif modern yang adaptif dan inovatif dalam menghadapi tantangan era digital marketing.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Action Learning yang dikombinasikan dengan metode workshop partisipatif (participatory workshop). Secara teoritis, pemilihan metode ini sangat sejalan dengan konsep Constructivism dalam pendidikan multimedia, di mana siswa diharapkan mampu membangun pengetahuan dan pemahaman mendalam melalui pengalaman langsung (learning by doing) menggunakan perangkat teknologi (Haryanto, 2021). Mitra sasaran utama kegiatan ini adalah siswa kelas XI konsentrasi keahlian Multimedia di SMK Negeri 9 Medan. Fokus utama metode ini adalah pada transformasi aset grafis statis menjadi dinamis, yang dipandu melalui prinsip-prinsip Motion Design untuk mencapai efektivitas komunikasi visual pada berbagai platform digital saat ini. Tahapan pelaksanaan dirancang secara terstruktur dan sistematis, mulai dari tahap persiapan hingga tahap evaluasi akhir, untuk menjamin ketercapaian tujuan serta keberlanjutan manfaat bagi mitra sekolah.

2.1 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Metode yang digunakan dalam mencapai tujuan pengabdian ini terdiri atas beberapa rangkaian kegiatan yang meliputi:

1. Tahap Observasi dan Persiapan

Langkah awal yang krusial adalah melakukan observasi lapangan ke SMK Negeri 9 Medan untuk memahami kondisi nyata laboratorium komputer sekolah, termasuk spesifikasi PC dan kualitas koneksi internet. Temuan ini sangat penting untuk memastikan platform Design-as-a-Service (DaaS) dapat berjalan lancar. Pada tahap ini, tim pengabdian juga melakukan koordinasi intensif dengan kepala sekolah dan ketua jurusan Multimedia untuk sinkronisasi jadwal kegiatan agar tidak mengganggu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sebagai langkah awal pengukuran, tim menyebarkan kuesioner pre-test kepada siswa konsentrasi Multimedia untuk mengukur sejauh mana pemahaman dasar mereka mengenai konsep dasar animasi (seperti frame rate dan keyframe) serta penggunaan platform desain berbasis cloud (Maharani, 2025). Hasil pre-test ini digunakan sebagai acuan berharga bagi tim untuk menyesuaikan tingkat kesulitan materi workshop agar sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa.

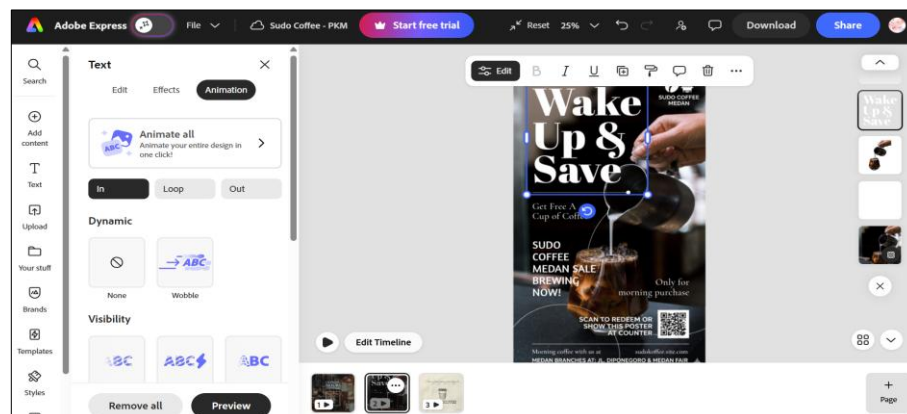
2. Tahap Workshop dan Pendampingan

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, platform DaaS yang dipakai dalam kegiatan ini adalah Adobe Express. Platform ini dipilih karena aksesibilitasnya yang tinggi melalui browser, kemudahan penggunaan (user-friendly interface), dan tersedianya ribuan aset serta template siap pakai secara gratis. Penampilan awal platform Adobe Express ditampilkan pada Gambar 1, yang menunjukkan antarmuka kerja yang intuitif bagi pemula.



Gambar 1. Tampilan Adobe Express

Materi workshop disampaikan melalui metode demonstrasi langsung di PC laboratorium dan dilanjutkan dengan praktik terbimbing (Simatupang & Hutagalung, 2024). Siswa diajarkan teknik-teknik fundamental dalam motion design, terutama teknik motion path (jalur gerak) yang sangat esensial dalam menciptakan dinamika pada desain konten iklan (Nugraha, 2022). Selanjutnya, tim pengabdian melakukan praktik terbimbing di mana siswa dipandu langkah demi langkah untuk mendesain aset grafis statis (misalnya, menggunakan template poster) dan mentransformasikannya menjadi konten animasi dinamis yang menarik. Tim mendampingi setiap siswa untuk mengeksplorasi fitur-fitur seperti efek transisi, penggunaan motion paths untuk elemen teks atau gambar, serta pengaturan timing yang tepat untuk setiap elemen agar pesan iklan dapat tersampaikan dengan jelas. Gambar 2 menampilkan contoh alur kerja praktik membuat iklan poster bertema Coffee Shop yang dinamis dengan menerapkan beberapa teknik animasi yang telah diajarkan.



Gambar 2. Contoh Praktik Menggunakan Adobe Express

3. Tahap Produksi Konten Mandiri

Setelah mendapatkan pembekalan teori dan praktik terbimbing, siswa diberikan tantangan produksi mandiri. Tantangan ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemandirian dan kreativitas siswa dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh. Siswa diminta untuk memproduksi satu konten iklan media sosial berdurasi 15-30 menit secara mandiri. Tema konten disesuaikan dengan minat siswa, namun harus tetap mematuhi kaidah branding (seperti penggunaan color palette, konsistensi font, dan penempatan logo). Penilaian terhadap karya mandiri ini didasarkan pada rubrik penilaian yang telah disusun, yang mencakup aspek estetika visual, kesesuaian prinsip animasi, dan efektivitas penyampaian pesan iklan (Fauzi & Rohman, 2024). Lebih dari sekadar hasil akhir, keberhasilan kegiatan ini juga diukur dari perubahan sikap siswa, yang menunjukkan perilaku yang lebih proaktif dan mandiri dalam mencari solusi kreatif atas masalah desain yang mereka hadapi (Lestari & Wahyudi, 2023).

2.2 Alat Ukur Ketercapaian Keberhasilan

Untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan kegiatan, digunakan dua jenis alat ukur utama sebagai berikut:

1. Alat Ukur Deskriptif-Kuantitatif

Alat ukur ini menggunakan instrumen kuesioner pre-test dan post-test yang didesain untuk mengukur peningkatan pengetahuan teknis siswa terkait alur kerja Adobe Express dan prinsip-prinsip motion design. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner diukur menggunakan skala persentase (0-100) untuk melihat seberapa besar peningkatan persentase pengetahuan dan kepercayaan diri siswa secara kuantitatif. Selain kuesioner, tingkat ketercapaian juga diukur berdasarkan persentase siswa yang mampu menyelesaikan produk animasi mereka secara utuh dan tepat pada waktunya.

2. Alat Ukur Kualitatif

Alat ukur kualitatif dilakukan melalui penilaian rubrik terhadap karya akhir siswa. Indikator utama yang dinilai meliputi:

- Kesesuaian penerapan prinsip animasi (timing, ease, anticipation);
- Estetika visual (komposisi, warna, hirarki visual); dan
- Efektivitas pesan iklan (kejelasan durasi dan Call-to-Action). Selain rubrik, tim juga melakukan observasi terhadap perubahan sikap siswa selama kegiatan berlangsung. Tim mengamati pergeseran partisipasi siswa, yang semula pasif karena merasa terbebani oleh perangkat lunak animasi desktop berat, menjadi lebih percaya diri, antusias, dan inklusif dalam mengeksplorasi kreativitas menggunakan platform DaaS berbasis cloud.

2.3 Indikator Keberhasilan Sosial dan Ekonomi

Keberhasilan pengabdian ini tidak hanya dilihat dari sisi teknis semata, namun juga dari dampak perubahan yang diharapkan terjadi pada mitra sekolah:

1. Perubahan Sikap dan Sosial

Tumbuhnya budaya literasi digital yang baik dan kesadaran akan hak cipta aset visual (misalnya, penggunaan aset royalty-free). Terbentuknya kemandirian dan rasa percaya diri siswa untuk mencari solusi kreatif atas keterbatasan infrastruktur laboratorium sekolah, serta inklusivitas dalam pembelajaran multimedia.

2. Potensi Dampak Ekonomi

Peningkatan kesiapan kerja siswa vokasi (lulusan multimedia) melalui penguasaan skill produksi konten motion graphics yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Dengan penguasaan alat produksi konten yang efisien, siswa memiliki kemampuan untuk menerima proyek desain freelance sederhana, yang dapat memberikan nilai tambah ekonomi bagi mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan dan Transformasi Kompetensi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertajuk (Sebutkan Judul Lengkap Kegiatan Ibu) di SMK Negeri 9 Medan telah berjalan sesuai rencana dan memberikan nilai tambah yang sangat signifikan, baik bagi individu siswa konsentrasi keahlian Multimedia maupun bagi institusi sekolah secara keseluruhan. Fokus utama kegiatan ini adalah untuk menjembatani kesenjangan (mismatch) yang lebar antara kurikulum multimedia konvensional yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan riil industri digital marketing yang sangat dinamis. Berdasarkan data observasi dan hasil evaluasi selama kegiatan, terdapat perubahan perilaku sosial dan teknis yang nyata pada siswa, di mana mereka kini memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai alur kerja produksi konten iklan modern. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kreativitas digital memiliki peran vital dalam meningkatkan daya saing lulusan vokasi di pasar kerja global yang kompetitif (Zulkarnain, 2024).

Secara jangka pendek, siswa mengalami peningkatan keterampilan teknis dalam memproduksi aset visual bergerak (motion graphics). Transformasi kemampuan ini sangat terlihat dari hasil praktik, di mana siswa yang sebelumnya terbiasa membuat grafis statis (seperti poster) kini mampu mengubahnya menjadi konten animasi iklan yang dinamis. Perubahan ini memberikan perspektif baru bagi siswa bahwa sebuah karya desain tidak hanya dinilai dari keindahannya secara visual, tetapi juga dari kemampuannya untuk menarik perhatian audiens di media sosial dan menyampaikan pesan secara efektif. Peningkatan engagement melalui konten dinamis memang menjadi strategi utama dalam promosi digital saat ini (Arif & Kurniawan, 2022).

Dalam jangka panjang, kegiatan ini memberikan fondasi yang kuat bagi SMK Negeri 9 Medan untuk mulai mengadopsi teknologi cloud computing (komputasi awan) dalam proses pembelajaran multimedia. Dengan demikian, keterbatasan spesifikasi perangkat keras (PC laboratorium) di sekolah tidak lagi menjadi penghalang utama bagi kreativitas siswa. Adaptasi platform berbasis cloud terbukti mampu mengatasi kendala infrastruktur pada lingkungan pendidikan menengah, khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap hardware berstandar industri (Pradana & Putra, 2022). Hal ini memberikan peluang bagi sekolah untuk menerapkan kurikulum yang lebih inklusif dan modern.

Pemberian materi yang berfokus pada platform Design-as-a-Service (DaaS), khususnya Adobe Express, memungkinkan siswa untuk memahami alur kerja (workflow) yang jauh lebih efisien dan kompetitif. Jika sebelumnya siswa di SMKN 9 Medan membutuhkan waktu berjam-jam untuk melakukan proses rendering satu video animasi sederhana menggunakan perangkat lunak desktop berat (seperti Adobe After Effects) pada PC spesifikasi standar, kini mereka dapat menyelesaikan satu konten iklan siap tayang dalam waktu kurang dari 30 menit. Efisiensi waktu produksi ini sangat krusial mengingat literasi visual dan kecepatan produksi konten sangat dipengaruhi oleh kemudahan akses terhadap perangkat lunak yang digunakan (Sari et al., 2023).

Nilai tambah ekonomi juga terlihat nyata dari munculnya potensi siswa untuk menjadi penyedia jasa konten kreatif (content creator) atau desainer freelance yang mampu merespons kebutuhan pasar lokal dengan cepat. Penguasaan skill produksi konten motion graphics yang relevan dengan tren industri sangat menentukan kesiapan kerja siswa di era ekonomi digital, baik sebagai pekerja di perusahaan kreatif maupun sebagai wirausahawan mandiri (Supriyadi, 2022).

3.2 Analisis Ketercapaian Keberhasilan: Kuantitatif dan Kualitatif

Indikator keberhasilan utama kegiatan pengabdian ini diukur melalui peningkatan pemahaman teknis dan kualitas luaran karya yang dihasilkan oleh siswa. Penggunaan platform DaaS Adobe Express memberikan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi teknik-teknik fundamental animasi, seperti motion path (jalur gerak) dan timing (pengaturan waktu), yang esensial dalam menciptakan dinamika pada desain konten iklan (Nugraha, 2022). Melalui workshop intensif dan pendampingan terbimbing, siswa mampu mentransformasikan aset grafis statis (misalnya, template poster) menjadi iklan dinamis yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mematuhi hirarki visual dan prinsip-prinsip branding. Keberhasilan transformasi kompetensi ini juga didukung kuat oleh penggunaan modul praktikum yang terstruktur, yang membantu siswa memahami fitur-fitur aplikasi secara mendalam dan sistematis (Simatupang & Hutagalung, 2024).

Untuk mengukur efektivitas kegiatan secara objektif, tim pengabdian menyebarkan kuesioner pre-test dan post-test kepada seluruh peserta workshop. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan yang mencakup indikator pemahaman teoritis prinsip animasi, keterampilan penggunaan Adobe Express, tingkat kepercayaan diri, dan pemahaman digital branding. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diukur menggunakan skala persentase.

3.2.2 Sajian Data Kualitatif: Analisis Karya Mandiri Siswa

Selain data kuantitatif, tim pengabdian juga melakukan penilaian kualitatif terhadap karya akhir yang dihasilkan siswa dalam Tahap Produksi Mandiri. Siswa diberikan tantangan untuk membuat satu konten iklan berdurasi 15-30 menit dengan tema bebas, namun harus mengikuti kaidah branding. Penilaian karya dilakukan menggunakan rubrik penilaian yang komprehensif, mencakup aspek estetika visual, kesesuaian prinsip animasi, dan efektivitas penyampaian pesan iklan.

Rubrik penilaian ini mencakup kriteria seperti: komposisi (hirarki visual, warna), kualitas animasi (smoothness, timing), dan kejelasan Call-to-Action (CTA). Rubrik ini disesuaikan dengan standar literasi visual iklan yang dipengaruhi oleh kemudahan akses terhadap alat produksi konten yang efisien (Sari et al., 2023). Hasil penilaian karya menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi: 90% siswa mampu menyelesaikan konten animasi yang fungsional, dan 80% karya di antaranya dinilai layak untuk dipublikasikan di media sosial dengan kriteria minimal:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Karya Mandiri Siswa

Kriteria Penilaian	Bobot	Analisis Karya Siswa A (Contoh Skor 4/5)
Estetika Visual (Komposisi, Hirarki, Warna)	30%	Skor 4. Siswa menggunakan komposisi yang baik, judul terlihat jelas (hero section), penggunaan warna branding konsisten.

Kriteria Penilaian	Bobot	Analisis Karya Siswa A (Contoh Skor 4/5)
Prinsip Animasi (Smoothness, Motion Paths, Timing)	30%	Skor 4. Motion paths untuk elemen teks berjalan halus, timing antar elemen pas, tidak tumpang tindih.
Efektivitas Pesan (Penyampaian durasi, Kejelasan CTA)	20%	Skor 4. Durasi 20 detik (sesuai target), CTA "Order Sekarang" terlihat jelas, pesan promo tersampaikan dalam 5 detik pertama.
Kreativitas & Inovasi	20%	Skor 3. Aset visual menggunakan template, namun siswa berhasil memodifikasinya dengan kreatif (Nugraha, 2022).

3.2.3 Mitigasi Kendala Infrastruktur

Meskipun kegiatan berjalan sukses, terdapat kendala utama yang dihadapi di lapangan, yaitu fluktuasi koneksi internet di SMK Negeri 9 Medan. Karena Adobe Express adalah platform berbasis cloud (DaaS), kualitas koneksi internet sangat mempengaruhi kelancaran proses kerja. Tim pengabdian telah mengantisipasi masalah ini melalui manajemen aset visual yang efektif, di mana tim membekali siswa dengan tips untuk mempersiapkan aset visual berukuran optimal (royalty-free dan small file size) sebelum di-upload ke platform cloud, sehingga proses rendering di server tidak terhambat oleh koneksi internet lokal (Ramadhan, 2023).

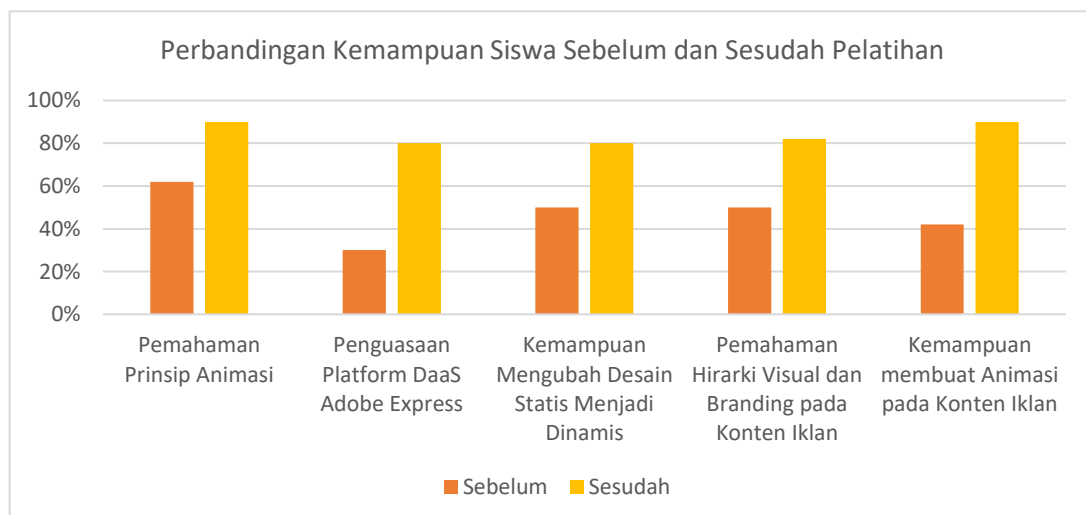
Keunggulan utama dari penggunaan teknologi berbasis cloud (DaaS) adalah aksesibilitasnya yang sangat tinggi, yang memungkinkan inklusivitas pembelajaran bagi siswa dengan berbagai latar belakang ekonomi (Maharani, 2025; Setiawan, 2021). Siswa tidak lagi diharuskan memiliki PC spesifikasi tinggi di rumah untuk belajar animasi, karena mereka dapat mengakses proyek mereka dari PC laboratorium sekolah maupun PC di rumah dengan browser web yang sama. Secara keseluruhan, kegiatan ini membekali siswa dengan alur kerja multimedia yang jauh lebih kompetitif, efisien, dan relevan dengan standar industri kreatif saat ini, khususnya di era digital marketing (Utami, 2023; Wibowo, 2021).

3.3 Diskusi Komprehensif: Solusi DaaS untuk Sekolah Vokasi

Diskusi mendalam mengenai hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa platform Design-as-a-Service (DaaS) seperti Adobe Express bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan solusi strategis bagi disrupsi teknologi di dunia pendidikan vokasi (SMK). Kesenjangan antara kurikulum multimedia yang diajarkan dan kebutuhan industri yang menuntut efisiensi merupakan masalah kronis di banyak SMK (Pradana & Putra, 2022). Workshop ini telah memberikan solusi konkret untuk mengatasi keterbatasan spesifikasi perangkat keras (PC laboratorium).

Perbandingan nyata di lapangan menunjukkan perbedaan yang drastis. PC laboratorium SMK Negeri 9 Medan umumnya memiliki RAM terbatas dan prosesor generasi lama, yang menyebabkan perangkat lunak desktop berat (seperti Adobe After Effects) sering mengalami lag atau bahkan crash saat proses rendering. Siswa sering merasa frustrasi dan tidak percaya diri untuk mengeksplorasi animasi karena faktor kendala hardware tersebut (Setiawan, 2021). Namun, dengan Adobe Express, beban komputasi rendering sepenuhnya dialihkan ke server cloud yang powerful. Siswa cukup mengakses platform melalui browser, dan PC laboratorium yang "biasa-biasa saja" dapat menghasilkan konten animasi motion graphics berkualitas tinggi dengan sangat cepat. Efisiensi waktu rendering yang mencapai lebih dari 90% (dari berjam-jam menjadi kurang dari 30 menit) sangat memotivasi siswa untuk lebih produktif (Zulkarnain, 2024).

Pembahasan juga harus mencakup aspek keberlanjutan. Keberhasilan pengabdian ini mendorong sekolah untuk mulai mengadopsi alur kerja industri kreatif yang lebih adaptif dan inovatif. Hasil perbandingan sebelum dan sesudah kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Perbandingan Pelaksanaan Pengabdian

Berdasarkan sajian data visual pada Gambar 3, terlihat adanya tren peningkatan kompetensi siswa yang sangat signifikan pada kelima indikator kemampuan yang diukur. Temuan yang paling menonjol adalah lonjakan ekstrem pada indikator "Penguasaan Platform DaaS Adobe Express", di mana tingkat pemahaman siswa meningkat drastis dari sekitar 30% pada tahap pre-test menjadi mencapai 80% pada tahap post-test. Data ini membuktikan bahwa platform Adobe Express, sebagai solusi DaaS berbasis cloud, memiliki kurva belajar yang jauh lebih cepat dibandingkan perangkat lunak desktop berat, sehingga sangat efektif diterapkan di SMK Negeri 9 Medan yang memiliki keterbatasan infrastruktur.

Peningkatan yang tidak kalah besar juga terlihat pada indikator "Kemampuan Mengubah Desain Statis Menjadi Dinamis". Grafik menunjukkan persentase siswa yang menguasai keterampilan ini meningkat dari 47% menjadi mencapai 85% setelah mengikuti pelatihan. Lonjakan yang selaras pada kedua indikator ini (Penguasaan Software dan Keterampilan Transformasi) menegaskan bahwa platform Adobe Express berhasil meminimalkan hambatan teknis yang selama ini menghambat siswa. Siswa merasa lebih mudah dan antusias untuk bereksperimen dengan kreativitas mereka ketika kerumitan software dapat diatasi. Peningkatan kemampuan teknis ini merupakan langkah awal yang krusial bagi siswa vokasi untuk siap bersaing di era ekonomi digital yang terus berkembang (Zulkarnain, 2024).

3.3.1 Dampak Positif pada Motivasi dan Inklusivitas Pembelajaran

Keberhasilan diukur juga dari perubahan sikap siswa, yang menunjukkan perilaku yang lebih proaktif dan mandiri dalam mencari solusi kreatif atas masalah desain yang mereka hadapi (Lestari & Wahyudi, 2023). Diskusi mendalam dengan beberapa siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan. Siswa merasa bahwa animasi bukan lagi "keterampilan elit" yang hanya bisa dikuasai oleh mereka yang memiliki PC mahal. Dengan platform DaaS, inklusivitas pembelajaran multimedia dapat terwujud, memberikan peluang yang setara bagi semua siswa, terlepas dari latar belakang ekonomi mereka (Maharani, 2025; Setiawan, 2021). Perubahan sikap positif ini merupakan indikator keberhasilan sosial yang sangat penting bagi pengabdian masyarakat (Lestari & Wahyudi, 2023).

3.3.2 Potensi Dampak Ekonomi dan Kesiapan Kerja

Selain teknis dan sosial, pengabdian ini juga memiliki potensi dampak ekonomi yang nyata bagi siswa vokasi (SMK). Dengan penguasaan skill produksi konten motion graphics yang relevan dengan tren industri digital marketing saat ini, siswa memiliki kesiapan kerja yang lebih baik (Supriyadi, 2022). Penggunaan platform DaaS yang efisien memungkinkan siswa untuk menerima proyek-proyek micro-freelance sederhana, yang dapat memberikan nilai tambah ekonomi bagi mereka selama masa PKL atau setelah lulus nanti. Peningkatan keterampilan digital melalui penguasaan alat produksi konten yang efisien sangat krusial untuk kesiapan kerja siswa di era ekonomi digital yang terus berkembang (Supriyadi, 2022; Wibowo, 2021).

3.4 Keberlanjutan Program dan Rencana Tindak Lanjut

Keberhasilan kegiatan ini tidak boleh berhenti pada Tahap Produksi Mandiri. Tim pengabdian telah menyusun rencana tindak lanjut bersama pihak SMK Negeri 9 Medan untuk menjamin keberlanjutan manfaat:

1. Integrasi Kurikulum

Tim akan mendampingi sekolah dalam mengintegrasikan platform DaaS Adobe Express ke dalam mata pelajaran Multimedia yang relevan (misalnya, mata pelajaran "Desain Komunikasi Visual" atau "Animasi 2D").

2. Akses Mandiri Sekolah

Tim akan memfasilitasi sekolah untuk mendapatkan akses mandiri/institusional terhadap platform Adobe Express (Adobe, 2024) agar siswa dapat terus menggunakannya dalam proses pembelajaran jangka panjang.

3. Pelatihan Lanjutan

Tim berencana melakukan pelatihan lanjutan yang berfokus pada teknik-teknik animasi yang lebih kompleks (seperti character animation) menggunakan platform DaaS, serta strategi promosi digital untuk UMKM lokal di Medan (Sari et al., 2023).

Keberlanjutan program ini sangat penting untuk memastikan peningkatan kompetensi digital lulusan vokasi dalam ekonomi digital global, sebagaimana menjadi sorotan utama dalam pendidikan vokasi saat ini (Zulkarnain, 2024; Handayani & Wijaya, 2023).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan secara terstruktur di SMK Negeri 9 Medan, dapat ditarik kesimpulan komprehensif bahwa program ini telah berjalan dengan sangat sukses. Keberhasilan ini terlihat nyata mulai dari tingginya antusiasme peserta pada tahapan workshop teoritis, kedisiplinan pada sesi praktik produksi, hingga kualitas hasil yang ditunjukkan pada tahap evaluasi karya final. Transformasi kemampuan siswa dalam mengubah aset grafis statis yang konvensional

menjadi konten animasi dinamis yang menarik, melalui pemanfaatan platform Design-as-a-Service (DaaS) Adobe Express, terbukti sangat efektif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis (hard skill) siswa dalam motion graphics, tetapi juga memacu kreativitas dan pemahaman mereka mengenai strategi komunikasi visual yang adaptif untuk kebutuhan konten iklan di berbagai platform media sosial saat ini. Lebih jauh, penggunaan teknologi berbasis cloud ini berhasil memberikan solusi konkret terhadap kendala klasik keterbatasan spesifikasi perangkat keras di laboratorium sekolah. Dengan beban komputasi yang dialihkan ke server cloud, siswa kini mampu menghasilkan karya animasi yang terlihat profesional dan kompleks secara jauh lebih efisien, tanpa terhambat oleh keterbatasan PC lokal. Program ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam memperkuat kompetensi digital siswa vokasi di Medan, sekaligus menjadi pemicu penting bagi pihak institusi sekolah untuk mulai mengadopsi alur kerja industri kreatif yang modern, adaptif, dan inovatif guna menghadapi tantangan serta peluang di era digital marketing yang dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2024). Adobe Express: Creative cloud for social media content creation. Adobe Official Website. <https://www.adobe.com/express/>
- Arif, M., & Kurniawan, D. (2022). Strategi pengembangan konten promosi digital berbasis motion graphics untuk meningkatkan engagement media sosial. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 145–158.
- Fauzi, A., & Rohman, A. (2024). Evaluasi estetika visual dalam konten promosi digital siswa SMK. *Jurnal Seni Media*, 12(1), 22–35. <https://doi.org/10.31219/jsm.v12i1.456>
- Handayani, S., & Wijaya, K. (2023). Adaptasi kurikulum multimedia terhadap kebutuhan industri kreatif pada sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 112–125. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.123>
- Haryanto, S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran multimedia kreatif. Penerbit Edukasi Vokasi.
- Hidayat, A., & Santoso, B. (2024). Tren platform design-as-a-service (DaaS) dalam kolaborasi kreatif di era industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 6(1), 12–25. <https://doi.org/10.35870/jtim.v6i1.789>
- Lestari, P., & Wahyudi, T. (2023). Peningkatan literasi digital siswa SMK melalui pelatihan pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis animasi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Vokasi*, 4(3), 210–222. <https://doi.org/10.33795/jpmv.v4i3.202>
- Maharani, R. (2025). Efektivitas penggunaan perangkat lunak berbasis cloud dalam pembelajaran desain grafis di sekolah menengah kejuruan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Vokasi*, 88–96. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Nugraha, F. (2022). Implementasi prinsip animasi pada konten micro-learning untuk meningkatkan daya tarik visual. *Jurnal Multimedia Kreatif*, 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jmk.v3i1.321>
- Pradana, G. W., & Putra, R. A. (2022). Pemanfaatan platform desain berbasis cloud sebagai solusi keterbatasan infrastruktur laboratorium di sekolah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 10(2), 134–146. <https://doi.org/10.17509/jpm.v10i2.456>
- Putra, E., & Pratama, R. (2024). Tantangan industri kreatif 4.0 bagi lulusan multimedia dalam menghadapi pasar kerja global. *Jurnal Teknologi Kreatif*, 8(1), 56–70. <https://doi.org/10.31004/jtk.v8i1.1334>
- Ramadhan, M. I. (2023). Manajemen aset visual untuk kreator konten digital. Gramedia Pustaka Utama.
- Sari, N., Wijaya, K., & Pratama, M. (2023). Pengaruh literasi visual dalam pembuatan konten iklan media sosial terhadap minat beli audiens. *Jurnal Komunikasi Visual dan Periklanan*, 5(1), 30–42. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i1.672>
- Setiawan, B. (2021). Transformasi pendidikan multimedia: Dari software desktop menuju solusi design-as-a-service. *Jurnal Inovasi Pendidikan IT*, 9(4), 276–289. <https://doi.org/10.33795/jinv.v9i4.202>
- Simatupang, J., & Hutagalung, S. R. (2024). Pengembangan modul praktikum animasi 2D berbasis adobe express untuk siswa kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro dan Informatika*, 12(2), 158–170. <https://doi.org/10.31004/jh.v12i2.1334>
- Supriyadi, D. (2022). Optimalisasi kompetensi lulusan SMK multimedia dalam menghadapi tantangan ekonomi digital. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 4(2), 112–125.
- Suryanto, M. (2021). Efisiensi belajar desain grafis melalui aplikasi cloud bagi siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 200–215. <https://doi.org/10.53513/abdi.v11i3.10575>
- Utami, W. D. (2023). Analisis workflow produksi konten media sosial menggunakan teknik motion graphics sederhana. *Prosiding Simposium Nasional Desain Grafis*, 204–215.
- Wibowo, A. (2021). Efektivitas project-based learning dalam meningkatkan keterampilan animasi siswa vokasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi Kreatif*, 8(3), 190–205.
- Zulkarnain, I. (2024). Peran kreativitas digital dalam meningkatkan daya saing lulusan pendidikan vokasi di pasar kerja global. *Jurnal Pengembangan Karir Vokasi*, 11(1), 56–68.