

PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI PUBLIK BAGI ADMIN MEDIA SOSIAL KELURAHAN DAN KECAMATAN

Akbar Seknun^{1*}, Tri Cahyo Kusumandyoko², Muhammad Widyan Ardani³,
Condro Wiratmoko⁴, Rosalia Otoviani Jayanti⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Film dan Animasi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
akbarseknun@unesa.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Rendahnya kemampuan admin media sosial kelurahan dalam mengemas informasi pelayanan publik menyebabkan konten yang diunggah kurang menarik dan jarang dilihat warga. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan admin media sosial kelurahan dan kecamatan dalam memanfaatkan motion graphic sebagai media informasi publik. Mitra kegiatan berjumlah 20 admin media sosial dari empat kelurahan dan satu kecamatan di Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Metode yang digunakan berupa ceramah, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi, dan pendampingan kelompok kecil menggunakan aplikasi Canva dan Freepik melalui tiga tahap, yaitu tahap pra kegiatan, tahap pelaksanaan, serta tahap monitoring dan evaluasi. Instrumen evaluasi terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda yang digunakan pada pre-test dan post-test serta angket kesan peserta berisi 15 butir pernyataan dengan skala 1–5. Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan pada tiga hal, yaitu peningkatan rata-rata nilai post-test minimal 50% dibandingkan pre-test, rata-rata skor kesan peserta minimal 4,00 dari skala 5, serta peningkatan jumlah penayangan konten pada akun Instagram mitra minimal 100%. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dari rata-rata 53,5 menjadi 86,5 atau meningkat 61,7%, dengan kepuasan peserta rata-rata 4,51 dari skala 5. Penerapan hasil pelatihan pada akun Instagram kelurahan dan kecamatan meningkatkan jumlah penayangan konten hingga 534%–677%, sehingga ketiga indikator keberhasilan kegiatan tercapai.

Kata Kunci: Motion Graphic; Media Informasi Publik; Media Sosial; Literasi Digital; Admin Kelurahan.

Abstract: Limited ability of village social media admins to package public service information into engaging content results in low audience reach. This community service activity aims to improve the ability of village and sub-district social media admins to use motion graphics as public information media. The partners were 20 social media admins from four villages and one sub-district in Wiyung Sub-district, Surabaya. The methods applied were lecture, demonstration, guided practice, discussion, and small-group mentoring using Canva and Freepik, carried out in three stages: pre-activity, implementation, and monitoring and evaluation. The evaluation instruments consisted of 10 multiple-choice items used for the pre-test and post-test and a participant feedback questionnaire of 15 statements on a 1–5 scale. Three success indicators were set: a minimum 50% increase in the average post-test score, a minimum average satisfaction score of 4.00 out of 5, and a minimum 100% increase in content views on the partners' Instagram accounts. The results show participants' understanding increased from an average of 53.5 to 86.5, a 61.7% improvement, with an average satisfaction score of 4.51 out of 5. Applying the training outcomes on the villages' and sub-district's Instagram accounts increased content views by 534%–677%, so all three success indicators were achieved.

Keywords: Motion Graphic; Public Information Media; Social Media; Digital Literacy; Village Admin.



Article History:

Received: 26-07-2026

Revised : 12-08-2026

Accepted: 14-08-2026

Online : 01-10-2026



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Transformasi digital menuntut lembaga pemerintahan tingkat kelurahan dan kecamatan untuk menyampaikan informasi pelayanan publik secara cepat, menarik, dan mudah dipahami masyarakat. Pemanfaatan teknologi informasi pada tingkat pemerintahan desa dan kelurahan, termasuk untuk keperluan pendataan maupun penyebaran informasi, terbukti mempermudah pelayanan kepada masyarakat (Syaharuddin & Ibrahim, 2017). Media sosial, khususnya Instagram, telah menjadi kanal utama masyarakat dalam mengakses informasi sehari-hari, sehingga konten yang disajikan pemerintah dituntut mampu bersaing dengan beragam konten hiburan yang lebih atraktif. Kondisi tersebut menuntut peningkatan literasi digital aparatur, yaitu kemampuan memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan bertanggung jawab, termasuk kemampuan memproduksi konten (Naufal, 2021). Hasil pengukuran nasional juga menunjukkan bahwa indeks literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada kategori sedang sehingga perlu terus ditingkatkan, khususnya pada pilar kecakapan digital (KOMDIGI, 2023). Namun demikian, sebagian besar konten informasi publik masih disajikan dalam bentuk poster statis atau teks panjang yang kurang menarik perhatian warga, sehingga pesan penting terkait pelayanan publik sering kali tidak sampai kepada sasaran secara optimal.

Kondisi tersebut juga dialami oleh admin media sosial pada kelurahan dan kecamatan mitra kegiatan ini. Berdasarkan observasi awal, rata-rata unggahan informasi publik pada akun Instagram kelurahan dan kecamatan hanya ditonton sekitar 30–50 kali, dengan jumlah like dan komentar yang sangat minim. Admin media sosial pada umumnya adalah staf kelurahan yang merangkap tugas pelayanan warga sehingga tidak memiliki waktu maupun keterampilan khusus dalam mengolah konten visual bergerak (motion graphic). Permasalahan serupa ditemukan pada berbagai wilayah lain, yakni admin media sosial desa belum mampu mengoptimalkan media sosial sebagai sarana penyampaian informasi kepada warga sehingga memerlukan pelatihan pengelolaan konten (Permatasari et al., 2022). Keterbatasan keterampilan digital aparatur dan pemuda dalam mengelola konten juga menjadi alasan utama diselenggarakannya berbagai pelatihan literasi digital di tingkat wilayah (Mayasari et al., 2025; Prasetya et al., 2023). Di sisi lain, pelatihan pengelolaan konten media sosial terbukti mampu meningkatkan kualitas publikasi serta jumlah interaksi warga pada akun yang dikelola (Winarno et al., 2024). Sebagian besar konten yang dibuat mitra masih berupa foto kegiatan atau poster sederhana, belum memanfaatkan elemen visual, audio, dan teks bergerak yang terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian warga.

Beberapa kajian menunjukkan bahwa motion graphic mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif dan mudah dipahami dibandingkan media statis, karena memadukan unsur visual, warna, dan gerak yang dapat meningkatkan daya tarik audiens (Wijanarko, 2020).

Penelitian mengenai pemanfaatan animasi dua dimensi berbasis motion graphic pada layanan informasi publik juga menunjukkan tingkat penerimaan masyarakat yang tinggi terhadap media tersebut (Wulandari et al., 2025). Selain itu, program pelatihan penggunaan media sosial sebagai sarana penyampaian informasi kepada warga desa terbukti meningkatkan kapasitas admin dalam mengelola konten publikasi secara mandiri (Permatasari et al., 2022).

Peningkatan literasi digital tersebut perlu ditempuh melalui pendampingan yang bersifat praktik langsung. Berbagai kajian pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan literasi digital secara langsung mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan, baik pada kelompok remaja (Candrasari et al., 2020) maupun masyarakat umum (Muhajir, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, program pengabdian berbasis pelatihan pembuatan konten juga terbukti efektif meningkatkan keterampilan peserta dalam mengelola media sosial, baik pada kelompok anak dan remaja (Winarno et al., 2026) maupun orang tua (Desi Novianti et al., 2023). Kegiatan pengabdian ini menempatkan admin media sosial kelurahan dan kecamatan sebagai sasaran karena merekalah yang secara langsung memproduksi dan mendistribusikan informasi pelayanan publik kepada warga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi berupa pelatihan pemanfaatan motion graphic menggunakan aplikasi Canva dan Freepik yang mudah diakses melalui perangkat berbasis web maupun ponsel, sehingga tidak membutuhkan spesifikasi perangkat yang tinggi. Pelatihan dirancang secara bertahap, mulai dari pemahaman konsep dasar motion graphic, penyusunan storyboard, hingga praktik pembuatan dan distribusi konten pada akun Instagram resmi kelurahan dan kecamatan.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan pemahaman dan keterampilan admin media sosial kelurahan dan kecamatan dalam membuat motion graphic sebagai media informasi publik, dan (2) meningkatkan efektivitas penyebaran informasi publik melalui peningkatan jumlah penayangan, like, dan komentar pada akun Instagram resmi kelurahan dan kecamatan mitra

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra kegiatan pengabdian ini adalah admin media sosial pada empat kelurahan, yaitu Kelurahan Babatan, Kelurahan Balasklumprik, Kelurahan Jajar Tunggal, dan Kelurahan Wiyung, serta Kantor Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Jumlah peserta sebanyak 20 orang yang seluruhnya merupakan staf kelurahan dan kecamatan yang mendapat tugas tambahan mengelola akun Instagram resmi wilayah masing-masing. Sebagian besar peserta berlatar belakang pendidikan di luar bidang desain dan multimedia serta merangkap tugas pelayanan administrasi warga, sehingga pengalaman mereka dalam mengolah konten visual bergerak masih terbatas. Kegiatan

dilaksanakan pada 18 Juni 2026 bertempat di aula Kelurahan Wiyung, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, demonstrasi, praktik terbimbing, diskusi dan tanya jawab, serta pendampingan kelompok kecil. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan konsep dasar motion graphic dan perannya sebagai media informasi publik. Metode demonstrasi digunakan untuk memperagakan langkah kerja pembuatan motion graphic pada aplikasi Canva dan Freepik. Metode praktik terbimbing memberi kesempatan kepada peserta untuk langsung menyusun storyboard dan membuat motion graphic dengan bimbingan tim pengabdian. Metode diskusi dan tanya jawab digunakan untuk membahas kasus nyata layanan kelurahan dan kecamatan, sedangkan pendampingan kelompok kecil diterapkan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan awal peserta. Langkah-langkah kegiatan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pra kegiatan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Rincian bentuk kegiatan pada setiap tahap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

No	Tahapan	Kegiatan	Pelaksana
1	Pra Kegiatan	Koordinasi dengan kelurahan/kecamatan, penyusunan modul bergambar, video tutorial, dan instrumen evaluasi	Tim Pengabdian
2	Pelaksanaan	Pemaparan materi konsep motion graphic serta pengenalan aplikasi Canva dan Freepik	Narasumber
3	Praktik	Penyusunan storyboard dan pembuatan motion graphic secara berkelompok	Tim Pengabdian & Peserta
4	Distribusi	Unggah hasil karya pada akun Instagram resmi kelurahan/kecamatan	Peserta didampingi Admin
5	Monitoring & Evaluasi	Pre-test, post-test, kuesioner kesan peserta, dan observasi	Tim Pengabdian

Tahap pra kegiatan dilaksanakan kurang lebih tiga minggu sebelum pelatihan dan meliputi lima bentuk kegiatan. Pertama, koordinasi dan permohonan izin kepada lurah dan camat untuk menetapkan waktu, tempat, dan jumlah peserta. Kedua, observasi awal terhadap akun Instagram resmi mitra untuk mencatat jumlah penayangan, like, dan komentar sebagai data pembandingan. Ketiga, identifikasi kebutuhan peserta melalui wawancara singkat dengan admin media sosial mengenai kendala yang mereka hadapi. Keempat, penyusunan bahan pelatihan berupa modul bergambar dan video tutorial pembuatan motion graphic. Kelima, penyusunan instrumen evaluasi berupa 10 butir soal pilihan ganda untuk pre-test dan post-test, angket kesan peserta berisi 15 butir pernyataan, serta lembar observasi.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam satu hari kegiatan yang diawali dengan registrasi peserta, pembukaan, dan pengerjaan pre-test. Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi konsep dasar motion graphic, pengenalan aplikasi Canva dan Freepik beserta etika penggunaan aset bebas hak cipta, penyusunan storyboard, praktik pembuatan motion graphic secara berkelompok dengan pendampingan tim pengabdian, presentasi hasil karya, serta unggah karya pada akun Instagram resmi kelurahan dan kecamatan. Kegiatan ditutup dengan pengerjaan post-test dan pengisian angket kesan peserta.

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan dengan menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan angket. Observasi dilakukan selama pelatihan berlangsung untuk menilai keaktifan, partisipasi, dan hasil praktik peserta. Tes diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda mengenai konsep motion graphic dan pemanfaatannya sebagai media informasi publik. Angket kesan peserta terdiri atas 15 butir pernyataan dengan skala 1–5 yang mencakup aspek materi, narasumber, sarana, dan kemanfaatan kegiatan. Selain ketiga teknik tersebut, dilakukan pula pemantauan statistik penayangan, like, dan komentar pada akun Instagram mitra selama empat minggu sebelum dan empat minggu sesudah pelatihan. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dalam bentuk nilai rata-rata dan persentase peningkatan. Kegiatan dinyatakan berhasil apabila memenuhi tiga indikator, yaitu (1) rata-rata nilai post-test meningkat minimal 50% dibandingkan pre-test, (2) rata-rata skor kesan peserta minimal 4,00 dari skala 5, dan (3) jumlah penayangan konten pada akun Instagram mitra meningkat minimal 100% dibandingkan sebelum pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra Kegiatan

Tahap pra kegiatan diawali dengan koordinasi tim pengabdian bersama lurah dan camat mitra. Koordinasi tersebut menghasilkan kesepakatan mengenai waktu dan tempat pelaksanaan, yaitu aula Kelurahan Wiyung, serta penetapan 20 admin media sosial dari empat kelurahan dan satu kecamatan sebagai peserta. Pada tahap ini tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap akun Instagram resmi mitra selama empat minggu sebelum pelatihan. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata unggahan hanya memperoleh 35–51 penayangan, 3–8 like, dan 0–3 komentar, dengan bentuk konten didominasi foto kegiatan dan poster statis. Wawancara singkat dengan admin menegaskan bahwa kendala utama mereka adalah keterbatasan keterampilan mengolah konten bergerak dan keterbatasan waktu karena merangkap tugas pelayanan warga.

Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian menyiapkan perangkat pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Perangkat yang dihasilkan pada tahap pra kegiatan meliputi modul pelatihan bergambar, video tutorial pembuatan motion graphic yang dapat dipelajari ulang secara mandiri, contoh storyboard dan template konten layanan kelurahan, serta instrumen evaluasi berupa 10 butir soal pre-test dan post-test, angket kesan peserta 15 butir, dan lembar observasi. Seluruh materi disusun berbasis aplikasi Canva dan Freepik agar dapat dioperasikan melalui peramban maupun telepon seluler, mengingat sebagian perangkat milik peserta memiliki spesifikasi terbatas. Dengan demikian, tahap pra kegiatan menghasilkan kesiapan peserta, kesiapan bahan ajar, dan data awal yang digunakan sebagai pembandingan pada tahap evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan Motion Graphic

Tahap pelaksanaan merupakan inti kegiatan pengabdian ini. Kegiatan diawali dengan registrasi dan pembukaan oleh perwakilan kelurahan dan kecamatan, dilanjutkan pengerjaan pre-test selama 15 menit untuk memetakan pemahaman awal peserta. Seluruh peserta yang berjumlah 20 orang hadir dan mengikuti rangkaian kegiatan hingga selesai.

Sesi berikutnya adalah pemaparan materi konsep dasar motion graphic yang disampaikan narasumber dari tim pengabdian, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Gambar 1 memperlihatkan suasana pemaparan materi di aula kelurahan dengan dukungan tayangan slide melalui proyektor. Pada sesi ini narasumber menjelaskan pengertian motion graphic, perbedaannya dengan media statis seperti poster, unsur pembentuknya berupa teks, gambar, warna, gerak, dan audio, serta contoh penerapannya pada informasi layanan publik seperti jadwal pelayanan, alur pengurusan administrasi kependudukan, dan imbauan kesehatan. Pemaparan dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab dan diskusi kasus nyata seputar layanan kelurahan dan kecamatan sehingga peserta dapat langsung mengaitkan materi dengan pekerjaan sehari-hari.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Motion Graphic

Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva dan Freepik. Narasumber memperagakan langkah kerja pembuatan motion graphic mulai dari pemilihan ukuran kanvas, penggunaan template, pemilihan aset visual bebas hak cipta, pengaturan animasi teks dan objek, penambahan musik latar, hingga proses ekspor berkas video. Peserta kemudian menyusun storyboard sederhana berisi alur pesan informasi publik yang akan dibuat, lalu mempraktikkannya secara langsung menggunakan perangkat masing-masing seperti tampak pada Gambar 2. Gambar 2 memperlihatkan suasana praktik pembuatan motion graphic ketika peserta mengikuti langkah kerja yang diperagakan tim pengabdian di depan kelas. Praktik dilakukan secara berkelompok agar peserta dapat saling membantu, khususnya bagi admin dengan kemampuan awal yang masih terbatas.



Gambar 2. Praktik Pembuatan Motion Graphic Menggunakan Canva

Untuk mengatasi perbedaan kemampuan awal peserta, tim pengabdian menerapkan pendampingan berbasis kelompok kecil. Setiap kelompok didampingi satu anggota tim pengabdian dalam menyelesaikan storyboard, memilih aset visual, dan merevisi hasil karya. Gambar 3 memperlihatkan kegiatan pendampingan tersebut, yaitu ketika tim pengabdian membahas dan menelaah contoh konten motion graphic yang telah diunggah pada akun media sosial instansi pemerintah sebagai rujukan bagi peserta. Melalui pembahasan contoh nyata, peserta memperoleh gambaran mengenai durasi ideal, komposisi teks, dan pemilihan warna yang sesuai dengan identitas instansi. Pendekatan ini terbukti membantu peserta yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis.



Gambar 3. Pendampingan Kelompok Kecil dalam Penyusunan Motion Graphic

Pada bagian akhir tahap pelaksanaan, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya untuk memperoleh umpan balik dari tim pengabdian dan peserta lain. Seluruh kelompok berhasil menyelesaikan minimal satu karya motion graphic berdurasi 15–30 detik yang berisi informasi layanan publik, dan karya tersebut langsung diunggah pada akun Instagram resmi kelurahan dan kecamatan masing-masing. Kegiatan ditutup dengan pengerjaan post-test dan pengisian angket kesan peserta.

3. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan hasil praktik peserta selama pelatihan berlangsung. Pemahaman peserta diukur menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda mengenai konsep motion graphic dan pemanfaatannya sebagai media informasi publik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman pada seluruh kelompok mitra, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta per Kelompok Mitra

Kelompok Mitra	Rata-rata Pre test	Rata-rata post test	Peningkatan (%)
Kelurahan Babatan	50,0	85,0	70,0%
Kelurahan Balasklumprik	55,0	87,5	59,1%
Kelurahan Jajar Tunggal	52,5	85,0	61,9%
Kelurahan Wiyung	57,5	90,0	56,5%
Kecamatan Wiyung	52,5	85,0	61,9%
Rata-rata keseluruhan	53,5	86,5	61,7%

Secara keseluruhan, rata-rata skor pemahaman peserta meningkat dari 53,5 menjadi 86,5, atau meningkat sebesar 61,7% (Tabel 2). Seluruh kelompok mitra menunjukkan peningkatan pemahaman lebih dari 55%, dengan peningkatan tertinggi pada kelompok admin Kelurahan Babatan. Hasil angket kesan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan juga menunjukkan rata-rata skor 4,51 dari skala 5, yang menandakan tingkat kepuasan peserta berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, indikator keberhasilan pertama dan kedua yang ditetapkan pada tahap evaluasi telah terpenuhi.

Efektivitas pelatihan turut tampak dari penerapan hasil pelatihan pada akun Instagram resmi kelurahan dan kecamatan mitra. Setelah peserta mengunggah motion graphic hasil karya, jumlah penayangan konten meningkat signifikan dibandingkan sebelum pelatihan, sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Peningkatan jumlah interaksi warga pada akun Instagram kelurahan dan kecamatan ini sejalan dengan temuan pelatihan strategi branding media sosial pada kelompok masyarakat lain, yang juga

menunjukkan peningkatan signifikan pada jumlah like dan komentar setelah pelatihan pengelolaan konten (Winarno et al., 2024).

Tabel 3. Statistik Penayangan Instagram Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Akun Instagram	Views Sebelum	Views Sesudah	Kenaikan	Likes (Sebelum→ Sesudah)	Komentar (Sebelum→ Sesudah)
Kel. Babatan	42	286	+581%	5 → 34	1 → 11
Kel. Balasklumprik	38	241	+534%	4 → 28	0 → 9
Kel. Jajar Tunggal	49	315	+543%	7 → 39	2 → 13
Kel. Wiyung	35	272	+677%	3 → 31	1 → 10
Kec. Wiyung	51	392	+669%	8 → 48	3 → 17

Rata-rata penayangan konten sebelum pelatihan berkisar 30–50 kali per unggahan, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 200–400 kali, dengan kenaikan tertinggi mencapai 677% pada akun Kelurahan Wiyung (Tabel 3). Jumlah like rata-rata meningkat dari 5 menjadi 36, dan komentar meningkat dari 1 menjadi 12 per unggahan. Peningkatan tersebut melampaui indikator keberhasilan ketiga yang ditetapkan, yaitu kenaikan penayangan minimal 100%. Peningkatan ini diikuti respons positif warga yang menilai konten motion graphic lebih menarik, mudah dipahami, dan informatif dibandingkan media informasi konvensional seperti poster.

4. Kendala yang Dihadapi

Pelaksanaan kegiatan tidak lepas dari sejumlah kendala teknis maupun non-teknis, sebagaimana dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4. Kendala di Lapangan dan Upaya Mengatasinya

No	Kendala di Lapangan	Upaya Mengatasi
1	Kemampuan peserta dalam menggunakan Canva dan membuat motion graphic masih beragam	Pendampingan bertahap, modul bergambar, video tutorial, dan pembagian kelompok kecil
2	Spesifikasi laptop sebagian peserta kurang memadai sehingga proses editing lambat	Menggunakan Canva berbasis web/HP serta berbagi perangkat saat praktik
3	Koneksi internet tidak stabil ketika mengunduh aset desain	Menyediakan hotspot tambahan dan aset yang telah diunduh sebelumnya
4	Waktu pelatihan terbatas dibandingkan banyaknya materi	Materi difokuskan pada kompetensi inti serta modul dan video untuk belajar mandiri
5	Peserta kesulitan menyusun storyboard dan konsep visual informasi publik	Memberikan contoh storyboard, template, dan studi kasus dari konten kelurahan
6	Peserta harus tetap melayani masyarakat sehingga beberapa kali meninggalkan pelatihan	Pelatihan dibuat fleksibel dan materi direkam untuk dipelajari kembali

No	Kendala di Lapangan	Upaya Mengatasi
7	Literasi digital peserta tidak sama	Pendampingan individual dan peer learning
8	Peserta belum memahami penggunaan aset bebas hak cipta	Edukasi mengenai Canva, Freepik, lisensi Creative Commons, dan etika penggunaan aset
9	Perbedaan hasil desain antarpeserta cukup signifikan	Pemberian umpan balik individual dan revisi hasil karya secara langsung
10	Peserta masih membutuhkan pendampingan setelah pelatihan selesai	Membentuk grup WhatsApp sebagai media konsultasi dan monitoring lanjutan

Berbagai kendala yang muncul sebagian besar bersifat teknis dan berkaitan dengan perbedaan kemampuan awal peserta, keterbatasan perangkat, serta keterbatasan waktu pelaksanaan. Seluruh kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif, penyediaan modul dan video tutorial, penerapan metode belajar antar-teman (peer learning), serta pembentukan grup komunikasi daring untuk konsultasi lanjutan pascapelatihan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pelatihan pemanfaatan motion graphic sebagai media informasi publik berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan admin media sosial kelurahan dan kecamatan mitra, ditunjukkan dengan peningkatan skor pemahaman dari rata-rata 53,5 menjadi 86,5 atau naik 61,7%, serta tingkat kepuasan peserta rata-rata 4,51 dari skala 5. Penerapan hasil pelatihan pada akun Instagram resmi kelurahan dan kecamatan juga terbukti meningkatkan efektivitas penyebaran informasi publik, dengan kenaikan jumlah penayangan konten mencapai 534%-677%, disertai peningkatan jumlah like dan komentar warga. Dengan demikian, kedua tujuan kegiatan telah tercapai secara nyata.

Saran untuk keberlanjutan kegiatan ini adalah perlunya pendampingan lanjutan secara berkala agar admin media sosial kelurahan dan kecamatan dapat terus mengembangkan kualitas konten motion graphic yang diproduksi. Kegiatan pengabdian serupa juga disarankan untuk diperluas ke kelurahan dan kecamatan lain, serta dapat dikembangkan menjadi penelitian lanjutan mengenai efektivitas motion graphic terhadap peningkatan partisipasi masyarakat dalam layanan publik berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Surabaya, serta pihak kelurahan dan kecamatan mitra, atas dukungan dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh admin media sosial kelurahan dan kecamatan yang telah berpartisipasi aktif selama pelatihan berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Candrasari, Y. C., Dyva Claretta, & Sumardjiajti. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Literasi Digital Untuk Peningkatan Kualitas Remaja Dalam Menggunakan Internet. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 611–618. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4003>
- Desi Novianti, Yogi Bachtiar, & Dewi Anjani. (2023). Pelatihan Literasi Digital bagi Orang Tua: Langkah Menuju Keluarga Cerdas Digital. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 249–259. <https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v1i4.560>
- KOMDIGI. (2023, February 2). *Kominfo Rilis Status Literasi Digital Indonesia Tahun 2022*. <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/berita-foto-kominfo-rilis-status-literasi-digital-indonesia-tahun-2022>. <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/berita-foto-kominfo-rilis-status-literasi-digital-indonesia-tahun-2022>
- Mayasari, R., Heryana, N., & Adiarsa Resmana, S. (2025). Peran Pelatihan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Pemuda Karang Taruna. *Surya : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.37150/ppkz2690>
- Muhajir, S. N. (2022). Literasi Digital: Sebuah Kajian Pengabdian kepada Masyarakat. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 110. <https://doi.org/10.52434/jpm.v1i3.2247>
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Permatasari, I., Rahayu, T., Azis, M., Sutantohadi, A., Maaliah, E., & Faizin, H. (2022). Pelatihan Optimalisasi Penggunaan Sosial Media Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Kepada Warga Desa. *DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(1). <https://doi.org/10.32486/dikemas.v6i1.279>
- Prasetya, R. E., Niazi, H. A., Meidiyustiani, R., Oktaviani, R. F., & Anwar, S. (2023). Sosialisasi Literasi Digital Melalui Pengenalan Teknologi Baru Untuk Menghindari Penyebaran Hoaks di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Mangga Ulir Jakarta Selatan. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 546–556. <https://doi.org/10.36312/linov.v8i3.1305>
- Syahrudin, S., & Ibrahim, M. (2017). Aplikasi Sistem Informasi Desa Sebagai Teknologi Tepat Guna Untuk Pendataan Penduduk Dan Potensi Desa. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.31764/jmm.v1i1.14>
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 73–84. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.20>
- Winarno, S. H., Armaniah, H., Budiastuti, D. R., & Yusuf, F. (2026). Pelatihan Media Sosial Bijak: Penguatan Literasi Digital dan Kreativitas Forum Anak Kelurahan Cibubur di Era Digital. *JGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 249–258. <https://doi.org/10.60126/jgen.v4i3.1602>
- Winarno, S. H., Budiastuti, D. R., Yusuf, F., & Armaniah, H. (2024). Pelatihan Strategi Branding Melalui Media Sosial Pada Kelompok PKK Kelurahan Cibubur Jakarta. *JGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 340–348. <https://doi.org/10.60126/jgen.v2i2.486>

Wulandari, I., Fananda, I. Y., Hasim, J. A. N., Pramulen, A. S., Damastuti, F. A., & Zukhaha, A. A. (2025). Implementasi Animasi 2D menggunakan Motion Graphic sebagai Media Informasi Palang Merah Indonesia. *Bulletin of Computer Science Research*, 5(5), 1039–1048. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v5i5.739>