

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

Miftahul Adi Suminto¹, Nanang Setiyoko¹, Thomas Hanandry Dewanto¹, Haekal Ridho Afandi¹, Sabina Raniah Yuandi¹, Yudha Herlambang Cahya Pratama², Saqira Kaila², Deny Hermansyah³, Muhammad Zakariya Alif Ridwan³, Tatik Suryani⁴.

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik & Desain, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik & Desain, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Indonesia

³Program Studi Informatika, Fakultas Teknik & Desain, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Indonesia

⁴Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, Indonesia

Penulis korespondensi : Miftahul Adi Suminto

E-mail : mitahul.adi@hayamwuruk.ac.id

Diterima: 14 Mei 2024 | Direvisi: 27 Mei 2024 | Disetujui: 27 Mei 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Keterampilan membuat *animated sticker* guna menunjang aspek pemasaran dan penjualan mengalami puncak popularitas dan menjadi tren di industri digital. *Animated sticker* dapat dikembangkan di berbagai *platform* untuk dijadikan sebagai video animasi yang mudah diaplikasikan. Bentuk aplikasi dari *animated sticker* bisa digunakan sebagai media promosi produk, jasa, dsb. Saat ini keterampilan membuat *animated sticker* dilihat sebagai peluang yang dapat dikembangkan melalui keahlian dan kompetensi pada kegiatan pelatihan di Institusi Pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki beragam program keahlian yang ditawarkan. Pada pembelajaran SMK orientasi capaian akhir belajar mayoritas berupa penugasan berbasis proyek. Sehingga lulusan SMK dituntut memiliki keilmuan dan kompetensi yang dapat langsung diterapkan pada aktifitas dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Dengan banyak program keahlian pada SMK, masing-masing siswa perlu ada pembekalan terhadap perkembangan industri digital yang menyajikan beragam peluang untuk siswa dapat menyalurkan minat dan bakatnya pada industri kreatif, menjadi hal yang potensial memerlukan tambahan keterampilan teknis dan pengalaman praktis khususnya pada siswa jurusan desain komunikasi visual (DKV). Peluang terhadap kebutuhan animasi digital yang dapat diintegrasikan pada *platform* digital seperti sosial media, *website*, dsb menciptakan peluang bagi siswa-siswi SMK jurusan DKV sebagai potensi bisnis dan pengembangan portofolio digital, guna menambah nilai diri dan keahlian siswa sesudah lulus. Sebab itu, diperlukan adanya bentuk pelatihan terhadap pembuatan animasi digital dalam bentuk *animated sticker* baik pada siswa maupun guru SMK jurusan DKV sebagai pembekalan kompetensi di industri digital, berupa perancangan desain *animated sticker* yang dapat dipublikasikan dan dipasarkan secara digital.

Kata kunci: animated sticker; animasi; media sosial.

Abstract

The skill of making animated stickers to support marketing and sales aspects is experiencing peak popularity and has become a trend in the digital industry. Animated stickers can be developed on various platforms to be used as animated videos that are easy to apply. The application form of animated stickers can be used as a promotional medium for products, services, etc. Currently, the skill of making animated stickers is seen as an opportunity that can be developed through skills and competencies in training activities at educational institutions, especially Vocational High Schools (SMK), which have a variety of skills programs on offer. In vocational school learning, the majority of final learning achievement orientations are in the form of project-based assignments. So that vocational school graduates are required to have knowledge and competencies that can be directly

applied to activities in the business and industrial world (DUDI). With many skills programs at vocational schools, each student needs to be equipped with the development of the digital industry which presents various opportunities for students to channel their interests and talents in the creative industry, which has the potential to require additional technical skills and practical experience, especially for students majoring in communication design. visual (DKV). Opportunities for digital animation needs that can be integrated on digital platforms such as social media, websites, etc. create opportunities for vocational school students majoring in DKV for business potential and digital portfolio development, in order to increase students' self-worth and skills after graduation. For this reason, there is a need for training in the creation of digital animation in the form of animated stickers for both students and vocational school teachers majoring in DKV as a competency provision in the digital industry, in the form of designing animated sticker designs that can be published and marketed digitally.

Keywords: animated sticker; animation; social media.

PENDAHULUAN

Ketrampilan digital telah menjadi pondasi utama dalam peta bakat profesional belakangan ini, mencakup berbagai aspek yang terus berkembang seiring dengan evolusi teknologi. Dari kehadiran *Non-Fungible Tokens (NFT)* yang merevolusi dunia seni digital hingga tuntutan visual yang tinggi di platform media sosial, ketrampilan ini menjadi semakin vital dalam mempersiapkan lulusan SMK untuk memasuki dunia industri. Memiliki pengalaman dan keahlian dalam bidang digital memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan. Lulusan SMK yang mampu menguasai teknologi terkini, seperti pembuatan dan pemasaran konten visual online, akan lebih mudah diterima di berbagai sektor industri yang mengutamakan inovasi dan kreativitas digital (Suminto & Arifianto, 2024). Kemampuan ini bukan hanya memberikan mereka daya saing yang kuat, tetapi juga menciptakan peluang untuk eksplorasi karir di ranah digital yang terus berkembang. Dengan demikian, ketrampilan digital bukan hanya menjadi nilai tambah, melainkan fondasi yang esensial dalam membangun karir yang sukses di era digital ini.

Animasi digital saat ini sedang mengalami puncak popularitas dan menjadi sebuah tren yang merajai dunia digital. Video animasi menjadi peluang untuk dikembangkan karena berbagai platform untuk membuat video animasi dapat dengan mudah digunakan (Retnawati et al., 2021). Media animasi bisa menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selama pembelajaran daring. Video animasi dapat mudah digunakan karena hampir sebagian siswa sudah menggunakan *smartphone* sehingga ini menjadi peluang untuk dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran (Raoda Ismail & Okky Riswandha Imawan, 2021). Keterlibatan dan daya tariknya membuatnya sangat dicari, terutama dalam konteks media sosial dan berbagai platform digital lainnya. Animated sticker, sebagai salah satu bentuk animasi digital, menjadi daya tarik utama di berbagai aplikasi seperti *WhatsApp* hingga Instagram (Pratama & Putri, 2021). Permintaan yang terus meningkat untuk animated sticker menciptakan peluang bisnis yang sangat menjanjikan. Penggunaan *animated sticker* tidak hanya memberikan dimensi kreatif pada pesan dan konten *online*, tetapi juga menjadi alat ekspresi diri yang sangat populer di kalangan pengguna perangkat digital (Cho dkk., 2012). Oleh karena itu, pengembangan dan penjualan *animated sticker* dapat dianggap sebagai langkah yang cerdas dan inovatif dalam memanfaatkan tren animasi digital yang sedang *booming* di era ini. Bagi mereka yang mampu menciptakan *animated sticker* yang unik dan menarik, peluang bisnis ini menjadi sebuah pintu menuju kesuksesan di dunia digital yang terus berkembang pesat (Lu dkk., 2013).

Program pengabdian masyarakat merupakan manifestasi nyata dari semangat dosen Universitas Hayam Wuruk Perbanas dalam berkontribusi kepada masyarakat melalui penerapan keilmuannya. Salah satu bentuk pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada siswa dan guru jurusan desain komunikasi visual (DKV) SMK Negeri 1 Surabaya. Dalam

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

konteks ini, pendampingan difokuskan pada pembuatan *animated sticker* dan strategi penjualannya di platform penjualan digital. Upaya ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi siswa serta guru SMK Negeri 1 Surabaya, sehingga lulusan mereka nantinya memiliki keterampilan dan pengalaman yang memadai untuk diterima di dunia industri.

Pelatihan ini muncul karena menyadari beberapa keuntungan strategis. Pertama, program ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan siswa dan guru SMK Negeri 1 Surabaya, memberikan mereka untuk menjarakan peluang bagi siswa dan siswinya untuk mengembangkan bisnis kecil mereka sendiri. Kedua, penjualan dan distribusi *animated sticker* secara digital meminimalkan hambatan logistik, sehingga lebih efisien dan dapat dijangkau oleh berbagai kalangan masyarakat. Ketiga, dengan daya beli masyarakat yang tinggi di bidang digital, program ini membuka potensi pasar yang luas. Keempat, melibatkan dunia digital juga mengurangi risiko kerusakan atau kerugian material, mengingat seluruh proses dilakukan secara digital. Kelima, hasil dari *animated sticker* ini dapat langsung dinikmati secara visual, memberikan pengalaman langsung dan lebih mudah diapresiasi oleh pengguna.

Program pengabdian masyarakat ini diharapkan akan membawa dampak positif yang signifikan, tidak hanya bagi guru SMK Negeri 1 Surabaya tetapi juga untuk siswa dan siswi, masyarakat dan industri secara luas. Salah satu dampak yang diharapkan adalah peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa terhadap dunia animasi digital, khususnya dalam pembuatan *animated sticker*. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan yang disediakan, diharapkan guru memiliki kemampuan untuk membuat karya-karya animasi yang kreatif dan berkualitas tinggi.

METODE

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode sosialisasi, berupa pendampingan pada saat narasumber memberikan materi presentasi disertai diskusi bersama dengan peserta (Suhardi & Nurazizah, 2024). Aktifitas ini memiliki sasaran pada guru dan siswa SMKN 1 Surabaya kelas 11 Jurusan Desain Komunikasi Visual. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang laboratorium multimedia dengan total 30 peserta, terdiri dari 6 Orang guru dan 24 Siswa-siswi. Teknik sosialisasi yang dilaksanakan melibatkan narasumber dosen dan fasilitator dosen beserta mahasiswa dari Fakultas Teknik & Desain, Universitas Hayam Wuruk Perbanas, didalamnya melibatkan prodi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Sistem Informasi dan Informatika. Guna kelancaran aktifitas pendampingan pembuatan *animated sticker*, peserta pelatihan menggunakan perangkat *software* grafis, yaitu *Adobe Illustrator (AI)* dan *Adobe Photoshop (PS)* sebagai aplikasi perancang desain ilustrasi karakter dan akun *website GIPHY* sebagai layanan penyedia stiker dengan ekstensi *gif* yang sudah dianimasikan. Masing-masing dari peserta pelatihan memperoleh pendampingan dari fasilitator sebagai asisten narasumber berupa konsultasi bersamaan dengan aktifitas sosialisasi pada saat sesi tanya jawab..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan aktifitas pengabdian masyarakat berupa sosialisasi pembuatan *animated sticker*, untuk meningkatkan kompetensi dan keahlian bagi guru dan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Surabaya, dilaksanakan dalam dua kali kegiatan pada tanggal 19 Februari 2024 dan 26 Februari 2024. Terselenggaranya kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada dua aktifitas yaitu, 1) Perancangan Stiker Digital; 2) Pembuatan *Animated Sticker* dan memasarkannya pada akun *GIPHY*.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM
(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2024)

Terselenggaranya kegiatan sosialisasi ini memperoleh respon positif dari guru-guru dan siswa-siswi dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, serta sesi berdiskusi antar narasumber dengan peserta tentang hasil perancangan desain ilustrasi yang dapat diintegrasikan kedalam animasi digital.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan tahap pertama yakni Perancangan stiker digital. Perancangan ini diberikan kepada peserta berupa bentuk *project based learning* (PBL) dalam aktifitas pelatihan dengan menghasilkan karya berupa desain ilustrasi maskot/karakter yang sudah disiapkan dalam proses penugasan sebelum pelaksanaan pelatihan hari kedua.

Dari pelaksanaan pelatihan ditemukan bahwa beberapa persoalan mengenai keberadaan desain ilustrasi maskot/karakter yang sudah sering dikerjakan oleh siswa-siswi dalam bentuk penugasan di kelas oleh guru, tidak sampai dipublikasikan dalam bentuk animasi digital, kemudian dijadikan *animated sticker* dengan ekstensi *gif* dokumen yang siap untuk dipublikasikan melalui akun *website* penyedia desain animasi digital untuk dipasarkan. Selama pelatihan hari pertama, peserta belum memahami tentang manfaat perbedaan *animated sticker* pada siswa-siswi secara langsung menjadi bahan untuk ditekankan kepada peserta pada sesi pemberian materi dan penugasan berupa *project*.

Tahap pemberian materi peserta memperoleh pemaparan berupa perancangan stiker digital. Pada Tabel 1 dijelaskan tentang indikator keberhasilan pelatihan yang ditargetkan oleh Tim Abdimas dengan mempertimbangkan kemampuan peserta siswa-siswi dan guru jurusan DKV SMKN 1 Surabaya.

Tabel 1. Indikator Capaian Pelatihan

No.	Pelatihan	Indikator Capaian Pelatihan	Luaran Pelatihan dari Peserta
Pelatihan Hari Pertama (19 Februari 2024)			
1.	Maskot	Peserta mampu memahami pentingnya keberadaan desain iustrasi Maskot/karakter	Definisi desain maskot/karakter fundamental
2.	Maskot Sebagai Media Promosi	Peserta mampu menjelaskan peran desain ilustrasi maskot/karakter sebagai media promosi	Studi kasus penerapan desain maskot yang berhasil sebagai perwajahan media promosi
3.	Maskot dan Animasi	Peserta mampu membuat desain ilustrasi maskot/karakter dan gestur animasi	Produk berupa desain maskot/karakter dan simulasi gestur gerak animasi berekstensi <i>file png</i> .
Pelatihan Hari Kedua (26 Februari 2024)			

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

4.	<i>Animated Sticker</i>	Peserta mampu dalam membuat <i>Animated Sticker</i>	Produk berupa animasi digital berekstensi <i>file gif</i> atau <i>mp4</i> .
5.	Mengunggah <i>Animated Sticker</i>	Peserta membuat deskripsi desain maskot/karakter yang sesuai dan memasarkannya.	Produk berupa <i>animated sticker</i> yang sudah diunggah di portal <i>GIPHY</i>

Pemberian materi tentang pembuatan *animated sticker* yang dilangsungkan selama dua hari. Pada hari pertama diberikan pelatihan tentang pemaparan desain maskot/karakter dan perancangan karya menggunakan *software Adobe Illustrator (AI)* serta *Adobe Photoshop (PS)*. Pada hari kedua diberikan pelatihan tentang pembuatan desain gestur maskot/karakter dan prosedur mengunggah karya desain maskot/karakter menggunakan *software Adobe Photoshop (PS)* dan portal animasi digital *GIPHY*.

Penggunaan *software Adobe illustrator (AI)* diperlukan dalam pelatihan ini dikarenakan aplikasi tersebut mampu memproduksi gambar dengan basis *vektor* yang memungkinkan peserta untuk berkreasi mengolah bentuk, gambar, dan ilustrasi dengan hasil resolusi tinggi dan *output* ukuran *file* yang kecil (Wisnu Putra Wijaya, 1970). Produksi gambar *vektor* yang dihasilkan nantinya dapat dimanfaatkan sebagai *asset* yang mampu dimanfaatkan sebagai elemen *scene* dalam susunan *stock image* berupa *frame* animasi.

Selain *Adobe illustrator (AI)* terdapat *Adobe Photoshop (PS)* yang digunakan dalam pelatihan kali ini yang bermanfaat sebagai *software* pemrosesan gambar *bitmap*, dapat digunakan sebagai *image compressor* dan *image converter* berguna untuk memodifikasi gambar secara profesional (Suwarno dan Gautama 2022).Memanfaatkan *adobe photoshp (PS)* kumpulan gambar stok yang digunakan sebagai *asset* susunan elemen *scene* pada *frame* animasi mampu dikustomisasi dengan sedemikian rupa, dalam hal resolusi, skala, *dpi (dead pixel inch)*, kontras, saturasi, dsb dengan lebih mudah. *Adobe photohop (PS)* juga memiliki fitur *animation board* yang memungkinkan pengguna untuk bisa menyusun stok gambar kedalam beberapa *frame* animasi, dengan bantuan beberapa fitur transisi dan pengaturan durasi menjadikan animasi video yang sederhana serta mudah dioperasikan. Penggunaan *software* ini juga menyesuaikan dengan kapabilitas fasum laboratorium komputer multimedia yang dimiliki SMKN 1 Surabaya.

Selanjutnya, setelah membuat perancangan *vektor* gambar/ilustrasi di *adobe illustrator (AI)* dan *adobe photoshop (PS)*, terdapat porta *web GIPHY* yang dipergunakan oleh peserta dalam menyimpan stok video animasi yang sudah jadi pada *cloud animation system* secara *online* dan *open access*. Pada *GIPHY* peserta diminta untuk mendaftar akun, menempatkan peserta sebagai seorang kreator animasi yang mudah dalam menampilkan karya secara *online* dan mudah untuk diakses publik. Pada suatu kesempatan, sebagai *member GIPHY* memungkinkan pemilik akun untuk dapat menjual *animated sticker* atau video animasi yang dibuatnya dengan persyaratan dan ketentuan khusus sesuai dengan aturan dari portal *web GIPHY*.

Ketiga *software* atau *platform* tersebut menjadi media operasional peserta dalam menjalankan proses pelatihan *animated sticker* ini menjadi lebih terstruktur. Prosedur pembelajaran dan langkah pembuatan *animated sticker* ini melalui beberapa rangkaian materi, menjadikan tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat ini bisa ditinjau oleh fasilitator yang langsung terhubung dengan narasumber saat menyampaikan materi di kelas. Hal ini diperlukan guna meminimalisir latensi yang terjadi antar peserta dengan pemateri, mengingat tempo pelaksanaan pelatihan ini berlangsung cukup singkat. Meninjau keberlangsungan kegiatan yang singkat, pelatihan ini juga memberikan peserta objek latihan mandiri berupa penugasan yang diberikan oleh pemateri dengan jangka waktu pengerjaan diantara dua hari pelaksanaan kegiatan.

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

Tabel 2. Daftar hadir Peserta Pelatihan Pembuatan *Animated Sticker* dan Pemasaran oleh Siswa dan Guru jurusan DKV di SMKN 1 Surabaya

No.	Nama Siswa
1.	Risky Nanda Pratama
2.	Aditya Rangga Ardiansyah
3.	Aisyah Risani J.A
4.	Andiny Asyifa R.S
5.	Habibie Wicaksono
6.	Moch. Iqbal Saiful Islam
7.	Shalomita Berlia Kenede
8.	Aura Patricia Nur
9.	Anggun Kusuma Ningrum
10.	Dewi Kusuma Ayu
11.	Nadia Alicia Zahwa
12.	Giacinia Raissa D.L
13.	Ibrahim Putra Nurhuda
14.	Kaori Cahya A.
15.	Rizki Dwi Prastio
16.	Nabilla Nur Hidayah
17.	Retno Ayu M.
18.	Rohib al Faisal Sutopo, S.T.
19.	Al Lukman Arif Prayoga, S.Ds.
20.	Yose Auliandi, S.ST.
21.	Siti Nurkhasanah, S.Pd.
22.	Farahma Yuanita, S.Si., S.St.
23.	Eko Septiawan, S.Pd.
24.	Iqbal Hakam Syah Pahlevi, S.Ds.
25.	Andina Witaning Sari, S.Pd.
26.	Aminatul Muklisyah, S.T, Gr.

Guna memberikan keberlanjutan pembelajaran, diberikan penugasan oleh narasumber berdasarkan materi yang telah disampaikan. Pembimbingan penyelesaian tugas selama pelatihan dilakukan oleh fasilitator dengan pengawasan narasumber, sebagai bentuk asistensi dan *review* sebelum hari kedua pelatihan dilaksanakan. Penugasan ini merupakan bentuk implementasi *project based learning* (PjBL) yang memungkinkan peserta memiliki luaran berupa hasil karya (Ismanto dkk., 2022) yang dihasilkan selama proses pelatihan berlangsung. Dari bentuk *project* yang dihasilkan oleh peserta fasilitator bisa melakukan *monitoring* dan evaluasi terhadap kemampuan peserta dan peningkatan keterampilan peserta selama menjalani pelatihan (Handayani & Ayub, 2021).



Gambar 2. Sesi Diskusi & Pendampingan Oleh Narasumber & Fasilitator dalam Perancangan Desain Ilustrasi Maskot/Karakter pada Hari Pertama
(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2024)

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

Tahapan pelatihan *animated sticker* untuk siswa-siswi dan guru jurusan DKV SMKN 1 Surabaya meliputi: 1) Maskot: Pentingnya maskot tidak hanya terbatas pada tingkat daya ingat, tetapi juga dalam membangun identitas yang khas dan mudah dikenali. Maskot dapat diintegrasikan dalam berbagai media, termasuk logo, merchandise, kampanye pemasaran, dan tentu saja, dunia digital; 2) Maskot Sebagai Media Promosi: Maskot yang diubah menjadi stiker animasi tidak hanya menciptakan identitas yang lebih hidup, tetapi juga memperluas cakupan pesan promosi ke ranah yang lebih interaktif dan modern; 3) Maskot dan Animasi: Maskot yang telah dianimasikan dapat menyampaikan pesan kompleks atau informatif dengan cara yang mudah dipahami. Gerakan, ekspresi, dan tingkah laku maskot dapat memberikan konteks visual yang mendalam; 4) *Animated Sticker*: Membuat *animated sticker* yang menarik dan informatif dari maskot SMK Negeri 1 Surabaya untuk mempercantik dan mempersonalisasi *story* atau foto sebagai portofolio dan media pemasaran; 5) Mengunggah *Animated Sticker*: Mengunggahnya ke *platform* penampung file, seperti *GIPHY* ([giphy.com](https://www.giphy.com)). Proses ini memungkinkan *animated sticker* tersebut menjadi lebih mudah diakses dan dapat dibagikan secara luas melalui berbagai platform media sosial.



Gambar 3. Sesi Pengunggahan Karya Animasi Digital dan Pembuatan Deskripsi Karya Pada Portal *GIPHY* pada Hari Kedua
(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2024)

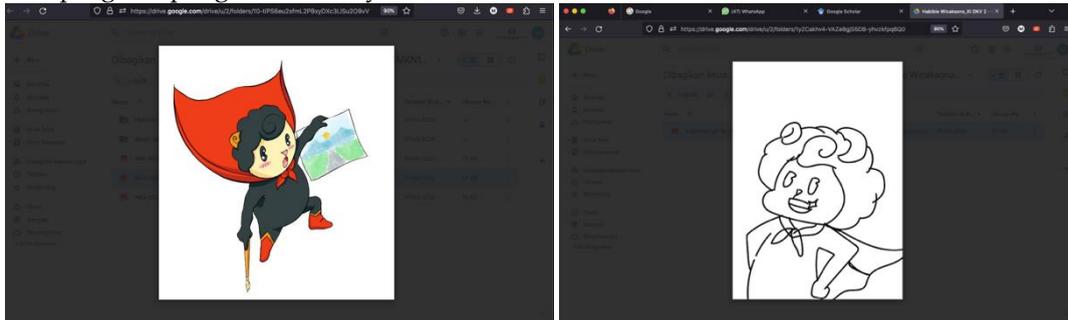


Gambar 4. Dokumentasi Hari Kedua Pengabdian Masyarakat Universitas Hayam Wuruk Perbanas dengan Siswa dan Guru SMKN 1 Surabaya.
(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2024)

Melalui tahapan pelatihan tersebut program pengabdian masyarakat dengan melaksanakan kegiatan pelatihan ini dapat memberikan dampak positif terhadap tingkat keterampilan siswa-siswi jurusan DKV di SMKN 1 Surabaya, mengenai pembuatan *animated sticker* yang terintegrasi dengan pembelajaran produktif untuk siswa kelas 11 yang sudah masuk pada tahapan belajar menggunakan *software* berbasis digital. Kemudian terdapat tambahan masukan bagi guru dalam penyelenggaraan pembelajaran produktif, mengenai keterampilan dalam membaca peluang tentang potensi karya-karya siswa yang selama ini digunakan sebagai tugas, dapat dimanfaatkan untuk menjadi produk yang dapat dipasarkan secara digital. Selain itu, bagi guru juga dapat memberikan pemahaman tentang potensi industri kreatif yang berkembang sejalan dengan transformasi era teknologi informasi digital terutama dalam bidang industri kreatif sub-sektor desain grafis animasi digital. Sehingga

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

potensi ini mampu memberikan wawasan kesempatan bagi siswa-siswi untuk dapat membangun portofolio dan jejak digital yang baik dan kompeten, melalui sosialisasi pelatihan *animated sticker* pada rangkaian program pengabdian masyarakat kali ini.



Gambar 5. Dokumentasi Pengumpulan Tugas pada tautan <https://drive.google.com/drive/u/2/folders/10-tiPS6eu2sfmL2PBxyDXc3LISu2O9vV> (Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2024)

Berdasarkan serangkaian kegiatan pelatihan pada pengabdian masyarakat diperoleh hasil peningkatan pemahaman siswa-siswi dan guru jurusan DKV SMKN 1 Surabaya terkait pembuatan *animated sticker* melalui hasil penugasan dan pendampingan yang telah diberikan oleh narasumber. Setelah melalui proses evaluasi dan *monitoring*, luaran dari pelatihan ini menghasilkan 5 rancangan desain *animated sticker* yang telah terkumpul dan dapat dipublikasikan di akun *GIPHY*. Selama proses pendaftaran pada akun *GIPHY* peserta dibimbing dalam penulisan deskripsi, penggunaan tagar gambar/animasi (*hashtag*) dan verifikasi data pribadi (*personal identification*). Hal ini diperlukan bagi peserta karna *web GIPHY* merupakan portal *cloud animation system* yang dimanfaatkan oleh banyak kreator *gif* dan animator dalam mempublikasikan karyanya pada *platform* digital. Oleh sebab itu, tim menyertakan panduan bahan ajar dalam bentuk *e-modul* yang dapat dimanfaatkan sebagai bentuk aktifitas belajar mandiri yang dapat dilanjutkan oleh peserta diluar waktu pelatihan (Sugihartini & Jayanta, 2017) pada tautan <https://intip.in/EModulAbdimasDKVSMKN1SBY/>.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan berbentuk sosialisasi terhadap kompetensi dan keahlian pembuatan *animated sticker* bagi siswa-siswi dan guru jurusan DKV SMKN 1 Surabaya telah berjalan lancar, sesuai dengan skematika kegiatan yang disusun oleh Tim Pengabdian Masyarakat Fakultas Teknik & Desain Universitas Hayam Wuruk Perbanas Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan guna 1) Pelatihan keterampilan: Fokus pelatihan mencakup penggunaan *software* desain grafis, teknik dalam animasi, dan pemahaman fundamental tentang desain ilustrasi maskot/karakter yang bermanfaat sebagai media promosi; 2) Pengembangan bahan ajar: Berupa *e-modul* yang bisa diakses secara digital pada tautan <https://intip.in/EModulAbdimasDKVSMKN1SBY/> yang berguna sebagai buku pendamping kegiatan pelatihan bagi siswa-siswi dan guru; 3) Pendampingan pemasaran: Memberikan sosialisasi kepada peserta terkait pentingnya memanfaatkan perkembangan animasi digital, berupa perancangan *animated sticker* yang dapat dipublikasikan pada sosial media, dan model pemasaran lainnya melalui *web* portal berbasis akun *cloud animated system* pada *GIPHY*. Dengan keterampilan dan keahlian yang relevan pada perkembangan industri teknologi nantinya sebagai siswa-siswi maupun guru pada jurusan DKV yang sudah biasa membuat karya, dapat memanfaatkannya sebagai akses dalam memanfaatkan *platform* penjualan online dan membangun *brand image* melalui *animated sticker* yang memiliki pasar lebih luas. Sehingga masing-masing peserta dibekali keterampilan teknis dan pengetahuan pemasaran yang bermanfaat khususnya dalam industri animasi di bidang kreatif digital.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai tim kami bermaksud untuk mensosialisasikan tentang potensi dan peluang bagi masyarakat yang ada di industri kreatif sub-sektor desain grafis animasi digital. Selebihnya, aktifitas ini merupakan bentuk literasi tentang perkembangan teknologi informasi digital yang kian masif. Adapun aktifitas yang penulis dan tim

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

laksanakan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan berdasarkan potensi dan keterampilan masyarakat. Sehingga, beberapa hal teknis, materi dan bahan ajar yang tim sampaikan dalam program pengabdian masyarakat kali ini masih dimungkinkan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut oleh mitra jurusan DKV di SMKN 1 Surabaya pada bentuk kegiatan pembelajaran (BKP) di sekolah bagi siswa-siswi kelas 11 dan tingkatan selanjutnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan terlaksananya kegiatan Pelatihan Pembuatan *Animated Sticker* dan Pemasaran, guna meningkatkan kompetensi di bidang desain pada Siswa-siswi dan Guru jurusan DKV di SMKN 1 Surabaya secara tuntas dan lancar. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepala Jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Surabaya yang telah memberi kesempatan untuk Tim Pengabdian Masyarakat dari Fakultas Teknik & Desain Universitas Hayam Wuruk Perbanas dalam berbagi pengalaman dan pengetahuan di bidang animasi digital.
2. Guru-guru SMKN 1 Surabaya yang telah menyempatkan waktunya untuk dapat menerima dan saling keilmuan di bidang animasi digital.
3. Siswa-siswi jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Surabaya yang bersedia mengikuti pelatihan *animated sticker*.
4. Tim Pengabdian Masyarakat Fakultas Teknik & Desain Universitas Hayam Wuruk Perbanas, yang berkolaborasi dengan prodi Desain Komunikasi Visual, Sistem Informasi & Informatika, dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa selama pelaksanaan kegiatan sampai dengan selesai.

DAFTAR RUJUKAN

- Cho, H.-J., Ahn, D.-B., Kim, M.-W., & Park, H.-J. (2012). An Implementaion of Mobile e-storytelling Application for Creativity Development using Character Sticker Function. *Journal of Digital Contents Society*, 13(4), 617–624. <https://doi.org/10.9728/dcs.2012.13.4.617>
- Handayani, E. P., & Ayub, S. (2021). Optimalisasi Kompetensi Guru dalam Penerapan PjBL Berbasis STEM melalui IHT. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 2(2), 47–54. <https://doi.org/10.29303/goescienceedu.v2i2.148>
- Ismanto, E., Vitriani, & Khairul Anshari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 6(2), 17–24. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v6i2.3628>
- Lu, S., Liu, Y.-C., & Wang, B.-C. (2013). Design and Evaluation of AR-Enabled Wall Stickers with Interactivity and Digital Contents for Children Learning. *The International Journal of Early Childhood Learning*, 19(2), 43–48. <https://doi.org/10.18848/2327-7939/CGP/v19i02/48398>
- Pratama, J., & Putri, R. I. (2021). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI ANIMATED STICKER SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI COVID-19 DENGAN MENGGUNAKAN METODE MDLC. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.30738/st.vol7.no2.a9190>
- Raoda Ismail, & Okky Riswandha Imawan. (2021). MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 . *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 277–288.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). PENGEMBANGAN E-MODUL MATA KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>

Pelatihan siswa & guru jurusan desain komunikasi visual SMK Negeri 1 Surabaya membuat *animated sticker* dan memasarkannya secara digital

-
- Suhardi, S., & Nurazizah, A. (2024). PENYULUHAN LITERASI DIGITAL MELALUI SOSIALISASI PADA ANAK-ANAK DI SDN 007 MUARA KAMAN. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i1.49433>
- Suminto, M. A., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan E-Catalog Ardent Signature Sebagai Media Pemasaran Digital Produk Kursi Kantor Premium. *Nirmana*, 24(1), 60–71. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.60-71>
- Suwarno, S., & Gautama, J. (2022). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PHOTOSTOCK DI SMA BODHI DHARMA MENGGUNAKAN FRAMEWORK SCRUM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1344. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10393>
- Wisnu Putra Wijaya, H. G. S. (1970). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ILLUSTRATOR BERBASIS TUTORIAL KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)* e- ISSN 2721-9666, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.36312/teacher.v2i1.346>