



Pelatihan Pembuatan Konten Animasi 2D dengan Bantuan *Artificial Intelligence* (AI)

Niken Oktaviani^{1*}, M. Suhaili², Zul Fiqhri³, Dwi Mandasari R⁴, Tri Fajar Y.S.⁵, Nur Rahmansyah⁶, Herly Nurrahmi⁷, Zainul Hakim⁸, Antonius Edi W⁹

Animasi, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

niken.oktaviani@polimedia.ac.id, suhaili@polimedia.ac.id, zulfiqhri@polimedia.ac.id, mandasari@polimedia.ac.id,
trifajar@polimedia.ac.id, nur_rahmansyah@polimedia.ac.id, herlyrahmi@polimedia.ac.id,
zainulhakim@polimedia.ac.id, argo@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kecamatan memiliki potensi besar dari sisi jaringan sosial dan komitmen edukatif, namun menghadapi keterbatasan media edukasi yang modern dan efektif, serta tingginya tantangan kultural dan teknologis dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Adapun potensi mitra memiliki jaringan luas seperti dengan sekolah, posyandu, puskesmas, serta tokoh masyarakat dan organisasi keagamaan di wilayahnya. Oleh karena itu, pengembangan video animasi 2 dimensi dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan solusi inovatif untuk menjawab kebutuhan mitra, memperluas jangkauan edukasi, dan memperkuat upaya preventif terhadap pelayanan masyarakat. Tujuan pengabdian dilakukan dengan mengajak mitra untuk membuat konten edukasi dan pelayanan masyarakat yang lebih menarik mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini berupa pelatihan dengan melibatkan 36 pegawai perwakilan SKPD UKPD kelurahan sektoral se-kecamatan Jagakarsa. Hasil dari pelatihan yang dilakukan berupa seluruh peserta pelatihan mampu memanfaatkan dan menerapkan AI sebagai bekal pembuatan konten setiap unit dengan output pelatihan berupa 11 konten animasi perwakilan dari setiap SKPD UKPD yang akan diintegrasikan dengan website resmi Kecamatan Jagakarsa.

Kata Kunci: *Pelatihan, Animasi 2D, Artificial Intelligence (AI)*

Abstract: *The district possesses significant potential in terms of social networks and educational commitment; however, it faces limitations in accessing modern and effective educational media, as well as substantial cultural and technological challenges in delivering information to the community. The partner institution holds extensive networks, including collaborations with schools, community health posts (posyandu), public health centers (puskesmas), community leaders, and religious organizations within the area. Therefore, the development of two-dimensional animated videos supported by Artificial Intelligence (AI) represents an innovative solution to address the partner's needs, broaden educational outreach, and strengthen preventive efforts in public services. The objective of this community engagement program is to involve partners in producing educational and public service content that is more engaging and aligned with current technological developments. The method employed consists of training sessions involving 37 representatives from local government working units (SKPD/UKPD) at the subdistrict level across Jagakarsa District. The results of the training indicate that all participants were able to utilize and apply artificial intelligence (AI) as a foundation for developing digital content in each unit. The training output consists of 11 representative animated contents produced by each SKPD/UKPD, which will be integrated into the official website of Jagakarsa District.*

Keywords: *Training, 2D Animation, Artificial Intelligence (AI)*

A. LATAR BELAKANG

Pemerintah memiliki kewajiban dalam menyediakan layanan public yang dibutuhkan masyarakat harus memiliki upaya dalam meningkatkan pelayanan public (Yayat, 2017). Kecamatan memiliki potensi besar dari sisi jaringan sosial dan komitmen edukatif, namun menghadapi keterbatasan media edukasi yang modern dan efektif, serta tingginya tantangan kultural dan teknologis dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Kecamatan yang memiliki fasilitas yang memadai akan menjadi wilayah pusat pertumbuhan (Marhamah et al., 2023). Dalam meningkatkan pertumbuhan wilayah, potensi peningkatan pelayanan merupakan hal penting untuk menyusun rencana yang cocok dalam pengembangan pelayanan di Tingkat kecamatan. Adapun potensi mitra memiliki jaringan luas seperti dengan sekolah, posyandu, puskesmas, serta tokoh masyarakat dan organisasi keagamaan di wilayahnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan konten digital yang menarik, informatif, dan interaktif yang terintegrasi dengan website resmi kecamatan agar dapat memperkuat citra, transparansi layanan, dan partisipasi masyarakat.

Animasi 2D memiliki keunggulan dalam menyajikan pesan secara visual, dinamis, dan emosional sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta pemahaman audiens (Hasmalena et al., 2023). Melalui perpaduan gambar bergerak, narasi, dan suara, animasi 2D dapat menyederhanakan konsep yang rumit menjadi informasi yang mudah dicerna (Kandouw et al., 2022). Hal ini sangat relevan dalam konteks pelayanan publik, di mana masyarakat perlu memahami berbagai proses seperti pengurusan administrasi, perizinan, hingga program-program pemerintah. Dengan demikian, pemanfaatan animasi 2D sebagai media konten digital pelayanan publik dapat menjadi strategi komunikasi yang efektif untuk meningkatkan literasi masyarakat, memperkuat transparansi, serta mendorong partisipasi aktif warga dalam mendukung penyelenggaraan pelayanan publik yang inovatif dan inklusif. Hal sebelumnya pernah dilakukan oleh Handayani et al. (2022) yang melakukan penelitian pengembangan animasi 2 Dimensi untuk menggambarkan penerapan protokol kesehatan covid-19.

Perkembangan teknologi digital sekarang terfokus pada penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) yang telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kreatif, termasuk industri animasi. Jika sebelumnya proses pembuatan animasi 2D membutuhkan waktu yang panjang dan sumber daya manusia yang besar, kini teknologi AI menghadirkan berbagai inovasi yang mampu mempercepat serta menyederhanakan proses tersebut. Pemanfaatan AI dalam pembuatan karakter dan konten animasi 2D memungkinkan para kreator menghasilkan karya yang lebih efisien, kreatif, dan adaptif terhadap kebutuhan pasar maupun tujuan komunikasi publik. Namun, beberapa kalangan yang memiliki keterbatasan pengetahuan atau pengalaman awal dalam pemanfaatan AI cenderung mengalami tekanan yang tinggi untuk memperoleh pemahaman melalui proses pembelajaran berbasis praktik langsung (*learning by doing*) (Holmström, 2022).

Kecamatan Jagakarsa sebagai salah satu wilayah administratif di Jakarta Selatan memiliki potensi besar dalam aspek sosial, budaya, pendidikan, dan ekonomi kreatif. Kecamatan Jagakarsa memiliki bagian Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) dalam menyelenggarakan administrasi dan pelayanan Masyarakat yang memiliki tugas dan peran dalam memperkuat semua aspek potensi yang ada di Kecamatan Jagakarsa. Namun, potensi dan peran yang telah dilakukan belum sepenuhnya terekspos secara digital. Website resmi Kecamatan Jagakarsa telah tersedia, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada fungsi informasi administratif dan belum optimal sebagai media komunikasi publik interaktif. Oleh karena itu, pengembangan video animasi 2 dimensi dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan solusi inovatif untuk menjawab kebutuhan mitra, memperluas jangkauan edukasi, dan memperkuat upaya preventif terhadap pelayanan masyarakat.

Tujuan pengabdian dilakukan untuk mengajak seluruh jajaran Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) Kecamatan Jagakarsa mampu membuat konten edukasi dan pelayanan masyarakat yang lebih menarik mengikuti perkembangan teknologi saat ini dengan menggunakan animasi 2D berbantuan *Artificial Intelligence* (AI).

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam pengabdian ini berupa pelatihan dan workshop dengan melibatkan 36 perwakilan pegawai setiap Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) Kecamatan Jagakarsa. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pra-kegiatan berupa observasi dan diskusi awal untuk memastikan kebutuhan mitra. Langkah kedua, melakukan diskusi teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan beberapa pihak yang terlibat, salah satunya Kominfo. Langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan, dan sekaligus monitoring dan evaluasi hasil kegiatan pelaksanaan pengabdian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian bertujuan untuk mengajak seluruh jajaran Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) Kecamatan Jagakarsa mampu membuat konten edukasi dan pelayanan masyarakat yang lebih menarik mengikuti perkembangan teknologi saat ini dengan menggunakan animasi 2D berbantuan *Artificial Intelligence* (AI). Kegiatan dilaksanakan pada hari Kamis, 11 September 2025 bertempat di Aula Lantai 4 Kecamatan Jagakarsa. Acara dibuka oleh Camat Kecamatan Jagakarsa dan dilanjutkan dengan sambutan oleh Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian, telah dilaksanakan beberapa tahapan persiapan sebelum pelaksanaan kegiatan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi dan diskusi awal

Observasi dan diskusi awal bertujuan untuk memastikan kebutuhan mitra dan bentuk metode yang akan dilakukan. Observasi dan diskusi dilakukan bersama dengan Camat beserta jajaran secara terbatas pada hari Jum'at, 29 Oktober 2025.



Gambar 1. Dokumentasi Observasi dan Diskusi Awal

Hasil dari pelaksanaan observasi dan diskusi awal diperoleh hasil akan dilaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan konten animasi 2 Dimensi dengan berbantuan AI untuk

mengisi website resmi Kecamatan Jagakarsa. Selain itu, diperoleh kesempatan akan dilaksanakan pertemuan lanjutan terkait dengan integrasi konten yang telah dibuat kedalam website Kecamatan Jagakarsa sehingga diperlukan kerja sama dengan Kominfo Kota Jakarta Selatan.

2. Rapat Koordinasi Persiapan Pelaksanaan Pelatihan

Pertemuan lanjutan berupa rapat koordinasi persiapan pelaksanaan pelatihan terkait rencana pembuatan konten dan integrasi kedalam website resmi Kecamatan Jagakarsa dilaksanakan pada hari Rabu, 03 September 2025.



Gambar 2. Dokumentasi Rapat Koordinasi Persiapan Pelatihan

Hasil rapat membahas terkait dengan pembuatan konten layanan Masyarakat yang akan dibuat oleh masing-masing Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) Kecamatan Jagakarsa, selanjutnya akan dilaksanakan integrasi dan sinkronisasi hasil konten ke website resmi Kecamatan Jagakarsa. Hasil pertemuan rapat koordinasi tersebut dihasilkan kesepakatan pelaksanaan kegiatan pengabdian terkait dengan pelatihan pembuatan konten animasi 2D dan integrasi konten ke dalam website Kecamatan Jagakarsa yang akan diikuti oleh perwakilan setiap Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS).

3. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis, 11 September 2025 bertempat di Aula Lantai 4 Kecamatan Jagakarsa. Jumlah peserta sebanyak 36 peserta yang berasal dari perwakilan setiap Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) Kecamatan Jagakarsa. Kegiatan dilaksanakan dimulai dengan pemaparan yang dilakukan oleh pihak Kominfo Kota Jakarta Selatan dan dilanjutkan dengan materi dan praktik pembuatan konten animasi 2D dengan berbantuan AI. Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan lancar dengan antusias peserta yang memiliki rasa ingin belajar yang sangat tinggi.





Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Hasil output kegiatan pelaksanaan pelatihan diperoleh bahwa setiap Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) menghasilkan satu video konten animasi yang berisi tentang informasi atau pelayanan yang dibutuhkan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Terdapat 11 konten yang telah dihasilkan oleh perwakilan dari setiap Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS). Pada akhir pelatihan peserta diminta untuk mengisi kuisioner terkait kepuasan dan keberhasilan pelatihan yang dilakukan menyatakan bahwa peserta sangat puas dan pelatihan yang dilakukan memberikan manfaat bagi pribadi dan instansi. Secara keseluruhan kegiatan berjalan secara lancar dan tepat waktu. Kendala yang terjadi selama proses pelaksanaan pelatihan berupa kendala teknis dimana peserta memiliki kemampuan yang berbeda dalam mengoperasikan komputer. Sehingga, diperlukan pendampingan yang lebih pada beberapa peserta pelatihan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan dan penjelasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan konten animasi 2D dengan berbantuan Artificial Intelligence (AI) telah berhasil dilaksanakan dengan lancar. Hasil kuisioner menyatakan bahwa peserta sangat puas dengan pelatihan yang telah dilakukan dan memberikan manfaat bagi instansi. Output kegiatan pelatihan ini berupa hasil pembuatan video konten animasi 2D dari perwakilan setiap Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) dan Unit Kerja Perangkat Seksi (UKPS) sebanyak 11 konten video. Tindak lanjut yang perlu dilakukan adalah mengimplementasikan materi pelatihan dan hasil pelatihan pada beberapa konten secara berkelanjutan untuk kemudian dapat diintegrasikan pada website resmi Kecamatan Jagakarsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Camat dan Jajaran Pemerintahan Kecamatan Jagakarsa yang telah berkenan memberikan ruang dan kesempatan bagi Tim melaksanakan kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Handayani, M., Abdullah, A., & Prasetyo, D. Y. (2022). Animasi 2 Dimensi Frame by Frame untuk Edukasi Protokol Kesehatan Covid-19 kepada Masyarakat. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.25008/abdifomatika.v2i2.166>
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>
- Holmström, J. (2022). From AI to digital transformation: The AI readiness framework. *Business Horizons*, 65(3), 329–339. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2021.03.006>
- Kandouw, F. C., Kaparang, D. R., & Mewengkang, A. (2022). Implementasi Aplikasi Media

- Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–89. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i1.3411>
- Marhamah, S., Canon, S., & S. Dai, S. I. (2023). Analisis Pusat Pertumbuhan Tingkat Kecamatan Di Kabupaten Gorontalo. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 11(1). <https://doi.org/10.37676/ekombis.v11i1.3533>
- Yayat, R. (2017). Kualitas Pelayanan Publik Bidang Administrasi Kependudukan Di Kecamatan Gamping. *Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi (JIMIA)*, 2, 56–65. <http://eprints.uny.ac.id/17523/1/SKRIPSI FULL.pdf>