



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

Pelatihan Pembuatan Video Animasi Cut Out untuk Meningkatkan Literasi Digital Santri di Pondok Pesantren

Choiruddin

STAI KH. Muhammad Ali Shodiq, Indonesia

Email: choiruddinmail@gmail.com

A'an Yusuf Khunaifi

IAI Faqih Asy'ari, Indonesia

Email: aankhunaifie@gmail.com

Ika Winarti

IAI Al Urwatul Wutsqo, Indonesia

Email: ikawinarti40@gmail.com

Anis Zunaidah

STAI KH. Muhammad Ali Shodiq, Indonesia

Email: anis.zunaidah20@gmail.com

Moh. Ikhsani

STAI KH. Muhammad Ali Shodiq, Indonesia

Email: syehsany@gmail.com

Abstract

The development of information and communication technology has changed the method of da'wah and character education in Pesantren. This is not balanced with the adequate mastery of digital competencies among students, especially in the field of multimedia content production. This gap is crucial considering the strong flow of negative information in the digital space. This Community Service activity aims to provide basic knowledge train technical skills in making cut-out animation videos and develop the capacity of students in da'wah and character building. The activity was held in the PPHM Sunan Gunung Jati Tulungagung, involving 30 students as participants. The mentoring method used was active and

continuous participatory, including the preparation stage, preparation of training, and implementation of training through a combination of lecture methods, question and answer, and simulation, direct practice in three production stages: pre-production, production, and post-production. The results of the activity showed high enthusiasm from the participants as reflected in the level of active participation, positive responses to the material, and the success of all participant groups in producing cut-out animated video products containing positive messages and nuances of da'wah. This activity made a real contribution to improving digital literacy and life skills of students, while also opening up opportunities for the development of digital da'wah that is more creative and relevant to the needs of the times. The recommendations for the sustainability of the program include the need for continued mentoring, the provision of adequate production facilities, and the integration of multimedia skills into the non-formal curriculum of Pesantren.

Keyword: cut out animation, traditional animation, pesantren

PENDAHULUAN

Era digital membawa transformasi yang mendasar dalam cara masyarakat menerima dan membagikan informasi. Media sosial dan platform streaming video menjadi ruang publik baru yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medan dialektika, termasuk pada wacana keagamaan. Dalam konteks ini, pondok pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam tradisional dihadapkan pada tantangan untuk mempertahankan relevansi dakwah dan pendidikan karakter di tengah derasnya arus



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

informasi digital, sekaligus menangkal penyebaran konten negatif berupa kekerasan, ujaran kebencian, dan paham keagamaan yang menyimpang (Mukhlisin, 2021).

Menurut Suheri (2006), animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, serta suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut (Rudianto, 2018). Terdapat banyak jenis animasi, salah satunya adalah *cut out animation*, yaitu teknik animasi yang dibuat dengan memotong gambar-gambar sesuai bentuk yang diinginkan, kemudian disusun menjadi rangkaian visual yang diberi efek suara, transisi, dan elemen pendukung lain sehingga membentuk sebuah narasi visual yang utuh.

Selain *cut out animation*, Patmore (2003) menjelaskan bahwa terdapat jenis animasi lain yang lazim digunakan untuk membangun pergerakan karakter adalah *stop motion*, yang juga dikenal dengan istilah *frame-by-frame*. Teknik ini menciptakan ilusi gerak melalui rangkaian *frame* gambar diam yang ditampilkan secara berurutan dalam kecepatan tertentu. Kedekatan prinsip kerja antara *stop motion* dan *cut out animation* menjadikan keduanya relatif mudah dipelajari oleh pemula, termasuk oleh santri yang pada umumnya belum memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang teknologi informasi maupun desain multimedia.

Secara praktis, *cut out animation* banyak dimanfaatkan untuk pembuatan video

promosi produk, profil perusahaan, album kenangan, hingga album pernikahan dan *prewedding*. Proses produksinya menuntut kreativitas dalam menyusun ide ke dalam *storyboard*, menyiapkan objek-objek visual, memotret setiap tahapan pergerakan objek sesuai *storyboard*, kemudian mengolah rangkaian foto tersebut menggunakan perangkat lunak pengolah video seperti Adobe Premiere. Karakteristik produksi yang relatif sederhana dari sisi peralatan namun tetap menuntut ketelitian dan jiwa seni ini menjadikan *cut out animation* sebagai pilihan teknik yang tepat untuk diperkenalkan kepada kalangan santri yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat produksi video profesional (Sholihin, dkk., 2024).

Urgensi peningkatan kompetensi ini juga sejalan dengan konsep pendidikan kecakapan hidup (*life skills education*). Sebagaimana dikemukakan UNICEF (2012), *life skills education* merupakan sarana penting untuk membekali generasi muda agar mampu menghadapi tantangan dan risiko dalam kehidupan, sekaligus mendorong partisipasi produktif mereka dalam masyarakat. Ben Sprunger (1997) menegaskan bahwa kecakapan hidup di lingkungan pendidikan formal maupun nonformal merupakan kemampuan berperilaku adaptif dan positif yang memungkinkan individu menghadapi tuntutan kehidupan sehari-hari secara efektif. Lebih lanjut, kajian lain menunjukkan bahwa praktik pendidikan kecakapan hidup mampu menumbuhkan kualitas kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, toleransi, serta kompetensi bertindak yang memberikan kebebasan bagi peserta didik dalam



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

mengambil keputusan pada situasi-situasi tertentu.

Dalam konteks lokal, pendidikan kecakapan hidup dapat dimaknai sebagai sarana penting untuk membekali generasi muda menghadapi tantangan dan risiko kehidupan, sekaligus memungkinkan partisipasi produktif dalam masyarakat. Kecakapan hidup di sekolah mencakup kemampuan berperilaku adaptif dan positif yang memungkinkan individu menangani secara efektif tuntutan kehidupan sehari-hari. Praktik kecakapan hidup dapat menumbuhkan harga diri, kemampuan bersosialisasi, toleransi, serta kompetensi yang memberikan keleluasaan bagi peserta didik dalam menentukan sikap pada situasi tertentu (Prastyo, 2021).

Berangkat dari kerangka pemikiran tersebut, kemampuan membuat animasi *cut out* tidak semata-mata dipandang sebagai keterampilan teknis semata, melainkan sebagai bagian dari upaya penguatan *life skills* santri yang relevan dengan kebutuhan zaman. Kemampuan ini memberi ruang bagi santri untuk menyalurkan kreativitas artistik sekaligus mengemas pesan dakwah secara lebih menarik dan mudah diterima oleh khalayak digital, khususnya generasi muda yang menjadi pengguna aktif media sosial dan platform video daring.

Berdasarkan observasi awal tim fasilitator, ditemukan bahwa wawasan santri mengenai ilmu komputer, khususnya bidang animasi dan pengolahan video, masih terbatas. Keterbatasan ini bukan hanya disebabkan oleh minimnya akses terhadap perangkat teknologi, tetapi juga oleh belum

adanya program pelatihan terstruktur yang secara khusus mengarahkan santri pada pemanfaatan teknologi multimedia untuk kepentingan dakwah dan pendidikan karakter. Padahal, di sisi lain, arus informasi digital yang tidak bertanggung jawab memuat konten kekerasan, kebencian, dan ajaran sesat terus berkembang tanpa mampu diimbangi secara memadai oleh narasi positif dari kalangan pesantren.

Dari paparan konteks tersebut, dapat dirumuskan permasalahan tentang perlunya pembekalan pengetahuan dan keterampilan pembuatan *cut out animation* bagi santri sebagai sarana penguatan kapasitas dakwah digital dan kecakapan hidup. Secara lebih rinci, tujuan kegiatan ini tersebut dijabarkan menjadi tiga sasaran utama, yaitu meningkatkan pemahaman santri terhadap konsep dasar teknologi komputer dan multimedia, membekali santri dengan keterampilan teknis produksi video animasi *cut out*, mulai dari tahap perencanaan (*storyboard*), pengambilan gambar, hingga proses *editing* dan menumbuhkan kapasitas santri dalam merancang pesan dakwah dan nilai-nilai positif ke dalam bentuk karya audiovisual yang relevan dengan preferensi konsumsi media generasi muda saat ini.

Adapun manfaat dari kegiatan ini di antaranya adalah memberikan pengetahuan kepada santri tentang animasi *cut out*, mengajak santri untuk menuangkan ide-ide kreatif ke dalam video animasi, memandu santri dalam memotret objek untuk dijadikan bahan animasi *cut out*, serta memperkenalkan dan mengajarkan langkah demi langkah pembuatan video animasi menggunakan



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

Adobe Premiere. Lebih jauh, manfaat kegiatan ini juga diharapkan dapat dirasakan oleh pihak pesantren sebagai lembaga mitra, yaitu tersedianya kader santri yang memiliki kompetensi produksi konten digital yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan publikasi dan syiar pesantren secara berkelanjutan.

Target dari pelaksanaan PkM ini meliputi pengetahuan dasar santri tentang teknologi komputer, pemahaman jenis dan teknik dalam pembuatan animasi komputer; dan keahlian tambahan di bidang animasi komputer yang dapat dikembangkan secara mandiri maupun kelompok pasca-kegiatan. Dari pengabdian yang dikemas dalam bentuk seminar dan workshop skala kecil ini, diperoleh luaran berupa peningkatan pengetahuan santri tentang teknologi komputer, pemahaman mengenai jenis dan teknik pembuatan animasi komputer, serta kemampuan menghasilkan karya nyata berupa video animasi dengan teknik *cut out animation*.

Distingi kegiatan pengabdian ini terletak pada pengintegrasian keterampilan teknis multimedia dengan misi dakwah dan pendidikan karakter di lingkungan pesantren sebuah pendekatan yang relatif jarang diadopsi dalam program pengabdian masyarakat berbasis pesantren pada umumnya, yang cenderung berfokus pada aspek keagamaan normatif tanpa disertai penguatan kompetensi digital yang aplikatif.

METODE PENDAMPINGAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan dan metode konvensional-partisipatif. Pendekatan ini diterapkan untuk mengatasi permasalahan mitra dengan menekankan partisipasi aktif dan berkelanjutan antara tim fasilitator dengan pihak mitra. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada masyarakat pesantren PPHM Sunan Gunung Jati Tulungagung. Setelah diberikan pelatihan, peserta selanjutnya dibimbing untuk membuat video yang berisi pesan positif. Tahapan pelatihan dimulai dari tahap persiapan yang meliputi survei kebutuhan, serta pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran kegiatan.

Tahap berikutnya adalah penyusunan bahan/materi pelatihan untuk kegiatan pelatihan peningkatan kemampuan membuat video *cut out animation*. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pertama, penjelasan tentang pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media peningkatan kemampuan personal, serta pemanfaatan komputer dalam pembuatan video animasi bermuatan pesan positif. Sesi ini menitikberatkan pada pemberian materi tentang pembuatan video animasi yang bermanfaat.

Pada sesi pelatihan, fasilitator menitikberatkan pada peningkatan pemahaman prinsip kerja komputer serta manfaat komputer khususnya dalam bidang



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

multimedia animasi. Kemudian, sesi berikutnya yaitu sesi implementasi dari hasil pelatihan teoretik, dengan target keterampilan yang harus dicapai peserta berupa kemampuan mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi komputer secara mandiri.

Pemberian keterampilan dilakukan dengan teknik simulasi agar peserta memperoleh pengalaman langsung sekaligus pengayaan dari teman sebaya dan tim pelatih. Metode pelatihan yang digunakan meliputi metode ceramah, yang dipilih untuk memberikan penjelasan tentang pemanfaatan media komputer dalam menghasilkan karya video animasi sekaligus memotivasi peserta agar meningkatkan minat memanfaatkan media komputer dalam proses pembelajaran (Indrawan, Aryanto, & Sariyasa, 2017).

Selain metode ceramah, digunakan pula metode tanya jawab, yang penting bagi peserta baik saat menerima penjelasan tema pelatihan maupun saat praktik, karena memungkinkan peserta menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran dan pengelolaan kelembagaan pesantren. Metode simulasi juga diterapkan untuk memberi kesempatan peserta mempraktikkan materi yang diperoleh, dengan harapan peserta benar-benar menguasai materi, mengetahui tingkat kemampuannya, serta mampu mengidentifikasi kesulitan yang muncul untuk kemudian dicarikan solusinya (Wahyudin, dkk., 2022).

HASIL DAN DAMPAK PENDAMPINGAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema peningkatan kemampuan membuat video *cut out animation* dilaksanakan sesuai dengan metode dan rencana yang ditetapkan. Kegiatan ini diikuti oleh 30 santri yang dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memudahkan proses pendampingan teknis pada setiap tahap produksi.

Pada tahap awal, peserta diperkenalkan pada konsep dasar animasi *cut out* serta dilatih untuk menuangkan gagasan kreatif ke dalam bentuk storyboard. Fasilitator mendampingi setiap kelompok dalam merumuskan tema cerita yang bermuatan pesan positif dan nilai-nilai dakwah, seperti pesan tentang pentingnya toleransi, akhlak mulia, dan semangat belajar. Proses ini menuntut peserta untuk berpikir naratif secara runtut, menentukan alur cerita, karakter, serta properti visual yang akan digunakan dalam produksi.

Kemudian pada tahap produksi, peserta mempraktikkan teknik pengambilan gambar (*frame-by-frame*) terhadap objek-objek yang disiapkan sesuai *storyboard*. Peserta dilatih untuk memperhatikan konsistensi pencahayaan, sudut pengambilan gambar, serta kehalusan transisi antar-*frame* agar gerakan animasi yang dihasilkan tampak alami. Proses ini menjadi tahap yang paling banyak menuntut ketelitian dan kesabaran, mengingat satu detik animasi umumnya memerlukan belasan hingga puluhan foto berurutan.

Pada tahap akhir, yaitu pascaproduksi peserta dibimbing untuk mengolah rangkaian



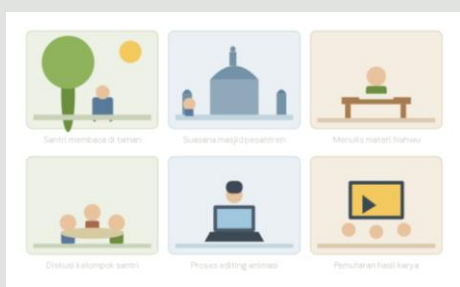
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

foto menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere, meliputi proses penyusunan *timeline*, penambahan efek transisi, penyelarasan suara/*background*, serta *rendering* video akhir. Fasilitator turut mendampingi proses evaluasi hasil karya untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan tersampaikan secara efektif melalui narasi visual yang dihasilkan.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 2. Hasil Produksi Animasi *Cut Out*

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa para santri mampu menghasilkan produk video animasi *cut out* karya mereka sendiri untuk menyampaikan pesan-pesan positif. Antusiasme peserta meningkat, yang tercermin dari respons positif, semangat, dan kreativitas santri sepanjang proses pelatihan berlangsung. Beberapa indikator keberhasilan kegiatan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Pertama, dari sisi partisipasi, seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan secara penuh mulai dari sesi ceramah, tanya jawab, hingga praktik produksi, tanpa ada peserta yang mengundurkan diri di tengah jalan. Hal ini mengindikasikan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan.

Kedua, dari sisi capaian keterampilan, mayoritas kelompok peserta berhasil menyelesaikan produk video animasi *cut out* hingga tahap akhir (siap tayang), meskipun dengan variasi kualitas teknis yang wajar mengingat keterbatasan waktu pelatihan dan pengalaman awal peserta yang minim di bidang multimedia. Variasi ini justru menjadi bahan evaluasi konstruktif bagi tim fasilitator untuk merancang pendampingan lanjutan yang lebih intensif pada aspek teknis tertentu, seperti sinkronisasi audio-visual dan konsistensi pencahayaan antar-*frame*.

Ketiga, dari sisi substansi pesan, video yang dihasilkan peserta secara umum mampu memuat nilai-nilai positif dan bernuansa dakwah, sejalan dengan tujuan awal kegiatan untuk menjadikan animasi *cut out* sebagai sarana penyampaian pesan dakwah yang lebih menarik bagi generasi muda. Keempat, dari sisi dampak jangka menengah, kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan tersendiri di kalangan santri atas karya yang mereka hasilkan, sekaligus membuka wawasan baru mengenai potensi pemanfaatan teknologi multimedia sebagai sarana dakwah kontemporer yang relevan dengan preferensi konsumsi media generasi muda saat ini, khususnya di platform berbagi video daring.



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

Tim fasilitator juga mengidentifikasi sejumlah tantangan dalam pelaksanaan kegiatan, di antaranya keterbatasan waktu pelatihan yang menyebabkan sebagian peserta belum sepenuhnya menguasai fitur-fitur lanjutan pada perangkat lunak Adobe Premiere, serta keterbatasan sarana perangkat (komputer/ laptop) yang tersedia di lokasi mitra sehingga proses praktik harus dilakukan secara bergiliran antar-kelompok. Tantangan ini menjadi catatan penting bagi keberlanjutan program pendampingan di masa mendatang.

DISKUSI KEILMUAN

Kegiatan pengabdian ini memperkuat anggapan bahwa keterampilan produksi multimedia, khususnya animasi *cut out*, dapat berfungsi ganda sebagai sarana pengembangan kecakapan hidup (*life skills*) sekaligus sarana penguatan dakwah digital di lingkungan pesantren. Sejalan dengan pandangan Sprunger (1997) dan UNICEF (2012), praktik keterampilan hidup termasuk keterampilan teknis berbasis teknologi terbukti mampu menumbuhkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan mengambil keputusan kreatif di kalangan peserta didik, sebagaimana tampak dari antusiasme dan kemandirian santri dalam menyelesaikan proyek video animasi mereka.

Dari perspektif teknologi animasi, keberhasilan santri dalam menghasilkan produk video *cut out* mengonfirmasi karakteristik teknik ini sebagaimana dijelaskan oleh Suheri (2006) dan Rudianto (2018), yaitu bahwa animasi *cut out* relatif dapat diakses oleh pemula karena tidak menuntut penguasaan perangkat lunak

animasi 3D yang kompleks, melainkan lebih menitikberatkan pada kreativitas naratif dan ketelitian teknis dalam pengambilan gambar berurutan. Karakteristik ini menjadikan teknik *cut out animation* sebagai pilihan strategis untuk pelatihan multimedia berbasis komunitas dengan keterbatasan sumber daya teknologi, sebagaimana konteks pesantren pada umumnya.

Dari aspek kajian dakwah digital, hasil kegiatan ini juga memberi indikasi bahwa pendekatan berbasis produk kreatif (*creative product-based approach*) lebih efektif dalam menumbuhkan keterlibatan santri dibandingkan pendekatan ceramah konvensional. Hal ini relevan dengan semangat yang termuat dalam kajian sebelumnya yang menekankan bahwa praktik keterampilan hidup dapat memberikan ruang kebebasan bagi peserta didik untuk menentukan sikap dan tindakan kreatif mereka sendiri dalam merespons situasi tertentu dalam konteks ini, situasi maraknya konten digital negatif yang perlu diimbangi dengan narasi tandingan yang positif (Huda, 2019).

Namun demikian, kegiatan ini juga memberikan beberapa catatan kritis yang layak menjadi bahan diskusi keilmuan lebih lanjut. Pertama, variasi kualitas hasil karya antar-kelompok mengindikasikan bahwa durasi pelatihan yang relatif singkat (dilaksanakan dalam format seminar dan *workshop* skala kecil) belum sepenuhnya memadai untuk membangun penguasaan teknis yang mendalam, khususnya pada aspek *editing* lanjutan. Hal ini sejalan dengan prinsip umum dalam pedagogi keterampilan



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

teknis, bahwa penguasaan kompetensi psikomotorik memerlukan pengulangan dan waktu praktik yang cukup, tidak dapat dicapai secara optimal hanya melalui satu kali sesi pelatihan intensif.

Kedua, keterbatasan sarana produksi yang harus digunakan secara bergiliran turut membatasi intensitas praktik individual peserta, sehingga sebagian kompetensi teknis lebih banyak diperoleh melalui observasi terhadap rekan sekelompok dibandingkan melalui praktik mandiri secara penuh. Kondisi ini menegaskan pentingnya dukungan sarana prasarana yang memadai sebagai prasyarat keberhasilan program pengabdian berbasis keterampilan teknis di lingkungan pesantren yang umumnya memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi.

Ketiga, dari sisi keberlanjutan program, capaian jangka pendek berupa produk video animasi karya santri perlu ditindaklanjuti dengan mekanisme pendampingan lanjutan (*follow-up mentoring*) serta wadah publikasi karya, misalnya melalui kanal media sosial resmi pesantren, agar dampak kegiatan tidak berhenti pada tahap pelatihan semata, melainkan berlanjut menjadi praktik produksi konten dakwah digital yang berkesinambungan. Tanpa mekanisme keberlanjutan tersebut, terdapat risiko bahwa kompetensi yang diperoleh santri akan mengalami penurunan seiring berjalannya waktu apabila tidak terus diasah melalui praktik nyata (Prasetia, 2024).

Implikasi dari kegiatan ini menegaskan relevansi integrasi antara pendidikan kecakapan hidup, literasi digital, dan misi dakwah dalam satu kerangka

program pengabdian masyarakat berbasis pesantren. Implikasi praktisnya, program semacam ini berpotensi direplikasi di lembaga pesantren lain dengan karakteristik serupa, dengan catatan perlu adanya penguatan pada aspek durasi pelatihan, ketersediaan sarana produksi, serta mekanisme pendampingan pascakegiatan agar dampak yang dihasilkan lebih optimal dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa santri PPHM Asrama Sunan Gunung Jati Tulungagung memperoleh pemahaman dan keterampilan dasar dalam membuat video animasi *cut out*, mulai dari tahap perencanaan naratif, pengambilan gambar berurutan, hingga pengolahan akhir menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere. Kegiatan ini memberikan pengetahuan teknologi komputer dan multimedia, membekali keterampilan teknis produksi animasi, serta menumbuhkan kapasitas santri dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk menyampaikan pesan-pesan positif kepada masyarakat melalui media video animasi.

Capaian ini tidak hanya bermakna pada aspek teknis semata, tetapi juga memiliki signifikansi yang lebih luas dalam kerangka pendidikan kecakapan hidup di lingkungan pesantren. Melalui proses kreatif menyusun cerita, memvisualisasikannya dalam bentuk animasi, dan menyampaikan pesan moral maupun dakwah secara audiovisual, santri tidak hanya memperoleh kompetensi teknologi, tetapi juga dilatih



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

untuk berpikir naratif, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kepekaan estetika dan tanggung jawab sosial dalam memproduksi konten digital.

Antusiasme para santri peserta kegiatan, tercermin dari partisipasi penuh sepanjang rangkaian pelatihan serta keberhasilan menghasilkan produk video animasi *cut out* karya mereka sendiri, menjadi indikator keberhasilan sekaligus modal sosial yang penting bagi keberlanjutan program serupa di masa mendatang. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan dari pelaksanaan kegiatan ini seperti durasi pelatihan yang relatif singkat dan ketersediaan sarana produksi yang terbatas perlu menjadi perhatian dalam perancangan program pendampingan lanjutan.

Sebagai rekomendasi, tim fasilitator memandang perlu adanya program pendampingan lanjutan secara berkala untuk memperdalam penguasaan teknis peserta, khususnya pada aspek *editing* dan *sound design*, penyediaan sarana produksi multimedia yang lebih memadai di lingkungan pesantren mitra, baik melalui pengadaan mandiri maupun kerja sama dengan pihak eksternal, pembentukan wadah atau komunitas kreatif santri sebagai ruang berkelanjutan untuk memproduksi dan mempublikasikan konten dakwah digital secara mandiri; serta implementasi model pengabdian serupa di lembaga pesantren lain dengan karakteristik kebutuhan yang sepadan, guna memperluas dampak positif program penguatan literasi digital dan kecakapan hidup berbasis nilai-nilai keislaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Ben Sprunger. 1997. *Life skills International*. Cambridge: Cambridge Press
- Huda, A. Z. 2019. "Melawan Radikalisme melalui Kontra Narasi Online". *Journal of Terrorism Studies*, 1(2), 1 15.
- Indrawan, G., Aryanto, K. Y. E., & Sariyasa. 2017. "Pelatihan dan Pendampingan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran di SMKN 1 Sawan". *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 217 223.
- Journal of Education & Social Policy. 2014. "Status of Life Skill Education in Teacher Education Curriculum of SAARC Countries": *A Comparative Evaluation*. Vol. 1 No. 1.
- Mukhlisin, M., Isnaeni, F., Nurjaya, N., Mukhoyyaroh, M., & Masyhuri, A. A. 2021. "Urgensi Literasi Digital Bagi Santri Milenial di Pondok Pesantren Rahmatutthoyibah Al Iflahah Gunung Kaler Tangerang". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) Aphelion*, 1(2), 208 214.
- Patmore, C. 2003. *The Complete Animation Course*. London: Quarto. Inc.
- Prasetia, D. 2024. "Analisis Literasi Keagamaan Digital Santri dalam Menangkal Radikalisme Siber". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Islam*, 12(1), 75 92.
- Prastyo, Angga Teguh. 2022. "Model Budaya Literasi Digital pada Pondok Pesantren Berbasis Perguruan Tinggi di Masa Covid-19". *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 13 27.



JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 06 Nomor 02 Juli 2026

- Rudianto. 2018. "Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-KTP". *Jurnal Ilmu Multimedia*. Vol. 2. No. 1
- Sholihin, Nurjaya, & Rofiq, N. 2024. "Pelatihan Pembuatan Animasi kepada Siswa Paket B PKBM Anta Salaam". *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 215-221.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- UNICEF. 2012. *Global Evaluation of Life skills Education Programmes, Three United Nations*. New York: Plaza New York.
- Wahyudin, A., Sunarsa, Karna, Subechi, I., & Wulandari, Y. 2022. "Pelatihan Produksi Audiovisual dan Master of Ceremony bagi Santri Pondok Pesantren Nurul Huda, Sragen". *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21-28.