



---

**WORKSHOP KOMPUTER ANIMASI: MENINGKATKAN KREATIVITAS DI ERA DIGITAL  
BAGI MAHASISWA FKIPK IAKN TORAJA****Oleh****Srivan Palelleng<sup>1\*</sup>, Parea Russan Rangan<sup>2</sup>, Alexander Te'dangan<sup>3</sup>, Juprianus Rusman<sup>4</sup>,  
Eko Suropto Pasinggi<sup>5</sup>**<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Teknik, UKI Toraja**E-mail:** [1srivanpalelleng2@gmail.com](mailto:1srivanpalelleng2@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 23-10-2024

Revised: 08-11-2024

Accepted: 21-11-2024

**Keywords:**Animasi, Canva,  
Computer, Digital,  
Kreativitas,  
Mahasiswa

**Abstract:** *Computer animasi merupakan bidang teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menciptakan, mengedit, dan menghasilkan animasi. Teknologi ini memainkan peran penting dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, dengan potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi animasi adalah aplikasi Canva, yang menyediakan berbagai fitur untuk mendesain media pembelajaran secara mudah dan praktis. Di IAKN Toraja, khususnya di Program Studi PAUD FKIPK, ditemukan tantangan berupa rendahnya keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan animasi untuk mendesain media pembelajaran. Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat berupa Workshop Komputer Animasi dirancang dengan tujuan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis animasi. Melalui pelatihan ini, peserta diberikan pengetahuan dasar dan pengalaman praktis dalam mendesain animasi sederhana yang menarik. Hasil dari kegiatan ini dapat memberdayakan mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran dengan kreativitas dan inovasi yang lebih baik, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak didik.*

---

**PENDAHULUAN**

Komputer animasi adalah bidang teknologi yang menggunakan komputer untuk membuat, mengedit, dan menghasilkan gambar bergerak atau animasi. Teknologi ini menggabungkan seni, matematika, dan ilmu komputer untuk menghasilkan visual yang menarik, baik untuk hiburan, pendidikan, maupun aplikasi teknis.

Teknologi animasi telah menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dalam era digital saat ini. Animasi tidak hanya digunakan dalam industri hiburan seperti film dan permainan video, tetapi juga telah merambah ke berbagai sektor seperti pendidikan, kesehatan, dan media komunikasi. Pemanfaatan animasi dalam pembuatan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan minat belajar anak di sekolah. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat



peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat berupa grafik, visual, audio, dan elektronik.

Institute Agama Kristen Negara (IAKN) Toraja merupakan institute yang ada di Kabupaten Tana Toraja yang mengelola beberapa fakultas dan program studi, salah satunya adalah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen (FKIPK) Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)<sup>1</sup>. Sebagai calon guru di Tingkat PAUD maka sangat dibutuhkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak didik.

Namun, mahasiswa pada prodi Pendidikan Anak Usia Dini FKIPK IAKN Toraja memiliki beberapa masalah diantaranya masih kurangnya keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan animasi dalam mendesain media pembelajaran. Melihat kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat berupa **Workshop Komputer Animasi** dirancang untuk memberikan pelatihan praktis dan pengetahuan dasar mengenai pembuatan animasi bagi mahasiswa prodi PAUD FKIPK IAKN Toraja.

Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer saat ini telah tersedia aplikasi-aplikasi yang mudah untuk dipelajari, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori kategori yang di berikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan<sup>2</sup>. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut[1] : 1. Memiliki beragam desain yang menarik, 2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, 3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, 4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai<sup>3</sup>.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan perangkat lunak animasi yaitu Canva, dengan memberikan pengalaman langsung melalui praktek dalam menghasilkan karya animasi sederhana. Dengan demikian, diharapkan peserta dapat memberdayakan keterampilan yang mereka miliki untuk mendukung aktivitas pembelajaran dengan kreativitas dalam penyusunan media pembelajaran melalui video animasi.

## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan selama empat bulan, yaitu dari Januari hingga April 2024, bertempat di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) FKIPK IAKN Toraja. Kegiatan ini akan melibatkan 12 peserta, dengan tahap pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari tiga langkah utama sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Srivan Palelleng et al., "Workshop Pengelolaan Website Dan Media Sosial Dalam Bingkai Moderasi Beragama Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Kristen IAKN," *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (January 22, 2024): 106–14, <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v2i2.2305>.

<sup>2</sup> Roviana H Dai et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto," n.d.

<sup>3</sup> Muhammad Fahmi et al., "Membuat Video Animasi Penjualan dengan Canva Pada Karang Taruna Rw.06 Jalan Mampang Prapatan" 1, no. 1 (2024).



### 1. Tahap Identifikasi Masalah

Langkah awal adalah melakukan identifikasi masalah melalui observasi dan diskusi dengan mitra. Aktivitas ini bertujuan untuk memahami kendala yang dihadapi peserta terkait penggunaan animasi dalam desain media pembelajaran serta harapan mereka terhadap pelatihan yang akan dilakukan.

### 2. Tahap Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan meliputi pembuatan konsep pelatihan dan penyusunan panduan yang sistematis. Panduan ini dirancang untuk mempermudah proses pelatihan, memberikan kejelasan langkah-langkah yang akan diikuti, serta mendukung efektivitas kegiatan.

### 3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode praktikum langsung. Narasumber akan memberikan penjelasan secara rinci, langkah demi langkah, terkait penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran berbasis animasi. Peserta akan terlibat langsung dalam praktikum dan diberikan kesempatan untuk bertanya secara aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif dan efektif.

Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk memberdayakan peserta dalam mengembangkan keterampilan yang aplikatif, dengan harapan mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran dan mendukung pembelajaran anak usia dini secara kreatif dan inovatif.

## HASIL

Pelaksanaan workshop melalui 3(tiga) tahapan yaitu:

### 1. Tahap Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah, tim pelaksana melakukan observasi langsung di IAKN Toraja, mitra kerja FKIPK. Proses ini melibatkan beberapa langkah, termasuk pengamatan terhadap kemampuan mahasiswa dan diskusi dengan dosen untuk memahami masalah yang dihadapi oleh dosen dan mahasiswa. Diskusi ini juga digunakan untuk menggali harapan mereka terkait solusi yang diinginkan.

Kegiatan identifikasi ini dilaksanakan pada 3 Januari 2024 di kampus IAKN. Setelah masalah berhasil dirumuskan, langkah selanjutnya adalah menyusun rencana untuk mengatasinya. Tim pelaksana menetapkan materi pelatihan yang berfokus pada penggunaan Canva untuk mengelola animasi dalam mendesain media pembelajaran.

### 2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Workshop dijadwalkan berlangsung pada tanggal 23-24 April 2024 di Aula IAKN Lantai 3 Mengkendek, dimulai pukul 08.00 hingga 16.00 WITA. Kegiatan ini akan dibuka secara resmi oleh Ketua Panitia, yaitu Kepala UPT Teknologi Informasi Pangkalan Data IAKN Toraja, Bapak Samuel Yacobus Padang, S.Kom., M.Kom.

Peserta workshop terdiri dari 12 mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) FKIPK IAKN Toraja. Narasumber yang akan memimpin pelatihan adalah Tim dari Program Studi Teknik Informatika UKI Toraja.

Kegiatan ini menggunakan metode praktikum, di mana narasumber akan menjelaskan langkah-langkah secara detail, dan peserta langsung mempraktikkannya selama sesi pelatihan.



**Gambar 1. Pelaksanaan Workshop**

Selama pelatihan, peserta diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan narasumber. Hal ini menciptakan suasana yang interaktif, sekaligus membantu peserta memahami materi dengan lebih baik selama kegiatan berlangsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil identifikasi masalah bersama mitra dan evaluasi setelah pelatihan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan dan mudah dipahami oleh peserta workshop. Canva memungkinkan peserta menciptakan media pembelajaran berbasis animasi komputer. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama kegiatan, seperti:

1. Koneksi internet yang terbatas, sehingga menghambat proses desain.
2. Perbedaan spesifikasi laptop peserta, yang memengaruhi kelancaran penggunaan aplikasi.
3. Keterbatasan waktu pelatihan, sehingga hanya sebagian fitur Canva dapat dijelaskan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, disarankan adanya antisipasi terkait koneksi internet. Peserta juga memberikan masukan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan. Pelatihan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan peserta, sehingga mereka dapat menciptakan animasi yang lebih menarik untuk media pembelajaran.

Dengan pelatihan lanjutan ini, diharapkan keterampilan peserta semakin berkembang, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan animasi dalam media pembelajaran di prodi PAUD FKIPK IAKN Toraja.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen



2. Bapak Prof. Dr. Oktavianus Pasoloran, S.E.,M.Si.,Ak.,CA, selaku rektor Universitas Kristen Indonesia Toraja
3. Bapak Samuel Yacobus Padang, S.Kom., M.Kom. selaku ketua Panitia Workshop, dukungan dan dedikasi Anda selama pelaksanaan Workshop sangat membantu terlaksananya kegiatan ini dengan lancar.
4. Mahasiswa Prodi PAUD FKIPK IAKN Toraja yang telah bersedia menjadi peserta Workshop. Partisipasi Anda sangat berarti dalam suksesnya kegiatan ini.
5. Tim Pendukung Workshop, Kepada tim yang telah memberikan dukungan penuh, terima kasih atas kontribusi dan kerjasamanya. Tanpa dukungan tim, keberhasilan pelaksanaan Workshop ini tidak akan tercapai.
6. Semua pihak yang terlibat telah berperan penting dalam kelancaran dan keberhasilan Workshop ini. Terima kasih atas kerjasama dan dedikasi yang telah diberikan. Semoga hasil dari Workshop ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi semua peserta dan lingkungan kerja di IAKN Toraja

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] Dai, Roviana H, Tajuddin Abdillah, Rampi Yusuf, Rahman Takdir, Budiyanto Ahaliki, Idris Buhang, Risma Aulia, and Ishak Tolingguhu. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto," n.d.
- [2] Fahmi, Muhammad, Yamin Nuryamin, Muhammad Rezki, and Siti Nurdiani. "Membuat Video Animasi Penjualan dengan Canva Pada Karang Taruna Rw.06 Jalan Mampang Prapatan" 1, no. 1 (2024).
- [3] Heni Susilowati, Ratnaningrum, and Asnawi Hidayat. "Mengembangkan Pembelajaran Interaktif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Skill Guru SDI PK Muhammadiyah Delanggu." *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4, no. 2 (July 31, 2024). <https://doi.org/10.51903/community.v4i2.551>.
- [4] Istiqomah, Attin, Rini Endah Sugiharti, and Rima Rikmasari. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ict Berbasis Video Animasi Melalui Aplikasi Canva." *An-Nizam* 2, no. 2 (August 17, 2023): 49–59. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v2i2.6140>.
- [6] Marlina, Dwi, Alusyanti Primawati, Za'imatun Niswati, and Ilham Deanova. "Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak (TK)." *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (April 14, 2024). <https://doi.org/10.30998/ks.v2i3.2667>.
- [7] Paleleng, Srivan, Gideon A.N. Pongdatu, Juprianus Rusman, Suryaningsih Patandung, Eko Suropto Pasinggi, Melki Garonga, Samrius Upa, Irene Devi Damayanti, and Samuel Yacobus Padang. "Workshop Pengelolaan Website Dan Media Sosial Dalam Bingkai Moderasi Beragama Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Kristen IAKN." *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (January 22, 2024): 106–14. <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v2i2.2305>.
- [8] Rijal, H Abd. "PKM Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital bagi Guru di SMK Negeri 7 Takalar," n.d.
- [9] Saiful, Saiful, Hamid Ismail, Muh Arief Mukhsin, Rina Asrini Bakri, and Andi Mulawakkan Firdaus. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media



---

Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa." *Jurnal SOLMA* 12, no. 1 (April 30, 2023): 89–98. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i1.10168>.