

Pemberdayaan Santri Dalam Ekonomi Kreatif Melalui Pelatihan Produk Digital Dan Visual Animasi AI

Nurhadi¹, Riza Pahlevi², Sharipuddin³, Ronald Naibaho⁴, Willy Riadi⁵, Despita Meisak⁶, Suyanti⁷

1234567 Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia

Email : ¹⁾nurhadi@unama.ac.id, ²⁾rizapahlevi@unama.ac.id, ³⁾sharipuddin@stikom-db.ac.id,
⁴⁾rhodes8083@yahoo.com, ⁵⁾wriyadi5@gmail.com, ⁶⁾despitam88@gmail.com, ⁷⁾suyanti272@gmail.com
E-mail Korespondensi : nurhadi@unama.ac.id,

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada upaya pemberdayaan santri dalam mengembangkan ekonomi kreatif melalui pelatihan produk digital dan visual animasi berbasis Artificial Intelligence (AI). Santri sebagai generasi muda memiliki potensi besar dalam menciptakan peluang ekonomi, namun masih menghadapi kendala dalam literasi digital, keterampilan produksi konten kreatif, serta pemanfaatan teknologi berbasis AI. Melalui pelatihan ini, para santri akan mendapatkan pendampingan dalam pembuatan produk digital, pengembangan visual animasi, serta pemanfaatan AI sederhana untuk mendukung proses kreatif, seperti pembuatan konten promosi dan eksplorasi ide visual. Selain itu, peserta juga dibekali dengan strategi branding dan pemasaran digital agar mampu memasarkan produk secara lebih luas dan efektif. Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan digital santri, mendorong kreativitas dan inovasi, serta membuka peluang usaha baru berbasis teknologi, sehingga mampu memperkuat kemandirian ekonomi santri di era digital.

Abstract

This community service activity focuses on empowering santri (Islamic boarding school students) to develop the creative economy through training in digital products and AI-based visual animation. As a young generation, santri have great potential to create economic opportunities; however, they still face challenges in digital literacy, creative content production skills, and the utilization of AI-based technology. Through this training, participants will receive guidance in creating digital products, developing visual animations, and using simple AI tools to support the creative process, such as producing promotional content and exploring visual ideas. In addition, participants will be equipped with branding strategies and digital marketing skills to help them market their products more widely and effectively. It is expected that this activity will enhance the digital skills of santri, encourage creativity and innovation, and open up new technology-based business opportunities, thereby strengthening their economic independence in the digital era.

Kata kunci: Santri, Ekonomi, Kreatif, Digitalisasi, AI

1. PENDAHULUAN

Perekonomian masyarakat saat ini dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan dinamika pasar yang semakin kompetitif. [1], [2]. Sektor ekonomi kreatif menjadi salah satu motor penggerak yang memiliki potensi besar dalam menciptakan lapangan kerja, meningkatkan kesejahteraan, serta mendorong kemandirian masyarakat [3],[4].

Pemberdayaan santri sebagai bagian dari generasi produktif memiliki peran strategis dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis digital. Namun, para santri masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya literasi digital, keterbatasan keterampilan dalam produksi konten kreatif,

serta kurangnya pemahaman dalam membangun branding dan memanfaatkan media digital sebagai sarana pemasaran [5], [6].

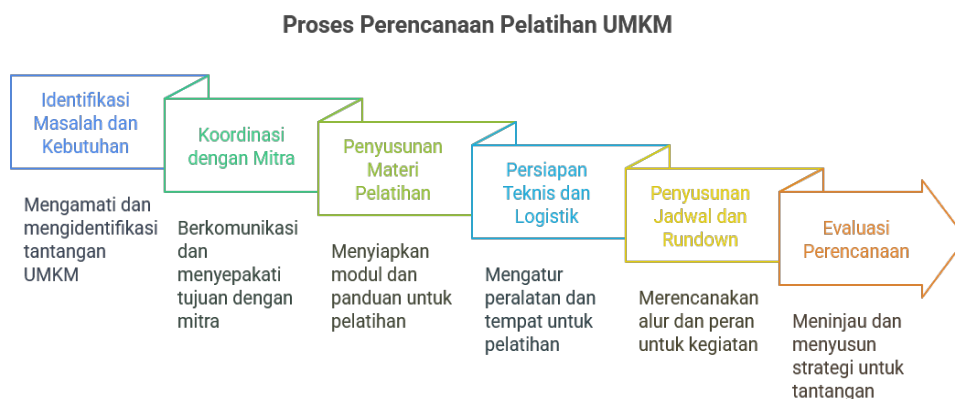
Di era transformasi digital, kemampuan untuk menguasai teknologi dan memanfaatkannya secara tepat menjadi kebutuhan yang sangat penting [7],[8]. Literasi digital tidak hanya mencakup penggunaan perangkat, tetapi juga meliputi pemahaman strategi pemasaran online, pengelolaan identitas merek, serta optimalisasi platform digital untuk menjangkau pasar yang lebih luas [9]. Selain itu, perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) membuka peluang baru dalam proses kreatif, seperti pembuatan produk digital, visual animasi, konten promosi, serta eksplorasi ide kreatif yang lebih inovatif [10].

Melihat kondisi tersebut, diperlukan program pemberdayaan santri yang terarah dan berkelanjutan melalui pelatihan produk digital dan visual animasi berbasis AI. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan digital santri, mengembangkan kreativitas, serta membuka peluang usaha baru di bidang ekonomi kreatif.

Selain itu, pembentukan komunitas kreatif berbasis digital menjadi langkah strategis dalam menciptakan ekosistem kolaboratif antar santri. Melalui komunitas ini, para peserta dapat saling berbagi pengalaman, memperoleh pendampingan, serta terus mengembangkan kemampuan secara berkelanjutan [11]. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bersifat pelatihan sesaat, tetapi juga menjadi upaya berkelanjutan dalam mendorong kemandirian ekonomi santri berbasis teknologi digital dan inovasi kreatif.

2. METODE PELAKSANAAN

Agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan, maka tahapan perencanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa langkah berikut:



Gambar1. Tahapan Perencanaan

1. Identifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Mitra
 - a) Melakukan observasi awal terhadap kondisi santri di Pondok Pesantren Jauharul Falah Al Islamy terkait keterampilan digital dan kreatif.
 - b) Mengidentifikasi kendala utama, seperti rendahnya literasi digital, keterbatasan keterampilan pembuatan produk digital dan visual animasi, serta minimnya pemanfaatan teknologi AI.
2. Koordinasi dengan Mitra
 - a) Menjalin komunikasi dengan pihak pesantren dan pembimbing santri.
 - b) Menyepakati tujuan, sasaran, dan ruang lingkup kegiatan pelatihan.
 - c) Menentukan jumlah santri peserta dan pembagian kelompok untuk praktik langsung.
3. Penyusunan Materi Pelatihan
 - a) Menyiapkan modul literasi digital khusus untuk santri.
 - b) Menyusun materi pembuatan produk digital, visual animasi, serta strategi branding dan desain kemasan digital.
 - c) Menyiapkan panduan pemanfaatan aplikasi AI sederhana untuk desain produk, konten promosi, dan analisis tren kreatif.

4. Persiapan Teknis dan Logistik
 - a) Menyediakan perangkat keras (laptop, proyektor, handphone) dan perangkat lunak pendukung.
 - b) Mempersiapkan ruang pelatihan, dokumentasi, dan sarana pendukung lainnya.
 - c) Membentuk tim teknis untuk mendampingi praktik santri agar kegiatan berjalan lancar.
5. Penyusunan Jadwal dan Rundown Kegiatan
 - a) Menentukan alur kegiatan dari sesi pembukaan, penyampaian materi, praktik, hingga penutup.
 - b) Membagi peran tim pelaksana sesuai bidang keahliannya.
6. Evaluasi Perencanaan
 - a) Melakukan rapat internal tim untuk meninjau kesiapan materi, alat bantu, dan teknis pelaksanaan.
 - b) Menyusun strategi antisipasi jika terjadi kendala teknis atau hambatan selama kegiatan berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Jauharul Falah Al Islamy dengan fokus pada pengenalan dan pelatihan pembuatan produk digital serta pembuatan video animasi berbasis Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung promosi unit usaha pesantren. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sesi sosialisasi mengenai pentingnya digitalisasi dalam pengembangan ekonomi kreatif pesantren. Selanjutnya dilakukan penyampaian materi terkait pembuatan produk digital dan pemanfaatan tools AI dalam pembuatan konten visual animasi. Pada tahap praktik, peserta diperkenalkan dengan langkah-langkah dasar pembuatan video animasi sederhana yang dapat digunakan sebagai media promosi. Meskipun praktik dilakukan secara terbatas, peserta tetap mendapatkan gambaran yang jelas terkait proses pembuatan konten digital berbasis AI.

3.2 Dokumentasi Kegiatan

1. Persiapan kegiatan



Gambar 2. Persiapan Kegiatan PKM

Dokumentasi visual ini mengilustrasikan tahap pra-operasional kegiatan, yang ditandai dengan implementasi serangkaian persiapan logistik dan teknis oleh tim pelaksana. Aktivitas tersebut mencakup pemasangan media komunikasi visual, penataan konfigurasi ruang, serta penyiapan dan uji fungsi perangkat proyeksi audiovisual guna memastikan kesiapan infrastruktur pendukung acara.

2. Kata sambutan pimpinan ponpes dan ketua pompos kota jambi



Gambar 3 Kata sambutan pimpinan ponpes dan ketua pompos kota jambi

Foto ini menampilkan kata sambutan dari Pimpinan Pondok Pesantren dan Ketua Pesantren Kota Jambi. Dalam sambutannya, mereka menyampaikan apresiasi atas terselenggaranya kegiatan ini serta harapan agar pelatihan dan program yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pesantren dan mendukung kemajuan ekonomi kreatif di lingkungan pesantren.

3. Penyampaian materi dari narsum



Gambar 4. Foto Penyampaian Materi oleh Narasumber Bapak. Dr.Nurhadi,

Foto ini menunjukkan narasumber Bapak Dr. Nurhadi menyampaikan materi kepada peserta. Dalam sesi ini, beliau memberikan wawasan tentang pembuatan produk digital dan penerapan teknologi AI dalam pembuatan konten visual, sebagai bagian dari upaya mendukung promosi unit usaha pesantren.

4. Foto Bersama Pengelola dan Ketua Pesantren Kota Jambi (Peserta PKM)



Gambar 5. Foto Bersama Tim bersama pihak pesantren

Foto ini memperlihatkan kebersamaan pengelola dan ketua pesantren Kota Jambi yang ikut serta dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk mengembangkan inovasi di pesantren.

3.3 Hambatan

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi, antara lain:

1. Padatnya jadwal pengelola pesantren, sehingga waktu untuk pelaksanaan praktik tidak dapat dilakukan secara maksimal.

2. Keterbatasan waktu pelatihan, yang menyebabkan sesi praktik bagi santri belum dapat dilakukan secara mendalam.
 3. Variasi tingkat pemahaman peserta, terutama dalam penggunaan teknologi digital dan AI.
- Meskipun demikian, tim tetap berupaya memberikan pemahaman konseptual dan demonstrasi yang cukup agar peserta memperoleh gambaran yang jelas.

4.4 Tanggapan Peserta

Berdasarkan hasil observasi dan interaksi selama kegiatan, peserta memberikan tanggapan yang cukup positif terhadap pelatihan yang diberikan. Santri menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi AI, khususnya dalam pembuatan video animasi untuk promosi pesantren. Beberapa peserta menyatakan bahwa materi yang disampaikan merupakan hal baru dan menarik, serta berpotensi untuk dikembangkan dalam kegiatan usaha pesantren. Selain itu, hasil contoh animasi yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi santri untuk belajar lebih lanjut terkait teknologi digital.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada tanggal 4 April 2026 di Pondok Pesantren Jauharul Falah Al Islamy, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan digitalisasi dan pembuatan animasi berbasis Artificial Intelligence (AI) mampu memberikan wawasan baru bagi santri dalam pengembangan ekonomi kreatif. Meskipun pelaksanaan praktik belum maksimal akibat keterbatasan waktu, peserta telah memahami konsep dasar pembuatan produk digital dan animasi sebagai media promosi. Selain itu, respon peserta menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi terhadap pemanfaatan teknologi dalam mendukung pengembangan usaha pesantren.

4.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan pada tanggal 4 April 2026 di Pondok Pesantren Jauharul Falah Al Islamy, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan penambahan durasi waktu, khususnya pada sesi praktik, sehingga peserta dapat memahami secara lebih mendalam aspek teknis pembuatan produk digital dan animasi berbasis Artificial Intelligence (AI). Selain itu, diperlukan adanya pelatihan lanjutan guna meningkatkan keterampilan santri, serta pendampingan intensif dalam mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam unit usaha pesantren. Pihak pesantren juga diharapkan dapat mengintegrasikan program ini sebagai bagian dari pengembangan ekonomi kreatif berbasis digital secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Universitas Dinamika Bangsa atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh rekan kerja yang telah memberikan bantuan, kerja sama, dan kontribusi yang sangat berarti. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Pondok Pesantren Jauharul Falah Al Islamy atas kesempatan, dukungan, serta partisipasi yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Barus, J. S. Simangunsong, S. E. B. Ginting, and L. S. Saragih, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pasar Global," *Jiic J. Intelek Insa. Cendikia*, vol. 1, no. 4, pp. 495–500, 2024, [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- [2] T. D. Arsyad, I. A. Berutu, K. R. Azis, and H. Chairunisa, "Analisis Dinamika Ekonomi Pasar Terhadap Daya Saing Penjualan Pada Cv Berkah Teknik Sentra Sikat Dan Sapu Di Cibiru, Kota Bandung," *J. Transform. Hum.*, vol. 8, no. 5, pp. 49–57, 2025.

-
- [3] A. D. Putri, M. Jannah, N. Nabilas, and S. Ramadani, "Ekonomi Kreatif Sebagai Kunci dalam Meningkatkan Produktivitas dan Daya Saing," *Semin. Nas. Pariwisata dan Kewirausahaan*, vol. 4, no. April, pp. 333–340, 2025, [Online]. Available: <http://usahid.ac.id/conference/index.php/snpk/article/view/346/292>
- [4] R. Perlambang, S. MS, N. Thalib, C. B. Santoso, and B. H. Prilosadoso, "Peran Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Pemberdayaan Sosial Komunitas Lokal," *J. Lentera Bisnis*, vol. 14, no. 2, pp. 2799–2808, 2025, doi: 10.34127/jrlab.v14i2.1683.
- [5] C. W. Sarwono, "Peningkatan Pemasaran Umkm Melalui Pemanfaatan Digital Marketing Di Dusun Barong Kulon, Desa Candi, Kecamatan Pringkuku," *J. Manaj. dan Pendidik. Dasar* e-ISSN, vol. 5, no. April, pp. 722–737, 2025.
- [6] R. Choirunnisa, N. Hidayati, and I. A. Sholihah, "Pemanfaatan Sosial Media Marketing dan Ecommerce untuk Meningkatkan Brand Awareness UMKM Di Desa Kedungjambe," *J. Masy. Mandiri*, vol. 2, no. 1, pp. 07–18, 2025.
- [7] D. Dyarini, A. Hanifah, L. Litdia, A. Alam, and ..., "Transformasi Digital Untuk Umkm: Pengembangan Dan Pemasaran Produk Melalui Marketplace," in *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/26420%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/26420/11865>
- [8] Buci Morisson and Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, "Digitalisasi UMKM sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing di Era Ekonomi Digital Buci," *E-Bisnis J. Ilm. Ekon. Dan Bisnis*, vol. 18, no. 1, pp. 289–299, 2025, doi: 10.51903/e-bisnis.v18i1.2215.
- [9] D. F. Virgiyanti et al., "Manajemen pemasaran digital untuk meningkatkan daya saing UMKM," *J. Pembelajaran Pemberdaya. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 189–201, 2025, doi: 10.33474/jp2m.v6i1.23284.
- [10] M. Rifai, R. M. Chandra Ningsih, R. Sitha, and S. Syafril, "Bagaimana Strategi Pemasaran Dengan Menggunakan Artificial Inteligen: Suatu Tinjauan Tematik Dan Eksplorasi Praktis," *J. Ris. Manaj. dan Akunt.*, vol. 5, no. 1, pp. 231–245, 2025, doi: 10.55606/jurima.v5i1.5121.
- [11] Y. Anggraini, F. Rianto, M. Junaedi, J. Santika, and P. Sitompul, "Transformasi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan dan Daya Saing di Era Industri 4 . 0 bagi Masyarakat Pondok Petir," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2023, pp. 6096–6102, 2025.