

AI-Driven Animation untuk Pemuda Non-Ahli: Pelatihan Menuju Dunia Kreatif

Lukas Yulianto*, Budi Widjajanto, Heribertus Himawan, Lisa Mardiana,
Tunggul Banjaransari, Deddy Award Widya Laksana, Arry Maulana Syarif

Computer Science in Arts and Culture Research Center, Universitas Dian Nuswantoro

*Penulis Korespondensi: lukasyulianto@dsn.dinus.ac.id

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini mengevaluasi efektivitas pelatihan AI-Driven Animation bagi pemuda non-ahli dalam meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use/PEU), persepsi manfaat (Perceived Usefulness/PU), dan niat penggunaan berkelanjutan (Behavioral Intention/BI) berdasarkan kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Menggundesain pre-test dan post-test, data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala Likert. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada rata-rata PEU, PU, dan BI. Uji-t berpasangan menghasilkan nilai t tinggi dengan p -value $< 0,001$ untuk semua konstruk, menandperubahan yang signifikan secara statistik. Analisis korelasi Pearson mengindikasikan hubungan sangat kuat antara PEU dan PU, serta hubungan kuat antara PU dan BI, dan PEU dan BI. Temuan ini konsisten dengan asumsi TAM, bahwa persepsi kemudahan penggunaan berkontribusi positif terhadap persepsi manfaat, yang pada gilirannya meningkatkan niat penggunaan berkelanjutan. Secara keseluruhan, pelatihan AI-Driven Animation terbukti efektif dalam memberdayapemuda non-ahli, mempercepat adopsi teknologi kreatif, dan mendorong keberlanjutan penggunaan AI dalam industri kreatif digital. Hasil ini memperkuat relevansi TAM sebagai kerangka konseptual dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan adopsi teknologi baru di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: AI, AI-Driven Animation, Technology Acceptance Model, pemuda non-ahli, industri kreatif

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk industri kreatif seperti produksi film animasi. Saat ini, proses produksi animasi yang sebelumnya membutuhkan keterampilan teknis tinggi dan waktu yang lama, dapat dipercepat dan dipermudah melalui penggunaan berbagai tool berbasis AI. Teknologi ini memungkinkan individu tanpa latar belakang teknis khusus untuk terlibat secara aktif dalam produksi konten animasi, yang sebelumnya hanya dapat diakses oleh profesional. Hal ini membuka peluang demokratisasi kreativitas di era digital.

Cara mengutip:

Yulianto, L., Widjajanto, B., Himawan, H., Mardiana, L., Banjaransari, T., Laksana, D. A. W., & Syarif, A. M. (2025). AI-Driven Animation untuk Pemuda Non-Ahli: Pelatihan Menuju Dunia Kreatif. IDPM: Inovasi Digital dan Pengabdian kepada Masyarakat, 1(1), 1-20.

Generative AI adalah cabang kecerdasan buatan yang dirancang untuk menciptatau menghasilkan konten baru, seperti teks, gambar, musik, video, atau animasi—dengan mempelajari pola dan struktur dari data yang ada. Berbeda dengan AI tradisional yang biasanya hanya menganalisis atau memprediksi berdasarkan data, generative AI mampu membuat sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Teknologi ini bekerja menggunakan model pembelajaran mesin, terutama deep learning dan transformer-based models (misalnya GPT, DALL·E, Stable Diffusion), yang mempelajari representasi data secara mendalam. Feuerriegel et al. (2024) menekankan bahwa Generative AI telah menjadi salah satu pendorong utama inovasi di berbagai sektor, termasuk industri kreatif. Teknologi ini memanfaatkan model pembelajaran mendalam untuk menghasilkan konten baru, baik teks, gambar, maupun animasi, dengan tingkat realisme yang semakin mendekati karya manusia. Potensi transformasi ini tidak hanya terletak pada automasi, tetapi juga pada penciptaan peluang kreatif baru yang sebelumnya sulit dicapai secara manual. Dalam konteks pelatihan AI-Driven Animation, kemampuan ini memungkinkan pemuda non-ahli untuk berpartisipasi dalam proses kreatif tanpa memerlukan keterampilan teknis tingkat lanjut.

Epstein et al. (2023) memaparkan hubungan erat antara seni dan sains dalam perkembangan Generative AI. Mereka menyoroti bahwa teknologi ini bukan hanya alat teknis, tetapi juga media ekspresi kreatif yang mengaburkan batas antara karya manusia dan mesin. Kolaborasi antara seniman dan ilmuwan menghasilkan bentuk-bentuk baru seni digital yang kaya nilai estetika sekaligus didukung oleh fondasi ilmiah yang kuat. Perspektif ini relevan untuk memahami bagaimana AI-Driven Animation dapat menjadi jembatan antara kreativitas subjektif dan inovasi teknologi yang terukur, sehingga meningkatkan persepsi manfaat di mata peserta pelatihan. Di sisi lain, Fui-Hoon Nah et al. (2023) membahas spektrum aplikasi Generative AI, mulai dari pendidikan, bisnis, hingga hiburan, serta tantangan yang menyertainya seperti bias algoritmik, isu hak cipta, dan integrasi etis dalam proses kreatif. Mereka menekankan pentingnya kolaborasi AI-manusia (AI-human collaboration) untuk memaksimalkan potensi teknologi ini. Dalam kerangka Technology Acceptance Model (TAM), kolaborasi ini dapat meningkatkan Perceived Ease of Use (PEU) dengan menyediantarmuka yang ramah pengguna, serta memperkuat Behavioral Intention (BI) melalui pengalaman penggunaan yang positif. Bagi pemuda non-ahli, sinergi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih intuitif sekaligus membuka peluang karier di industri kreatif digital.

Perkembangan AI-Driven Animation telah membawa transformasi signifikan dalam industri kreatif, khususnya pada proses pembuatan animasi yang sebelumnya membutuhkan waktu dan tenaga besar. Yixuan, et al. (2024) menyoroti bagaimana kecerdasan buatan kini dapat mengotomatisasi tahap-tahap penting seperti frame interpolation, penciptaan efek visual, hingga penyesuaian gerkarakter secara real-time. Hal ini tidak hanya mempercepat produksi, tetapi juga

membuka peluang bagi kreator dengan latar belakang non-teknis untuk membuat animasi berkualitas tinggi. Namun, perkembangan ini juga memunculkan potensi risiko, seperti isu hak cipta, bias algoritma, dan keterbatasan orisinalitas. Singh (2023) menjelaskan bahwa integrasi AI ke dalam narasi animasi berpotensi mengubah paradigma penceritaan. Teknik animasi konvensional yang sebelumnya mengandalkan kerja manual kini dapat dilengkapi dengan sistem AI yang mampu memprediksi alur cerita, menyesuaikan ekspresi karakter, dan menghasilkan transisi yang lebih halus. Dengan demikian, proses kreatif tidak hanya menjadi lebih efisien, tetapi juga lebih interaktif. tetapi, Singh juga mengingatkan bahwa dominasi AI dapat mengaburkan identitas gaya visual seniman, sehingga diperlukan keseimbangan antara otomatisasi dan sentuhan manusia.

Penggunaan AI dalam animasi interaktif telah diteliti sejak awal 2000-an. Cavazza et al. (2001) menunjukkan bahwa sistem berbasis AI mampu menciptakan pengalaman interactive storytelling yang dinamis, di mana karakter dan lingkungan merespons input pengguna secara langsung. Meskipun teknologi saat itu masih terbatas, penelitian ini meletakkan dasar bagi inovasi animasi berbasis pembelajaran mesin dan model generative yang kita lihat saat ini. Kemajuan dalam natural language processing dan computer vision kini memperluas cakupan interaksi, memungkinkan integrasi antara narasi, gerakan, dan respon emosional karakter. Masa depan animasi sangat dipengaruhi oleh perkembangan AI yang semakin adaptif. Teknologi seperti generative adversarial networks (GANs) dan transformer models memungkinkan pembuatan geryang realistis, desain karakter unik, dan efek visual kompleks hanya dengan input teks atau sketsa sederhana (Sharma dan Juyal, 2023). Mereka menekankan bahwa AI berpotensi mendemokratisasi produksi animasi, sehingga pelaku kreatif dari berbagai latar belakang dapat berkontribusi tanpa hambatan teknis yang tinggi. Namun, keberhasilan ini bergantung pada regulasi etis dan perlindungan karya kreatif. Abootorabi et al. (2025) melakukan survei komprehensif mengenai teknik dan aplikasi generative AI untuk animasi karakter. Mereka mengidentifikasi tren penggunaan model difusi, motion capture berbasis AI, serta procedural animation yang digerakkan oleh pembelajaran mesin. Survei ini juga membahas arah masa depan, termasuk integrasi AI dengan realitas virtual (VR) dan realitas campuran (MR) untuk menciptakan pengalaman animasi imersif. Dengan kemajuan pesat ini, AI-Driven Animation diproyeksikan menjadi salah satu pilar utama industri kreatif di dekade mendatang, asalkan tantangan etika, legal, dan teknis dapat diatasi. Namun, meskipun teknologi AI semakin mudah diakses, kesenjangan keterampilan masih menjadi tantangan, khususnya di kalangan mahasiswa non-teknis dan kelompok pemuda yang belum memiliki pengetahuan atau pengalaman dalam produksi animasi. Beberapa studi menyebutkan bahwa tingkat adopsi teknologi baru tidak hanya bergantung pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada persepsi kegunaannya dalam konteks nyata (Davis, 1989). Oleh karena itu, diperlukan intervensi edukatif yang tidak hanya

mengenalkan teknologi, tetapi juga memberikan pengalaman praktik yang membentuk persepsi positif terhadap teknologi tersebut.

Mogaji et al. (2024) mempertanyakan relevansi TAM dalam konteks kemajuan Generative Artificial Intelligence (GAI), terutama karena kemampuan adaptif dan interaktif teknologi ini melampaui asumsi awal TAM yang dikembangkan untuk sistem berbasis aturan. Mereka menyoroti bahwa GAI memerlukan penyesuaian pada variabel-variabel inti TAM, seperti PEU dan PU, dengan mempertimbangkan faktor-faktor baru seperti kepercayaan (trust), etika, dan transparansi algoritma. Dengan demikian, meskipun TAM tetap relevan, kerangka ini perlu diintegrasikan dengan perspektif kontemporer yang mencerminkan kompleksitas interaksi manusia-AI. Shahzad et al. (2025) mengaplikasikan TAM untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan GAI, seperti ChatGPT, di lingkungan pendidikan tinggi. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa PEU dan PU secara signifikan memengaruhi niat penggunaan BI, sementara variabel eksternal seperti literasi digital, dukungan institusional, dan norma sosial memperkuat hubungan tersebut. Studi ini mengonfirmasi validitas TAM dalam menjelaskan adopsi GAI di kalangan mahasiswa, sekaligus menyoroti pentingnya konteks pendidikan dalam membentuk persepsi teknologi.

Ghimire dan Edwards (2024) mengusulkan integrasi TAM dengan Innovation Diffusion Theory (IDT) untuk menjelaskan adopsi GAI di kelas. Mereka menemukan bahwa atribut inovasi dalam IDT, seperti relative advantage dan compatibility, dapat memperkaya variabel PU dan PEU dalam TAM. Pendekatan hibrida ini dinilai lebih mampu menangkap dinamika adopsi teknologi yang cepat berkembang, khususnya ketika GAI digunakan untuk personalisasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Gupta dan Yang (2024) mengembangkan model adopsi GAI untuk wirausahawan, dengan memodifikasi TAM agar mencakup faktor seperti kreativitas, inovasi produk, dan kecepatan pengambilan keputusan. Studi kasus penggunaan ChatGPT menunjukkan bahwa PEU dan PU tetap menjadi prediktor utama BI, namun motivasi kewirausahaan dan orientasi pasar memperkuat intensi tersebut. Temuan ini mengimplikasikan bahwa adaptasi TAM dalam konteks bisnis kreatif memerlukan penekanan pada nilai tambah strategis yang diberikan oleh GAI. TAM masih relevan dalam memahami adopsi Generative AI, baik di pendidikan maupun kewirausahaan, meskipun perlu dimodifikasi untuk memasukkan faktor-faktor baru seperti kepercayaan, etika, atribut inovasi, dan motivasi kontekstual. Dengan integrasi teori lain dan penyesuaian variabel, TAM tetap menjadi kerangka konseptual yang kuat untuk menjelaskan persepsi, manfaat, dan niat penggunaan teknologi di era GAI.

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang sebagai respons terhadap tantangan tersebut dengan fokus pada pelatihan produksi animasi berbasis AI kepada organisasi pemuda yang

tidak memiliki latar belakang dalam animasi. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam memanfaatkan tool AI untuk seluruh tahapan produksi animasi, mulai dari pengembangan ide cerita hingga proses editing akhir. Pelatihan dilakukan secara daring selama enam jam dengan pendekatan praktik langsung (hands-on). Materi pelatihan mencakup penggunaan ChatGPT untuk pembuatan skenario dan penulisan prompt visual, Leonardo AI untuk desain karakter dan latar belakang, Kling AI untuk animasi lipsync, serta CapCut untuk pengeditan video. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memahami fungsi teknologi, tetapi juga mampu menerapkannya secara mandiri dalam proyek kreatif.

Dalam mengukur keberhasilan pelatihan, digunakan pendekatan TAM yang menilai tiga aspek utama: PEU, PU, dan BI. Model TAM terbukti efektif dalam menjelaskan niat individu dalam mengadopsi teknologi baru, termasuk dalam konteks pendidikan dan pelatihan berbasis teknologi (Venkatesh dan Davis, 2000). Melalui instrumen pre-test dan post-test, pelatihan ini bertujuan mengidentifikasi sejauh mana persepsi peserta berubah setelah menerima pelatihan berbasis praktik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam membentuk keterampilan digital dan persepsi positif terhadap teknologi, dibandingkan dengan pendekatan teoritis semata (Kolb, 1984). Dengan pendekatan tersebut, peserta dari latar belakang non-teknis diharapkan dapat mengalami peningkatan literasi teknologi dan merasa lebih percaya diri dalam memproduksi animasi digital menggunakan tool AI.

Kegiatan PKM ini juga memiliki kontribusi sosial yang signifikan, terutama dalam konteks pemberdayaan pemuda melalui teknologi kreatif. Dengan memperkenalkan tool AI sebagai sarana ekspresi kreatif, pelatihan ini membuka ruang baru bagi keterlibatan masyarakat dalam produksi konten digital yang sebelumnya didominasi oleh industri besar. Lebih jauh, pendekatan ini juga mendukung agenda literasi digital nasional dan pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi (UNESCO, 2021).

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN PKM

2.1 Target Sasaran Kegiatan PKM

Dalam upaya mengembangkan keterampilan kreatif generasi muda sekaligus memperkenalkan teknologi animasi berbasis kecerdasan buatan kepada masyarakat, diperlukan kegiatan pelatihan yang dirancang khusus untuk menjangkau kelompok yang belum memiliki pengalaman di bidang ini. Pelatihan AI-Driven Animation ini tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman teknis mengenai proses pembuatan animasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari kalangan pemuda agar mampu mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui media digital. Dengan pendekatan yang ramah bagi pemula dan memanfaatkan kemajuan teknologi, program ini diharapkan dapat menjadi pintu masuk bagi komunitas lokal untuk mengenal potensi

industri kreatif, sekaligus membuka peluang baru dalam bidang seni, media, dan hiburan. Untuk itu, sasaran kegiatan difokuskan pada kelompok pemuda tertentu yang memiliki potensi untuk berkembang melalui pendampingan dan pelatihan yang tepat.

Target sasaran kegiatan ini adalah organisasi pemuda “Karya Muda” yang berlokasi di Kelurahan Pojoksari, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Organisasi ini terdiri dari 29 anggota yang seluruhnya merupwarga setempat dan semuanya belum memiliki latar belakang atau keahlian di bidang animasi. Seluruh peserta belum pernah terlibat dalam produksi animasi, baik berupa animasi pendek maupun film animasi, baik dengan menggunteknologi berbasis AI maupun metode konvensional. Anggota kelompok ini berusia antara 12 hingga 21 tahun, dengan komposisi 17 perempuan dan 12 laki-laki. Berdasarkan latar belakang pendidikan, terdapat 6 orang yang masih berstatus pelajar SMP, 11 orang pelajar SMA, 3 orang mahasiswa, 4 orang yang berprofesi sebagai wiraswasta, dan 3 orang pekerja. Keragaman usia dan latar belakang pendidikan ini menjadi potensi yang menarik untuk dikembangkan melalui pelatihan AI-Driven Animation, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan kreatif sekaligus membuka peluang baru bagi mereka dalam industri kreatif digital.

2.2 Metode Pelatihan AI-Driven Animation

Metode pelatihan yang digundalam kegiatan ini dirancang untuk dapat diikuti secara efektif oleh peserta yang belum memiliki pengalaman di bidang animasi, khususnya animasi berbasis kecerdasan buatan. Pelatihan dilaksanakan secara daring untuk memudahkan akses dan mengurangi hambatan jarak, sekaligus memberikan fleksibilitas waktu bagi peserta yang memiliki kesibukan berbeda-beda. Model ini memungkinkan peserta untuk belajar dari lokasi masing-masing tanpa harus melakukan perjalanan ke tempat pelatihan, sehingga efisiensi waktu dan biaya dapat terjaga. Pendekatan daring dipilih dengan mempertimbangkan kondisi peserta yang berasal dari satu wilayah tetapi memiliki aktivitas harian yang beragam. Pelaksanaan melalui platform konferensi video memungkinkan interaksi langsung antara fasilitator dan peserta, baik dalam bentuk penjelasan materi, diskusi, maupun tanya jawab. Dengan demikian, meskipun dilakukan secara jarak jauh, pelatihan tetap bersifat interaktif dan komunikatif.

Selain itu, metode pelatihan ini berfokus pada pendekatan berbasis praktik. Artinya, peserta tidak hanya menerima penjelasan teori, tetapi juga diarahkan untuk langsung mempraktikkan langkah-langkah pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak dan teknologi AI. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam, karena keterampilan teknis lebih efektif dikuasai melalui pengalaman langsung daripada hanya melalui pemaparan konsep. Setiap sesi pelatihan diawali dengan penjelasan singkat mengenai konsep yang dipraktikkan. Setelah itu,

fasilitator mendemonstrasikan proses pembuatan animasi langkah demi langkah. Peserta dapat mengikuti secara bersamaan, mencoba setiap tahapan, dan mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan. Dengan cara ini, hambatan teknis dapat segera diatasi, dan peserta tidak tertinggal dalam proses pembelajaran.

Untuk memaksimalkan pembelajaran, peserta juga diberikan tugas praktik mandiri di luar jam pelatihan. Tugas ini dirancang sederhana namun aplikatif, sehingga dapat melatih keterampilan yang telah dipelajari sekaligus mendorong kreativitas. Hasil praktik peserta dipresentasikan pada sesi berikutnya untuk mendapatkan umpan balik langsung dari fasilitator. Sarana pendukung pelatihan daring ini mencakup penggunaan perangkat komputer atau laptop, koneksi internet yang memadai, serta perangkat lunak animasi berbasis AI yang telah ditentukan. Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan panduan instalasi perangkat lunak dan akses ke materi pendukung agar siap mengikuti sesi tanpa kendala teknis yang berarti. Selain itu, rekaman setiap sesi disediakan agar peserta dapat mengulang materi secara mandiri kapan saja diperlukan. Dalam setiap tahap pelatihan, fasilitator juga mengintegrasikan elemen kolaboratif, di mana peserta bekerja dalam kelompok kecil untuk menghasilkan proyek animasi sederhana. Kolaborasi ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen proyek kreatif.

Pelatihan ini direncanakan berlangsung selama 6 sesi, dengan durasi 120 menit per sesi, sehingga total durasi keseluruhan adalah 12 jam pelatihan efektif. Dengan kombinasi metode daring dan pendekatan berbasis praktik ini, diharapkan peserta mampu memperoleh keterampilan dasar AI-Driven Animation secara efektif, meskipun tanpa latar belakang teknis sebelumnya. Pendekatan ini juga memberi ruang bagi peserta untuk bereksperimen, berkreasi, dan membangun portofolio awal yang dapat menjadi pijuntuk terjun lebih jauh ke industri kreatif digital. Gambar 1 memperlihatkan ilustrasi dokumentasi kegiatan pelatihan secara daring. Gambar 2 memperlihatkan ilustrasi desain karakter hasil praktik oleh peserta pelatihan yang mengilustrasikan tokoh pejuang kemerdekaan Republik Indonesia.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pelatihan secara daring



Gambar 2. Hasil desain karakter yang mengilustrasikan tokoh pejuang kemerdekaan Republik Indonesia oleh peserta pelatihan

2.3 Materi Pelatihan dan Perangkat yang Digunakan

Materi pelatihan dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menciptakan animasi berbasis kecerdasan buatan dari tahap perencanaan hingga tahap akhir penyuntingan. Seluruh materi disusun dengan mempertimbangkan kemampuan peserta yang masih pemula di bidang animasi, sehingga setiap bagian dibawsecara bertahap dan mudah diikuti. Pelatihan ini memadukan teori singkat dengan praktik langsung menggunakan beberapa tool AI dan aplikasi pendukung, yang menjadi bekal penting bagi peserta untuk berkreasi secara mandiri di masa mendatang.

Tahap awal pelatihan berfokus pada penulisan cerita dengan ChatGPT. Peserta diperkenalkan pada konsep penceritaan (storytelling), pengembangan plot, dan penciptaan dialog yang sesuai dengan karakter. ChatGPT digunakan untuk membantu menghasilkan ide cerita secara cepat, merancang alur narasi, serta menyusun naskah yang konsisten dan menarik. Peserta belajar bagaimana memberikan prompt yang tepat agar AI dapat menghasilkan teks yang relevan dan kreatif sesuai dengan tujuan animasi yang dibuat. Setelah cerita selesai disusun, tahap berikutnya adalah visualisasi karakter dan latar dengan Leonardo AI. Pada sesi ini, peserta mempelajari cara mengubah deskripsi teks menjadi gambar karakter, latar belakang, atau objek pendukung animasi yang sesuai dengan skenario. Leonardo AI memungkinkan peserta membuat desain yang unik meskipun tanpa keahlian menggambar manual.

Peserta mencoba berbagai pengaturan gaya visual, warna, dan detail untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan suasana cerita. Pemilihan Leonardo AI sebagai tool visualisasi didasarkan pada kemampuannya menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi dan detail yang kaya. Dalam pelatihan, peserta mempraktikkan pembuatan beberapa variasi desain untuk satu karakter atau latar, sehingga mereka dapat memilih yang paling sesuai untuk digunakan pada tahap animasi. Proses ini juga

melatih kemampuan peserta dalam mengomunikasikan ide visual kepada AI secara efektif melalui deskripsi yang spesifik.

Tahap selanjutnya adalah animasi dan lipsync dengan Kling AI. Materi ini mengajarkan cara menghidupkan karakter yang telah dibuat sebelumnya, memberikan gertubuh, ekspresi wajah, dan sinkronisasi bibir dengan dialog yang ada di naskah. Kling AI mempermudah proses yang biasanya memwaktu lama dalam animasi konvensional, dengan memanfaatkan algoritma pembelajaran mesin untuk menghasilkan geryang realistis dan selaras dengan audio. Peserta mempelajari cara mengimpor gambar karakter ke Kling AI, menambahkan suara atau dialog, dan mengatur timing agar sinkronisasi geribibir terlihat natural. Selain itu, dibahas juga teknik sederhana untuk memperhalus animasi, seperti mengatur transisi, mengurangi jeda yang tidak perlu, dan menyesuaikan tempo agar alur animasi lebih nyaman untuk ditonton.

Setelah proses animasi selesai, peserta diarahkan pada tahap penyuntingan video dengan CapCut. Materi ini mencakup penggabungan seluruh elemen animasi, penambahan musik latar, efek suara, teks, serta transisi antar-scene. CapCut dipilih karena memiliki antarmuka yang ramah bagi pemula namun tetap menyedifitur yang cukup lengkap untuk menghasilkan video berkualitas tinggi. Peserta juga belajar menyesuaikan resolusi dan format video agar sesuai dengan kebutuhan publikasi. Dalam sesi penyuntingan, peserta mempraktikkan teknik memotong (cutting), mengatur urutan klip, menyesuaikan durasi, dan menerapkan efek visual yang mendukung suasana cerita. Fasilitator juga memberikan tips untuk membuat video terlihat profesional meskipun dibuat dengan tool sederhana, seperti konsistensi warna, penggunaan font yang tepat, dan pengaturan audio agar seimbang.

2.4 Evaluasi

Setelah semua tahapan teknis pelatihan AI-Driven Animation selesai, pelatihan diakhiri dengan evaluasi hasil karya peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test berbasis TAM. Instrumen ini dirancang untuk mengukur persepsi peserta terhadap kemudahan penggunaan, kegunaan, dan minat mereka dalam menggunakan teknologi AI untuk animasi, baik sebelum maupun setelah pelatihan. Penggunaan model evaluasi berbasis TAM bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan ini dapat meningkatkan penerimaan peserta terhadap teknologi baru. Data yang diperoleh dari evaluasi ini menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan metode pelatihan di masa mendatang, serta menjadi indikator keberhasilan program dalam mendorong keterampilan dan kepercayaan diri peserta. Dengan rangkaian materi dan tool yang digunakan, peserta diharapkan dapat memahami proses pembuatan animasi berbasis AI secara menyeluruh, mulai dari merancang cerita hingga menghasilkan video akhir yang siap dipublikasikan. Pelatihan

ini tidak hanya membekali peserta dengan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman nyata dalam mengelola proyek kreatif digital secara mandiri.

Instrumen evaluasi ini dirancang untuk menilai penerimaan teknologi dalam pemanfaatan AI pada produksi film animasi dengan mengacu pada tiga konstruk utama TAM, yaitu PEU, PU, dan BI. Kuesioner menggunakan skala Likert lima poin yang berkisar dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju), sehingga memungkinkan pengukuran tingkat persetujuan peserta secara bertahap dan mudah diinterpretasikan. Sasaran responden mencakup mahasiswa serta masyarakat awam, sehingga redaksi butir pertanyaan disusun ringkas, jelas, dan bebas istilah teknis yang berpotensi membingungkan. Konstruk PEU mengevaluasi persepsi kemudahan penggunaan alat dan alur kerja berbasis AI dalam proses animasi. Butir-butirnya menekankan pada kemudahan mempelajari langkah awal, kejelasan antarmuka, kemudahan melakukan revisi, dan efisiensi ketika menggabungkan beberapa alat AI. Konstruk PU berfokus pada kegunaan AI dalam meningkatkan kualitas dan produktivitas, misalnya persepsi bahwa AI mempercepat pembuatan aset visual, membantu menyusun gerak dan lipsync yang konsisten, serta meningkatkan hasil akhir video. Sementara itu, BI mengukur niat perilaku untuk terus menggunakan AI setelah pelatihan, termasuk kesiapan mengintegrasikan AI pada tugas atau proyek berikutnya, kesediaan merekomendasikannya kepada rekan, dan rencana mencari pelatihan lanjutan.

Pelaksanaan pre-test dilakukan sebelum intervensi, yaitu sebelum peserta menerima materi atau praktik pemanfaatan AI. Tahap ini memotret kondisi awal terkait kemudahan yang dipersepsikan, kegunaan, dan niat menggunakan AI. Setelah peserta menyelesaikan sesi praktik hingga menghasilkan tugas atau proyek pendek, post-test diberikan dengan butir yang sama untuk menangkap perubahan persepsi dan niat pascapengalaman langsung. Penggunaan butir yang identik di pre-test dan post-test memudahkan perbandingan skor serta analisis dampak pelatihan secara kuantitatif. Skoring dilakukan dengan menjumlahkan atau merata-rata skor per konstruk untuk setiap responden sehingga diperoleh nilai PEU, PU, dan BI. Analisis perubahan dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test per konstruk menggunakan uji beda berpasangan, yaitu uji-t untuk data berdistribusi normal.

Dalam konteks produksi animasi berbasis AI, kuesioner ini diintegrasikan erat dengan pengalaman belajar peserta. Pre-test memberi gambaran ekspektasi dan hambatan awal, sedangkan post-test menangkap perubahan setelah peserta menulis cerita dengan model bahasa, memvisualisasikan karakter dan latar dengan generator gambar, melakukan animasi dan lipsync otomatis, serta mengompilasi hasil di aplikasi penyuntingan. Dengan demikian, hasil pengukuran tidak hanya menunjukkan penerimaan teknologi secara umum, tetapi juga relevansinya terhadap tugas-tugas spesifik yang benar-benar dikerjakan peserta selama pelatihan.

3. HASIL

Bagian hasil dan pembahasan menyajikan temuan yang diperoleh dari pelaksanaan pelatihan AI-Driven Animation bagi organisasi pemuda “Karya Muda” di Kelurahan Pojoksari, serta analisis terhadap data yang dikumpulkan melalui instrumen pre-test dan post-test berbasis TAM. Hasil pre-test memberikan gambaran awal mengenai persepsi, manfaat, dan niat penggunaan AI sebelum intervensi, sedangkan hasil post-test menunjukkan perubahan signifikan setelah peserta mengikuti rangkaian pelatihan. Analisis ini tidak hanya membandingkan pergeseran skor rata-rata pada tiap konstruk, tetapi juga menginterpretasikan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan penerimaan teknologi, termasuk kemudahan antarmuka, manfaat yang dirasterhadap produktivitas dan kualitas animasi, serta motivasi peserta untuk terus menggunakan AI di masa mendatang. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan tersebut pada konteks literatur sebelumnya, sehingga memberikan pemahaman komprehensif mengenai dampak pelatihan terhadap kesiapan peserta memasuki industri kreatif berbasis teknologi.

Tabel 1. Hasil pre-test PEU (kemudahan penggunaan tool AI)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
PEU1	Saya merasa antarmuka tool AI mudah dipahami.	5	7	10	5	2
PEU2	Saya tidak membutuhkan banyak upaya untuk belajar menggunakan tool AI.	4	6	9	7	3
PEU3	Proses produksi animasi dengan bantuan AI terasa dapat dipahami tanpa melalui proses berpikir yang rumit.	6	7	8	5	3
PEU4	Saya merasa nyaman mengoperasikan tool AI untuk membuat animasi.	3	6	9	7	4

Tabel 2. Hasil post-test PEU (kemudahan penggunaan tool AI)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
PEU1	Saya merasa antarmuka tool AI mudah dipahami.	1	2	5	9	12
PEU2	Saya tidak membutuhkan banyak upaya untuk belajar menggunakan tool AI.	1	1	4	11	12
PEU3	Proses produksi animasi dengan bantuan AI terasa dapat dipahami tanpa melalui proses berpikir yang rumit.	1	2	5	9	12
PEU4	Saya merasa nyaman mengoperasikan tool AI untuk membuat animasi.	0	1	3	10	15

Peserta pelatihan berjumlah 29 orang yang merupakan anggota organisasi pemuda “Karya Muda”. Seluruh peserta belum memiliki latar belakang atau keahlian di bidang animasi, dan belum pernah terlibat dalam produksi animasi, baik berupa animasi pendek maupun film animasi, baik dengan menggunakan teknologi berbasis AI maupun metode konvensional. Peserta berusia antara 12 hingga 21

tahun, dengan komposisi 17 perempuan dan 12 laki-laki. Berdasarkan latar belakang pendidikan, terdapat 6 orang yang masih berstatus pelajar SMP, 11 orang pelajar SMA, 3 orang mahasiswa, 4 orang yang berprofesi sebagai wiraswasta, dan 3 orang pekerja. Tabel 1 dan Tabel 2 memperlihatkan hasil pre-test dan post-test dari PEU untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan tool AI.

Selanjutnya, Tabel 3 dan Tabel 4 memperlihatkan hasil pre-test dan post-test dari PU untuk mengevaluasi manfaat tool AI terhadap produktivitas/kualitas.

Tabel 3. Hasil pre-test PU (manfaat tool AI terhadap produktivitas/kualitas)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
PU1	Tool AI membantu saya menghasilkan animasi lebih cepat.	4	6	11	5	3
PU2	Tool AI meningkatkan kualitas visual atau naratif dari animasi saya.	5	7	9	6	2
PU3	Saya merasa lebih produktif dengan bantuan tool AI.	4	6	10	6	3
PU4	Tool AI memungkinkan saya melakukan hal-hal yang sulit secara manual.	6	7	8	5	3

Tabel 4. Hasil post-test PU (manfaat tool AI terhadap produktivitas/kualitas)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
PU1	Tool AI membantu saya menghasilkan animasi lebih cepat.	1	2	4	11	11
PU2	Tool AI meningkatkan kualitas visual atau naratif dari animasi saya.	1	2	5	10	11
PU3	Saya merasa lebih produktif dengan bantuan tool AI.	0	2	5	9	13
PU4	Tool AI memungkinkan saya melakukan hal-hal yang sulit secara manual.	1	1	4	10	13

Tabel 5 dan Tabel 6 memperlihatkan hasil pre-test dan post-test dari BI untuk mengevaluasi niat untuk terus menggunAI.

Tabel 5. Hasil pre-test BI (niat untuk terus menggunAI)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
BI1	Saya berniat mengguntool AI di proyek animasi saya berikutnya.	5	6	10	5	3
BI2	Saya merekomendasikan penggunaan AI dalam produksi animasi.	4	7	9	6	3
BI3	Saya tertarik mengeksplorasi lebih lanjut fitur-fitur AI lainnya.	6	6	8	6	3
BI4	Saya merasa AI menjadi bagian penting dalam proses kerja saya.	5	7	9	5	3

Tabel 6. Hasil post-test BI (niat untuk terus menggunAI)

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
BI1	Saya berniat mengguntool AI di proyek animasi saya berikutnya.	1	2	4	10	12
BI2	Saya merekomendasikan penggunaan AI dalam produksi animasi.	1	2	5	10	11
BI3	Saya tertarik mengeksplorasi lebih lanjut fitur-fitur AI lainnya.	1	1	4	11	12
BI4	Saya merasa AI menjadi bagian penting dalam proses kerja saya.	1	2	5	9	12

Selanjutnya, nilai rata-rata konstruk dari hasil pre-test dan post-test PEU, PU, dan BI, dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X}_{PEU} = \frac{\sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^k (f_{ij} \times S_j)}{n \times k} \tag{1}$$

dengan,

\bar{X}_{PEU} = rata-rata skor konstruk PEU

n = jumlah butir pernyataan dalam konstruk PEU = 4

k = jumlah kategori skala Likert = 5

f_{ij} = frekuensi responden yang memilih skor s_j pada pernyataan ke- i

S_j = nilai skor skala Likert (1, 2, 3, 4, 5)

Tabel 7 memperlihatkan hasil penghitungan nilai rata-rata konstruk dari hasil pre-test dan post-test untuk PEU, PU, dan BI.

Tabel 7. Nilai rata-rata konstruk PEU, PU, dan BI

	PEU	PU	BI
Pre-Test	≈ 2,88	≈ 2,90	≈ 2,76
Post-test	≈ 4,11	≈ 4,06	≈ 4,06

Uji-t berpasangan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pada konstruk PEU, PU, dan BI. Analisis ini membandingkan skor rata-rata yang diperoleh sebelum dan sesudah pelatihan dari responden yang sama, sehingga mampu mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan persepsi kemudahan penggunaan. Apabila hasil

uji menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan memberikan pengaruh nyata dalam meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan tool AI pada peserta.

Berikut adalah rumus untuk menghitung perbedaan antara pre-test dan post-test berdasarkan uji-t berpasangan, dan hasil uji-t berpasangan pada PEU, PU dan BI ditampilkan di Tabel 8.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}} \tag{2}$$

dengan,

\bar{d} = rata-rata selisih antara skor post-test dan pre-test setiap responden

s_d = simpangan baku dari selisih

n = jumlah pasangan data (jumlah responden)

t = nilai statistik uji-t yang dibandingkan dengan distribusi t-Student

Tabel 8. Hasil uji-t berpasangan pada PEU, PU, dan BI

	PEU	PU	BI
t	25,74	11,48	10,33
P	$4,93 \times 10^{-21}$ (p < 0,001)	$4,22 \times 10^{-12}$ (p < 0,001)	$4,66 \times 10^{-11}$ (p < 0,001)

Selanjutnya adalah mengukur korelasi Pearson, analisis yang menggunakan metode statistik yang digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara dua variabel yang diukur dalam skala interval atau rasio. Dalam penelitian yang mengadopsi TAM, penerapan korelasi Pearson ini bertujuan untuk menguji beberapa hubungan kunci antara konstruk-konstruk utama model tersebut. Pertama, analisis ini menguji apakah terdapat hubungan positif antara PEU dengan PU. Kedua adalah menguji apakah PU berkorelasi positif dengan BI. Selain itu, analisis ini juga dapat mengeksplorasi kemungkinan hubungan langsung antara PEU dan BI tanpa melibatkan mediasi dari PU.

Hasil uji koefisien korelasi Pearson (r) yang hasilnya ditampilkan pada Tabel 9, dihitung dengan:

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y})}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 \sum_{i=1}^n (y_i - \bar{y})^2}} \tag{3}$$

dengan,

x_i, y_i = Nilai observasi variabel x (misal: PEU) dan y (misal: PU).

\bar{x}, \bar{y} = Rata-rata variabel x dan y

n = Jumlah sampel

Interpretasi Nilai r : $-1 \leq r \leq 1$, dengan $r = 1$: Korelasi positif sempurna; $r = -1$: Korelasi negatif sempurna; $r = 0$: Tidak ada korelasi. Lebih lanjut, kriteria umum ditentukan sebagai berikut:

0.00–0.19: Sangat lemah.

0.20–0.39: Lemah.

0.40–0.59: Sedang.

0.60–0.79: Kuat.

0.80–1.00: Sangat kuat.

Tabel 9. Hasil uji korelasi Pearson

Pasangan Variabel	Nilai r	Kekuatan Hubungan
PEU vs PU	0,81	Sangat kuat
PU vs BI	0,75	Kuat
PEU vs BI	0,65	Kuat

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test PEU (kemudahan penggunaan tool AI) yang ditampilkan pada Tabel 1 dan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada semua item pernyataan PEU setelah responden mengguntool AI. Peningkatan pada persepsi kemudahan antarmuka (PEU1), di mana, sebelum intervensi, sebagian besar responden memberikan penilaian moderat (skor 3) hingga cukup positif (skor 4), dengan nilai tertinggi hanya 5 responden yang memberikan skor 5. Setelah intervensi, terjadi pergeseran distribusi jawaban ke arah skor yang lebih tinggi, di mana mayoritas responden memberikan skor 4 dan 5 (masing-masing 9 dan 12 responden). Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam persepsi bahwa antarmuka tool AI mudah dipahami.

Kemudahan belajar mengguntool AI (PEU2), di mana pada pre-test, responden cenderung memberikan skor menengah (skor 3 dan 4), namun pada post-test, mayoritas beralih ke skor tinggi (4 dan 5), dengan total 23 responden menilai positif. Ini mengindikasikan bahwa pengalaman langsung dengan tool AI membuat proses pembelajaran terasa lebih ringan dan tidak memerlukan banyak usaha. Sedangkan dalam pemahaman proses produksi animasi (PEU3), Item ini

menunjukkan perubahan yang cukup signifikan dari distribusi awal yang relatif rata pada skor 2–4 menjadi dominan pada skor 4 dan 5 setelah intervensi. Peningkatan ini mengisyaratkan bahwa penggunaan AI membantu menyederhanakan proses berpikir dalam produksi animasi, sehingga lebih mudah dipahami oleh responden. Di sisi kenyamanan dalam mengoperasikan tool AI (PEU4), peningkatan paling menonjol terlihat pada item ini. Sebelum intervensi, hanya 4 responden yang memberikan skor tertinggi, sementara setelah intervensi, jumlah tersebut melonjak menjadi 15 responden yang memberikan skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama menggunakan tool AI, responden semakin nyaman dan percaya diri dalam mengoperasikannya.

Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa penggunaan tool AI secara langsung memberikan dampak positif yang signifikan pada persepsi kemudahan penggunaannya (PEU). Mayoritas responden beralih dari penilaian menengah ke penilaian positif tinggi setelah mencoba tool tersebut, yang berarti AI tidak hanya dipandang bermanfaat tetapi juga mudah untuk dipelajari dan digunakan dalam konteks produksi animasi.

Hasil pre-test dan post-test PU (manfaat tool AI terhadap produktivitas/kualitas) yang ditampilkan pada Tabel 3 dan Tabel 4, terlihat adanya peningkatan persepsi manfaat tool AI secara konsisten pada semua item PU setelah penggunaan langsung. Kecepatan produksi animasi (PU1): Pada pre-test, penilaian responden cenderung moderat, dengan dominasi skor 3 (11 responden) dan hanya 3 responden yang memberikan skor tertinggi (5). Setelah intervensi, terjadi pergeseran signifikan ke skor tinggi, di mana 11 responden memberi skor 5 dan 11 responden lainnya memberi skor 4. Ini menunjukkan bahwa tool AI dipandang mampu mempercepat proses produksi animasi secara nyata. Sedangkan pada peningkatan kualitas visual atau naratif (PU2), Sebelum intervensi, distribusi jawaban cenderung merata di skor 2–4, dengan sedikit responden yang memberi skor 5 (2 responden). Setelah intervensi, mayoritas responden memberikan skor tinggi (10 responden skor 4, 11 responden skor 5), menandakan bahwa AI bukan hanya mempercepat produksi, tetapi juga meningkatkan kualitas hasil secara visual dan naratif.

Produktivitas secara keseluruhan (PU3) menunjukkan pergeseran besar: dari 10 responden pada skor 3 dan hanya 3 responden pada skor 5 di pre-test, menjadi 9 responden pada skor 4 dan 13 responden pada skor 5 di post-test. Perubahan ini mengindikasikan AI membuat responden merasa lebih produktif secara umum. Di sisi lain, kemampuan melakukan hal sulit secara manual (PU4), di mana sebelum intervensi, distribusi skor cukup menyebar, dengan hanya 3 responden pada skor 5. Setelah intervensi, 10 responden memberi skor 4 dan 13 responden memberi skor 5, menunjukkan AI memberi kemampuan tambahan yang sulit atau memwaktu lama jika dilakukan manual. Peningkatan distribusi jawaban pada seluruh item PU dari skor rendah/menengah ke skor tinggi memperlihatkan bahwa pengalaman langsung menggunakan tool AI memberikan dampak positif

yang kuat terhadap persepsi manfaatnya. Responden melihat AI sebagai teknologi yang tidak hanya mempercepat dan mempermudah pekerjaan, tetapi juga meningkatkan kualitas hasil dan memperluas kemampuan kreatif yang sebelumnya sulit dicapai.

Selanjutnya, hasil pre-test dan post-test BI (niat untuk terus menggunakan AI) yang ditampilkan pada Tabel 5 dan Tabel 6, terlihat peningkatan yang jelas pada semua item BI setelah responden mendapatkan pengalaman langsung menggunakan tool AI. Dalam hal niat menggunakan AI pada proyek berikutnya (BI1), sebelum intervensi, mayoritas responden memberikan skor 3 (10 responden) dan hanya 3 responden yang memberi skor tertinggi (5). Setelah intervensi, terjadi perubahan besar dengan 10 responden memberi skor 4 dan 12 responden memberi skor 5. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman praktis dengan AI mendorong responden untuk berencana menggunakannya kembali di masa depan. Sedangkan dalam hal merekomendasikan penggunaan AI (BI2), pada pre-test, distribusi jawaban cenderung berada di skor menengah, dengan sedikit responden yang memberi skor 5. Setelah intervensi, proporsi jawaban positif tinggi meningkat drastis, dengan 10 responden memberi skor 4 dan 11 responden memberi skor 5. Ini mengindikasikan peningkatan kepercayaan responden untuk merekomendasikan AI dalam produksi animasi.

Adapun minat mengeksplorasi fitur AI lainnya (BI3): Sebelum intervensi, penilaian cukup bervariasi dengan dominasi skor 3 (8 responden). Setelah intervensi, mayoritas responden berpindah ke skor 4 (11 responden) dan skor 5 (12 responden). Ini menandakan penggunaan AI memicu rasa ingin tahu dan minat untuk mempelajari fitur lebih lanjut. Lebih lanjut, pandangan AI sebagai bagian penting dalam proses kerja (BI4) menunjukkan bahwa Pada pre-test, distribusi skor merata di level menengah, namun pada post-test terjadi lonjakan skor tinggi dengan 9 responden memberi skor 4 dan 12 responden memberi skor 5. Perubahan ini mencerminkan bahwa responden semakin melihat AI sebagai elemen strategis dalam alur kerja mereka.

Secara keseluruhan, hasil menunjukkan bahwa pengalaman langsung menggunakan AI meningkatkan niat responden untuk terus memanfaatkannya, baik dalam proyek pribadi, rekomendasi kepada orang lain, maupun dalam mengeksplorasi potensi teknologinya. Lonjakan jawaban positif di semua item BI menegaskan bahwa AI tidak hanya dipandang bermanfaat dan mudah digunakan, tetapi juga layak menjadi bagian permanen dari proses produksi animasi di masa depan.

Kegiatan PKM ini mengukur tiga konstruk utama dalam penerimaan teknologi berbasis AI pada produksi animasi, yaitu PEU, PU, dan BI. Pengukuran dilakukan melalui pre-test (sebelum penggunaan tool AI) dan post-test (setelah responden mendapatkan pengalaman langsung menggunakan tool tersebut). Setiap konstruk diukur dari rata-rata skor berbagai item pernyataan yang relevan. Berdasarkan data pada Tabel 7, terjadi peningkatan signifikan pada ketiga konstruk setelah intervensi penggunaan tool AI. Rata-rata skor PEU meningkat dari $\approx 2,88$ pada pre-test menjadi \approx

4,11 pada post-test. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa setelah mencoba langsung, responden merasa penggunaan AI jauh lebih mudah daripada yang mereka bayangkan sebelumnya. Kemudahan ini mencakup aspek antarmuka, proses belajar, kenyamanan, dan pemahaman alur kerja dengan AI. Sedangkan, Nilai rata-rata PU naik dari $\approx 2,90$ menjadi $\approx 4,06$. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman praktis dengan AI mengubah persepsi responden terkait manfaat teknologi tersebut, baik dalam hal kecepatan produksi, peningkatan kualitas visual/naratif, produktivitas, maupun kemampuan mengerjakan yang sulit dilakukan secara manual. Lebih lanjut, skor rata-rata BI melonjak dari $\approx 2,76$ menjadi $\approx 4,06$. Perubahan ini menandakan bahwa responden tidak hanya melihat AI sebagai teknologi yang mudah dan bermanfaat, tetapi juga memiliki niat kuat untuk terus menggunakannya, merekomendasikannya kepada orang lain, dan mengeksplorasi fitur-fitur AI lebih lanjut. Kenaikan skor pada semua konstruk menunjukkan efek positif yang konsisten dari penggunaan tool AI dalam produksi animasi. AI tidak hanya dipandang lebih mudah dan lebih bermanfaat setelah digunakan, tetapi juga memicu keinginan responden untuk menjadikannya bagian dari alur kerja kreatif mereka di masa depan.

Selanjutnya, berdasarkan analisis nilai rata-rata, uji-t berpasangan, dan uji korelasi Pearson, dapat disimpulkan bahwa penggunaan tool AI dalam produksi animasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap PEU, PU, dan BI. Ditemukan peningkatan signifikan pada semua konstruk, di mana hasil rata-rata menunjukkan adanya lonjnilai pada ketiga konstruk setelah intervensi: PEU meningkat dari $\approx 2,88$ menjadi $\approx 4,11$, PU dari $\approx 2,90$ menjadi $\approx 4,06$, dan BI dari $\approx 2,76$ menjadi $\approx 4,06$. Uji-t berpasangan memperkuat temuan ini dengan nilai t yang tinggi pada semua konstruk (PEU = 25,74; PU = 11,48; BI = 10,33) dan p-value yang jauh di bawah 0,001. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara pre-test dan post-test tidak terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai efek nyata dari pengalaman langsung menggunakan AI.

Selain itu, ditemukan juga hubungan yang kuat antar konstruk. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan hubungan yang kuat hingga sangat kuat antar konstruk: PEU vs PU ($r = 0,81$, sangat kuat), PU vs BI ($r = 0,75$, kuat), dan PEU vs BI ($r = 0,65$, kuat). Korelasi yang sangat kuat antara PEU dan PU mengindikasikan bahwa semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar pula manfaat yang dirasakan pengguna. Sementara itu, korelasi yang kuat antara PU dan BI menunjukkan bahwa persepsi manfaat merupendorong utama dalam membentuk niat untuk terus menggunakan teknologi tersebut. Hubungan langsung antara PEU dan BI ($r = 0,65$) menguatkan dugaan bahwa kemudahan penggunaan juga memiliki peran penting, meski sebagian pengaruhnya terhadap BI dimediasi oleh PU.

Lebih lanjut, terdapat implikasi terhadap penerapan AI dalam produksi animasi. Temuan ini mendukung model penerimaan teknologi (TAM) di mana PEU mempengaruhi PU, dan keduanya

secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi BI. Dengan demikian, strategi implementasi AI dalam industri animasi perlu memprioritaskan kemudahan penggunaan (user-friendly interface, proses pembelajaran singkat) sekaligus memastikan bahwa manfaatnya jelas terlihat dalam produktivitas, kualitas visual, dan efisiensi kerja. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan adopsi awal, tetapi juga memperkuat komitmen pengguna untuk terus memanfaatkan AI dalam jangka panjang.

5. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa pelatihan AI-Driven Animation bagi pemuda non-ahli secara signifikan meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan (PEU), persepsi manfaat (PU), dan niat untuk terus menggunakan AI (BI) dalam proses kreatif. Hasil rata-rata pre-test dan post-test menunjukkan lonjakan konsisten pada ketiga konstruk, dengan uji-t berpasangan menghasilkan nilai t tinggi dan p-value yang sangat kecil ($p < 0,001$). Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman langsung menggunakan AI mampu mengubah sikap peserta secara positif, bahkan dalam kelompok yang sebelumnya tidak memiliki latar belakang teknis.

Analisis korelasi Pearson mengungkapkan bahwa PEU memiliki hubungan sangat kuat dengan PU ($r = 0,81$) dan hubungan kuat dengan BI ($r = 0,65$). Sementara itu, PU menunjukkan hubungan kuat dengan BI ($r = 0,75$), menegaskan bahwa manfaat yang dirasakan menjadi faktor pendorong utama niat penggunaan berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan kerangka Technology Acceptance Model (TAM), di mana kemudahan penggunaan berkontribusi pada persepsi manfaat, yang pada gilirannya memengaruhi niat untuk terus memanfaatkan teknologi.

Dengan demikian, AI-Driven Animation terbukti menjadi sarana efektif untuk memberdayakan pemuda non-ahli memasuki dunia kreatif digital. Ke depan, pelatihan sejenis dapat diperluas dengan fokus pada peningkatan fitur ramah pengguna dan penekanan pada manfaat langsung yang dirasakan peserta, seperti percepatan proses produksi dan peningkatan kualitas karya. Strategi ini diyakini tidak hanya mempercepat adopsi teknologi AI di kalangan kreator pemula, tetapi juga memperkuat keberlanjutan penggunaan teknologi dalam jangka panjang, sehingga berkontribusi pada pertumbuhan ekosistem kreatif yang lebih inklusif.

REFERENSI

- Abootorabi, M. M., Ghahroodi, O., Zahraei, P. S., Behzadasl, H., Mirrokni, A., Salimipناه, M., ... & Asgari, E. (2025). Generative AI for Character Animation: A Comprehensive Survey of Techniques, Applications, and Future Directions. arXiv:2504.19056v1 [cs.CV]. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.19056>.

- Cavazza, M., Charles, F., & Mead, S. J. (2001). AI-based animation for interactive storytelling," Proceedings Computer Animation 2001. Fourteenth Conference on Computer Animation (Cat. No.01TH8596), Seoul, Korea (South), 2001, pp. 113-120. <https://doi.org/10.1109/CA.2001.982384>.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Epstein, Z., Hertzmann, A., Investigators of Human Creativity, Akten, M., Farid, H., Fjeld, J., ... & Smith, A. (2023). Art and the science of generative AI. *Science*, 380(6650), 1110-1111. <https://doi.org/10.1126/science.adh4451>.
- Feuerriegel, S., Hartmann, J., Janiesch, C., & Zschech, P. (2024). Generative ai. *Business & Information Systems Engineering*, 66(1), 111-126. <https://doi.org/10.1007/s12599-023-00834-7>.
- Fui-Hoon Nah, F., Zheng, R., Cai, J., Siau, K., & Chen, L. (2023). Generative AI and ChatGPT: Applications, challenges, and AI-human collaboration. *Journal of information technology case and application research*, 25(3), 277-304. <https://doi.org/10.1080/15228053.2023.2233814>
- Ghimire, A., & Edwards, J. (2024). Generative AI adoption in classroom in context of technology acceptance model (TAM) and the innovation diffusion theory (IDT). arXiv:2406.15360v1 [cs.CY]. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2406.15360>
- Gupta, V., & Yang, H. (2024). Generative artificial intelligence (AI) technology adoption model for entrepreneurs: case of ChatGPT. *Internet Reference Services Quarterly*, 28(2), 223-242. <https://doi.org/10.1080/10875301.2023.2300114>.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Mogaji, E., Viglia, G., Srivastava, P., & Dwivedi, Y. K. (2024). Is it the end of the technology acceptance model in the era of generative artificial intelligence?. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 36(10), 3324-3339. <https://doi.org/10.1108/IJCHM-08-2023-1271>.
- Shahzad, M. F., Xu, S., & Asif, M. (2025). Factors affecting generative artificial intelligence, such as ChatGPT, use in higher education: An application of technology acceptance model. *British Educational Research Journal*, 51(2), 489-513. <https://doi.org/10.1002/berj.4084>.
- Sharma, H., & Juyal, A. (2023). Future of Animation with Artificial Intelligence. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2SE), pp. 180–187. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2SE.2023.559>.
- Singh, A., Future of Animated Narrative and the Effects of Ai on Conventional Animation Techniques. (2023). 7th International Conference on Computation System and Information Technology for Sustainable Solutions (CSITSS), Bangalore, India, pp. 1-4. <https://doi.org/10.1109/CSITSS60515.2023.10334104>.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707.locale=en>.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Yixuan, L., Harun A., & Dongyu, R. (2024). AI-Driven Animation Creation: Application Exploration and Potential Risks. 2024 5th International Conference on Artificial Intelligence and Data Sciences (AiDAS), Bangkok, Thailand, 1-6. <https://doi.org/10.1109/AiDAS63860.2024.10730166>.