Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa

Vol 7 No 11

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI FLIPACLIP DALAM MEMBANGUN KOMUNIKASI KREATIF PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UMKO

Novekawati[1], Ibrahim Fikma Edrisy[2], Marini[3], Renny Nabila[4]
[1,2,3,4]universitas Muhammadiyah Kotabumi
[3]marini@umko.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang terus berkembang mulai menggeser peranan *old* media menuju *new* media. Tidak bisa dipungkiri jika era digital terus mengalami perkembangan dan membawa inovasi atau perubahan diberbagai bidang. Begitu pula dengan perkembangan kearifan lokal yang ada di wilayah Lampung Utara yang memiliki unsur kebudayaan yang bisa disebarluaskan melalui media digital. Proses penyebaran informasi tersebut dapat efektif apabila dilakukan proses penyebaran pesan melalui komunikasi kreatif dan terkini. Perubahan pola komunikasi dari meia lama ke media baru dapat diamati salah satunya dari adanya bentuk komunikasi kreatif yang berbasis digital. Pada dasarnya, komunikasi kreatif sendiri merupakan proses penyampaian pesan secara persuasif melalui media digital. Melalui perkembangan zaman, media komunikasi efektif berkembang dalam bentuk atau melalui media digital. Komunikasi kreatif digital merupakan sarana untuk menyampaikan informasi, mempersuasif, dan menyampaikan pesan kepada khalayak melalui media digital. Pengembangan media audiovisual merupakan suatu sarana untuk membangun komunikasi kreatif. Antusiasme dan keaktifan mahasiswa dalam proses berkomunikasi dipengaruhi oleh media komunikasi yang mendukung. Namun kenyataannya, implementasi komunikasi yang diterapkan masih terkesan monoton, dan membuat proses komunikasi para mahasiswa di prodi Ilmu Komunikasi tidak begitu menarik. Munculnya teknologi, membuat perkemabangan komunikasi digital muncul untuk menjawab permasalahan terkait kurang efektifnya pola komunikasi yang monoton dan itu-itu saja sehingga memerlukan kecanggihan teknologi digital melalui animasi FlipaClip. Maka dari itu, banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan komunikasi kreatif, yaitu melalui media digital berupa animasi FlipaClip yang berbasis cartoon animation videos dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa prodi Ilmu Komuniaksi UMKO di era *society* 5.0. yang berbasis kearifan lokal.

Kata kunci: Media; Komunikasi Kreatif; Animasi; FlipaClip

Article History
Received: July 2026
Reviewed: July 2026
Published: July 2026

Plagirism Checker No. 234.KK.44.893484

Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Era digital terus mengalami perkembangan dan membawa inovasi atau perubahan diberbagai bidang. Perubahan tersebut dapat diamati salah satunya dari adanya bentuk komunikasi kreatif yang berbasis digital. Pada dasarnya, komunikasi kreatif sendiri merupakan proses penyampaian pesan secara persuasif melalui media digital (1). Melalui perkembangan zaman, media komunikasi efektif berkembang dalam bentuk atau melalui media digital. Komunikasi kreatif digital merupakan sarana untuk menyampaikan informasi, mempersuasif, dan menyampaikan pesan kepada khalayak melalui media digital. Tak dipungkiri jika teknologi yang semakin berkembang mulai menggeser peran media lama menuju media baru. Hal tersebut menyebabkan pola pertukaran informasi semakin berkembang karena adanya kecanggihan teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk membangun suatu media komunikasi efektif dalam menyebarluaskan informasi kepada masyarakat (2).

Pengembangan media audiovisual merupakan suatu sarana untuk membangun komunikasi kreatif. Antusiasme dan keaktifan mahasiswa dalam proses berkomunikasi dipengaruhi oleh media komunikasi yang mendukung. Namun kenyataannya, implementasi komunikasi yang diterapkan masih terkesan monoton, dan membuat proses komunikasi para mahasiswa di prodi Ilmu Komunikasi tidak begitu menarik (3). Munculnya teknologi, membuat perkembangan komunikasi digital muncul untuk menjawab permasalahan terkait kurang efektifnya pola komunikasi yang monoton dan itu-itu saja sehingga memerlukan kecanggihan teknologi digital melalui animasi FlipaClip. Maka dari itu, banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan komunikasi kreatif, yaitu melalui media digital berupa animasi FlipaClip yang berbasis cartoon animation videos dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa prodi Ilmu Komuniaksi UMKO di era society 5.0. Komunikasi era digital dapat digunakan untuk menjadi upaya dalam membangun komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal bagi mahasiswa ilmu komunikasi Umko. Melalui implementasi komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal, maka dapat menerapkan unsur kebudayaan yang ada di Lampung Utara melalui animasi (4).

Dengan melakukan pelatihan dan pendampingan animasi FlipaClip maka dapat merancang, merencanakan, melaksanakan dan mengasah komunikasi kreatif di era digital. Berdasar penjelasan di atas dapat dipahami bahwa pelatihan dan pengembangan media audiovisual melalui animasi FlipaClip sebagai upaya membangun komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal bagi mahasiswa ilmu komunikasi Umko dapat mencapai tujuan dalam penerapan komunikasi efektif khusunya pada era digitalisasi. Dalam konteks ini, tim pengabdian berupaya untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa prodi Ilmu Komuniaksi dalam mengimplementasikan komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal menggunakan media digital animasi. Bagi dosen, tujuan penelitian ini tidak hanya menjadi sebuah tugas riset tetapi juga sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan dalam meneliti perkembangan komunikasi kreatif di era digital (5).

Bagi anggota mahasiswa, komunikasi kreatif di era digital menjadi upaya mereka dalam mengasah kemampuan dan skill dalam pengembangan media audiovisual melalui animasi FlipaClip dalam upaya membangun komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal (6). Oleh sebab itu, topik pengabdian ini sangat relevan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan sesuai dengan visi UMKO, yaitu kearifan lokal, dimana dosen dan mahasiswa dapat terlibat secara langsung melakukan kegiatan dengan mengimplementasikan komunikasi kreatif di era digital berbasis kearifan lokal.

Pendekatan Pemecahan Masalah

Pendekatan masalah pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode R&D yakni Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan) dan Disseminate (penyebaran). Peneliti melakukan penelitian dengan melibatkan beberapa dosen prodi Ilmu Komunikasi UMKO, serta mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi UMKO.

Strategi pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah; *Pertama* dengan Identifikasi Masalah. Dimulai dengan identifikasi masalah, yakni belum optimalnya penggunaan komunikasi kreatif berupa pengembangan media digital melalui animasi FlipaClip sebagai upaya membangun komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal pada mahasiswa ilmu komunikasi UMKO. Permasalahan muncul saat tersedianya peluang komunikasi kreatif melalui aplikasi dari media digital di tengah pola komunikasi yang monoton. Dengan optimalnya pengembangan komunikasi kreatif dapat menajdi peluang untuk menyebarluaskan informasi terkait kearifan lokal pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMKO. Hal inis esuai dengan salah satu visi dan misi UMKO terkait kearifan lokal. Potensi tersebut dapat dikembangkan dengan metode yang tidak membosankan, yaitu animasi dengan penggabungan audio-visual sehingga membuat proses komunikasi kreatif dan terkini dapat terimplementasikan dengan baik (7).

Untuk menguji kepuasan terhadap pengembangan komunkasi kreatif tersebut maka akan dilakukan analisis menggunakan kuantitatif. Pada penelitian ini, multimedia interaktif berbasis video dengan penyampaian melalui animasi yang dapat bergerak, terdapat suara dan gambar sehingga dapat menarik perhatian mahasiswa prodi ilmu komunikasi UMKO. Pengembangan komunasi kreatif dengan menggunakan media digital yang digunakan adalah aplikasi FlipaClip (8). Hal ini dianggap penting sebagai upaya memberikan solusi atas problem rendahnya minat komunikasi dengan pola komunikasi monoton para mahasiswa ilkom dalam proses berkomunikasi. FlipaClip merupakan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk membat video kartun animasi secara sederhana karena smartphonesaat ini tidak hanya sebagaimedia komunikasi namun juga media dalam berkarya seni dan desain. Di dalam penelitian ini peneliti mengkaji mengenai *smartphone* yang dapat digunakan sebagai media berkarya seni dan desain, hal ini karena di dalam *smartphone* yang dinilai hanya sebagai media komunikasi (9).

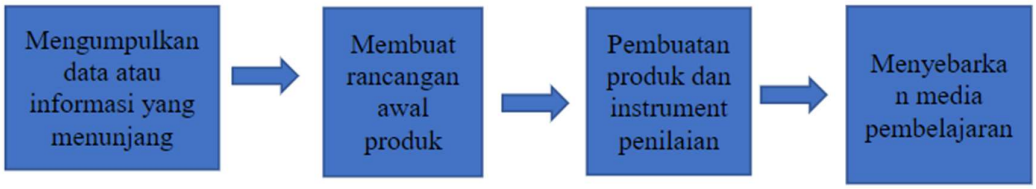
Adapun cara pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik kuantitatif melalui survei kepuasan penggunaan FlipaClip,wawancara dan dokumentasi. Data mengenai validasi produk menggunakan instrument angket dengan format ceklis berisi beberapa butir pernyataan, angket diberikan kepada ahli media dan materi. Sedangkan, data mengenai kreativitas belajar siswa melalui pembelajaran Flipalip berbasis video diambil dengan instrument angket dengan format ceklis berisi beberapa butir pernyataan (10). Adapun keunggulan dari pemecahan masalah yang ditawarkan pengusul dibandingkan dengan penelitian pengusul sebelumnya atau peneliti lainnya adalah menggunakan media kreatif dengan teknologi digital yaitu aplikasi FlipaClip berupa animasi. Peneliti mengumpulkan beberapa penelitian yang telah dikumpulkan, kemudian dikembangkan dan juga meninjau pada penelitian yang akan datang. Analisis yang dilakukan peneliti juga dimulai dari peninjauan latar belakang amsalah, metodologi, serta penerapannya. Sehingga peneliti bisa melihat kebaruan dari riset yang dilakukan, khususnya dalam pengembangan media digital melalui animasi flipaclip sebagai upaya membangun komunikasi kreatif berbasis kearifan lokal pada mahasiswa ilmu komunikasi UMKO.

METODE PENELITIAN

yang digunakan pada penelitian ini adalah metode research and development (R&D) dengan model 4D yakni Define (*pendefinisian*), Design (*perancangan*), Development (*pengembangan*) dan Disseminate (*penyebaran*). Peneliti melakukan penelitian dengan melibatkan beberapa dosen prodi Ilmu Komunikasi UMKO, serta mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi UMKO. Adapun tahap penelitian adalah:

Gambar 1. Metode Penelitian

Bersumber pada langkah-langkah penelitian tersebut, maka peneliti membatasi penelitian dan hanya beberapa tahap saja berdasarkan kebutuhan peneliti. Adapun langkah-langkah pada penelitian ini secara rinci adalah:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian ini secara rinci

Adapun cara pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik kuantitatif melalui survei kepuasan penggunaan FlipaClip,wawancara dan dokumentasi. Data mengenai validasi produk menggunakan instrument angket dengan format ceklis berisi beberapa butir pernyataan, angket diberikan kepada ahli media dan materi. Sedangkan, data mengenai kreativitas belajar siswa melalui pembelajaran Flipalipberbasis video diambil dengan instrument angket dengan format ceklis berisi beberapa butir pernyataan. Selain itu, instrument nengenai tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan melalui teknik angket, serta hasil minat pembelajaran yang dilakukan guru dalam menggunakan aplikasi FlipaClip. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari Define, Design, Development, dan Disseminate. Pada tahap Define dilakukan analisis kebutuhan, studi literatur, serta identifikasi masalah pembelajaran. Tahap Design mencakup perancangan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital pada era Society 5.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dan komunikasi. Transformasi ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan komunikasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan komunikasi kreatif melalui media digital berbasis animasi menggunakan aplikasi FlipaClip terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Kotabumi (UMKO).

Pada tahap Define (pendefinisian), penelitian ini mengidentifikasi bahwa salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran komunikasi adalah masih dominannya metode konvensional yang cenderung monoton. Mahasiswa belum secara optimal memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk menyampaikan pesan komunikasi secara kreatif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat, partisipasi, serta kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ide komunikasi yang inovatif. Temuan ini memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan era digital, yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas komunikasi.

Selanjutnya, pada tahap Design (perancangan), peneliti merancang media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi FlipaClip. Media ini didesain dengan mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi yang menarik sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Tidak hanya itu, konten animasi yang dikembangkan juga mengangkat tema kearifan lokal Lampung Utara sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya sekaligus penguatan identitas lokal mahasiswa. Integrasi kearifan lokal dalam media digital ini menjadi salah satu keunggulan penelitian, karena mampu menggabungkan nilai tradisional dengan teknologi modern secara harmonis.

Gambar 3: Mahasiswa Ilmu Komunikasi Semester 2 UMKO memperhatian materi yang disampaikan pada 14 Juli 2026

Pada tahap Development (pengembangan), media animasi yang telah dirancang kemudian diuji validitasnya oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, uji coba kepada mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek kreativitas, yang ditandai dengan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan ide cerita, visualisasi pesan, serta penggunaan elemen audiovisual secara efektif. Mahasiswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif dalam diskusi dan praktik pembuatan animasi.

Gambar 2: Antusiasme Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam akses Flipaflip

Penggunaan aplikasi FlipaClip memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengakses dan mengembangkan karya animasi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi digital yang lebih adaptif terhadap teknologi serta memiliki kecenderungan untuk

belajar secara visual dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan smartphone sebagai media produksi juga menunjukkan bahwa teknologi yang selama ini dianggap sebagai alat komunikasi semata, dapat dioptimalkan sebagai sarana berkarya dan berinovasi.

Pada tahap Disseminate (penyebaran), hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi berbasis FlipaClip mendapatkan respon positif dari mahasiswa. Berdasarkan hasil survei kepuasan, sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan mampu membantu mereka memahami konsep komunikasi kreatif dengan lebih baik. Selain itu, mahasiswa juga merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pesan komunikasi melalui media digital, serta mampu mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam karya yang dihasilkan.

Gambar 3: Peneliti memaparkan komunikasi melalui aplikasi flipaflip

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi tidak hanya berdampak pada peningkatan kreativitas, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, problem solving, serta kolaborasi antar mahasiswa. Proses pembuatan animasi mendorong mahasiswa untuk merancang konsep, menyusun alur cerita, serta mengemas pesan secara sistematis dan menarik. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi proses yang partisipatif dan konstruktif.

Secara teoritis, temuan ini memperkuat konsep bahwa komunikasi kreatif di era digital memerlukan dukungan media yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media audiovisual berbasis animasi menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menyampaikan pesan komunikasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media digital juga menjadi strategi penting dalam menjaga identitas budaya di tengah arus globalisasi.

Dengan demikian, pengembangan media digital melalui animasi FlipaClip dapat menjadi solusi atas permasalahan komunikasi yang monoton dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan kualitas komunikasi mahasiswa, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta menghasilkan karya yang kreatif dan bernilai budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan komunikasi kreatif melalui media digital berbasis animasi menggunakan aplikasi FlipaClip efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UMKO. Media ini mampu mengubah pola komunikasi yang sebelumnya monoton menjadi lebih interaktif, menarik, dan inovatif.

Penerapan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari tahap Define, Design, Development, dan Disseminate terbukti berhasil menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan efektif. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, sedangkan hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kreativitas, partisipasi, dan minat belajar mahasiswa.

Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media animasi memberikan nilai tambah yang signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga dalam memperkuat identitas budaya mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melestarikan budaya lokal sekaligus mengembangkan kreativitas generasi muda.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan era digital. Penggunaan aplikasi FlipaClip sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif strategi dalam meningkatkan kompetensi komunikasi mahasiswa, khususnya dalam mengemas pesan secara kreatif dan persuasif.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen, peneliti, maupun institusi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan kearifan lokal. Ke depan, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mengembangkan fitur media yang lebih kompleks serta menguji efektivitasnya pada skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA:

Anam, (2022). *Flipaclip, And Capcut Applications: Perancangan Video Promosi Iklan Indomie Menggunakan Aplikasilbispaint X, Flipaclip, Dan Capcut*. Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi, 1(3), 10–18.

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.

Arianti, N. (2020). *Pengenalan Aplikasi Belajar Online Di Tengah Masa Pandemi Pada KelompokBelajar Ikhtiari Palembang*. Jurnal Abdimas Mandiri, 4(2), 110–116.

Ayu, Nabilah. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS ANIMASI PADA KELAS VII SMP NEGERI 2 ANGKONA LUWU TIMUR. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 02.

Dewantara, A. Harpeni, B, A., & Harnida, H. (2020). *Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa*. Journal Of Primary Education, 1(1), 15–28.

Firdaus, A. N., & Gunawan, D. P. (2017). Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi. Ccit Journal, 10(1), 114–126.

Handayani, Tatik. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis FlipaClip Terhadap Kemampuan Pemecahan masalah Sistematis dan Kemandirian Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika. 7(1). 350-366.

Imda, Nikmatul Nurul. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran FlipaclipBerbasis Cartoon Animation Videossebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasardi Era Society 5.0*. JURNALBASICEDU. Volume 7Nomor 4Tahun 2023Halaman2248 -2260.

Mulyana, Deddy. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yurisma, Fitra. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. V. 12. N.1. 135-141.