KREASI MEDIA PROMOSI MUSEUM LAMBUNG MANGKURAT BERBASIS MOTION GRAPHIC

Helda Yunita*, Muhammad Fajrian Noor, Muti'a Maulida, Nurul Fathanah Mustamin, Muhammad Ryan Rizky Rahmadi, Trisna Cahya Permadi

Teknologi Informasi, Universitas Lambung Mangkurat

Email korespondensi: helda.yunita@ulm.ac.id

ABSTRAK

Museum Lambung Mangkurat berlokasi di Banjarbaru merupakan salah satu museum dengan koleksi beragam dan berfungsi sebagai pusat edukasi sejarah bagi para pelajar, masyarakat, hingga wisatawan. Namun, di era digital saat ini museum menghadapi tantangan dalam menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya generasi muda, akibat keterbatasan konten promosi digital yang dinamis dan menarik. Promosi konvensional maupun konten statis belum mampu bersaing dengan arus informasi visual yang bergerak cepat di media sosial. Selain itu, kapasitas internal staf museum dalam memproduksi konten visual modern juga masih terbatas.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas promosi museum melalui pelatihan pembuatan media promosi visual berbasis motion graphic dengan menggunakan Canva. Dalam kegiatan ini, masing – masing staf Museum Lambung Mangkurat dilatih untuk memproduksi satu video motion graphic profesional berdurasi 60–120 detik yang menampilkan koleksi dan narasi sejarah museum secara menarik. Hasil kegiatan menunjukkan adanya 12 video kreatif karya dari para peserta. Hasil evaluasi melalui sembilan rubrik penilaian mengenai acara, materi, dan narasumber menunjukkan nilai 4,40 dengan mayoritas peserta memberikan respons positif (setuju dan sangat setuju).

Dengan adanya pelatihan ini, staf museum memperoleh keterampilan dalam menghasilkan media promosi digital secara mandiri dan berkelanjutan. Kemampuan tersebut diharapkan dapat memperkuat daya tarik Museum Lambung Mangkurat, sekaligus meningkatkan layanan informasi dan edukasi publik di era digital.

Kata kunci: Canva, Media Promosi Digital, Motion Graphic, Museum Lambung Mangkurat.

PENDAHULUAN

Museum berperan penting dalam melestarikan dan menyampaikan warisan budaya kepada masyarakat (Ardiansyah., 2024). Fungsi museum yang utama adalah upaya untuk menghargai pentingnya sejarah dalam kehidupan manusia serta upaya untuk mempelajari warisan yang dihasilkan dari proses pendokumentasian pengetahuan(Abdul Jalal, 2020) (Harrison-Buck & Clarke-Vivier, 2020). Namun, di era digital saat ini, promosi museum menghadapi tantangan besar akibat derasnya arus informasi dan kompetisi dengan objek wisata lain. Saat ini museum mengalami penurunan minat dari para generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem digital (Da Lopez, 2025). Di era digital saat ini, pola konsumsi informasi telah bergeser ke arah konten visual interaktif dan

dinamis. Media sosial, video pendek, dan animasi menjadi kanal utama penyebaran informasi yang efektif (Rahmi Puspita Sari, 2017). Metode promosi tradisional seperti brosur atau konten statis di media sosial seringkali kurang menarik perhatian generasi muda. Para generasi muda sekarang cenderung lebih responsif terhadap konten visual yang dinamis dan interaktif seperti motion graphic (Margery & Saputra, 2023).

Museum Lambung Mangkurat, yang berlokasi di Banjarbaru, Kalimantan Selatan, memegang peranan vital sebagai garda terdepan dalam pelestarian dan komunikasi warisan budaya Banjar dan Kalimantan Selatan secara umum (Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan, 2016). Banyak masyarakat yang masih tidak tertarik untuk mengunjungi museum tersebut salah satu faktornya yaitu tidak adanya promosi yang dilakukan oleh Pemerinta Daerah untuk menarik pengunjung (Adjar Ar-rahman, 2019). Museum Lambung Mangkurat sebagai pusat edukasi sejarah di Kalimantan Selatan menghadapi keterbatasan sumber daya dalam produksi konten promosi digital. Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi saat ini. Hal ini terlihat dari akun sosial media Museum Lambung Mangkurat yang kebanyakan masih menampilkan video kegiatan yang sudah pernah dilakukan saja.

Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif berupa media promosi kreatif berbasis motion graphic yang dapat memperkuat citra digital museum sekaligus memberdayakan staf untuk menghasilkan konten secara mandiri. Pembuatan media promosi kreatif ini menggunakan aplikasi yang mudah diakses, seperti Canva, sehingga dapat memungkinkan staf museum memproduksi konten kreatif secara mandiri dengan biaya relatif rendah.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Kegiatan dilakukan pada hari kamis tanggal 21 Agustus 2025 di auditorium Museum Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu :

1. Tahap Persiapan

   Tahap persiapan yang dimaksud adalah pengurusan izin dan surat menyurat dengan mitra. Tim menemui staff pranata komputer di Museum Lambung Mangkurat, kemudian melakukan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan. Tim mempersiapkan bahan – bahan untuk pelatihan, seperti modul pelatihan, presensi spanduk, dan konsumsi. Sementara dari mitra memfasilitasi ruangan dan peralatan seperti LCD, layar, sound system, dan hal lainnya yang diperlukan untuk pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pemaparan materi dari tim, yaitu dimulai dari pengenalan video/animasi, pengenalan motion graphic, pengenalan software untuk pembuatan video seperti canva, capcut, adobe premiere, adobe after effect, dilanjutkan dengan praktik pembuatan video motion graphic bersama. Video motion graphic yang dibuat berdurasi 60-120 detik.

3. Tahap Evaluasi

   Evaluasi dilakukan dengan pemberian kuesioner kepada seluruh peserta pelatihan. Kuesioner dibuat menggunakan google form yang terbagi menjadi 3 section. Section yang pertama adalah pengisian identitas peserta, section 2 mengenai materi pelatihan & narasumber/fasilitator, dan section 3 mengenai pelaksanaan acara.

Alat dan Bahan

Mengenai alat dan bahan yang digunakan pada pelatihan ini menggunakan software Canva yang merupakan platform yang tergolong *user-friendly*(Agustini, 2023). Banyak template yang siap pakai dan memiliki fitur pembuatan grafis bergerak/video sederhana yang memadai untuk kebutuhan promosi rutin(Amalia, 2024) (Erwin, 2023). Ditambah dengan penggunaan adobe after effect, serta aplikasi untuk pengolah suara (text to speech) dari Narakeet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi, yaitu pembukaan, pemaparan materi, praktek, quis, dan penutup. Diawali dengan sambutan ketua tim PDWA, dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala UPTD Museum Lambung Mangkurat, yaitu Bapak Muhammad Taufik Akbar, S.AP sekaligus membuka kegiatan. Gambar 1 berikut dokumentasi saat pembukaan acara kegiatan.

Gambar 1 Dokumentasi saat pembukaan acara

Pembukaan acara dimulai dari pukul 10.00 WITA dan dihadiri 10 orang dari staf Museum Lambung Mangkurat dan 4 orang peserta dari anak SMA/SMK yang sedang melakukan praktek kerja lapangan di Museum Lambung Mangkurat. Peserta pelatihan dihadiri oleh staff dari berbagai bidang

pekerjaan dimulai dari pengelola koleksi, pemandu, pranata komputer, serta pengelola layanan. Tabel 1 berikut menunjukkan data peserta dan jabatan/bidang dari para peserta pelatihan :

Tabel 1 Data Peserta

No	Nama Peserta	Jabatan/Bidang
1	Gledya Pramesti	Staff
2	Nita Maliana	Staff
3	Putri Rosalinda	Staff
4	Anisa Nadzifah	Pengelola Koleksi
5	Muhammad Fathnoor	Pemanduan
6	Ridho Asfian	Pranata Komputer
7	Rizal Riady	Pengelola Layanan
8	Muhammad Sya'rani	Staff
9	Muhammad Romly	Staff
10	Muhammad Rizky G.	Anak Magang
11	Muhammad Nadir Fikri	Anak Magang
12	M. Rifki Nur	Anak Magang
13	Daffa	Anak Magang
14	Nadi	Staff
	Total	14 orang

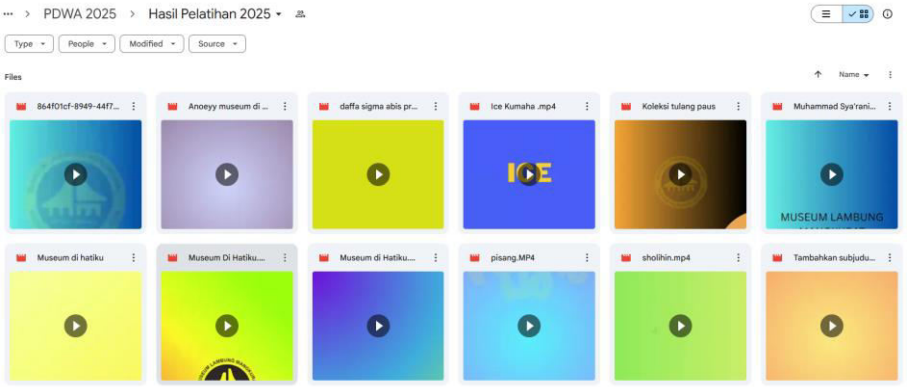
Sesi pemaparan materi dilaksanakan dipresentasikan oleh Bapak M. Fajrian Noor, S.Kom., M.Kom. dengan menjelaskan mengenai pengenalan video/animasi, pengenalan motion graphic, pengenalan software untuk pembuatan video seperti canva, capcut, adobe premiere, adobe after effect.

Gambar 2 Dokumentasi saat pemaparan materi

Sesi selanjutnya praktik pembuatan video motion graphic bersama. Pada saat kegiatan para peserta membawa laptop masing – masing sesuai dengan yang arahan dari tim pada saat koordinasi persiapan acara.

Gambar 2 Dokumentasi saat praktik pembuatan media promosi

Dengan menggunakan wifi/jaringan seluler sebagian besar peserta telah mampu membuat video sederhana menggunakan Canva. Hasil workshop menghasilkan 12 video tambahan karya peserta yang disimpan pada file google drive berikut.



Gambar 3 Hasil video dari peserta

Pada sesi selanjutnya seluruh peserta kegiatan dapat mengikuti quiz yang diberikan oleh tim. Quiz dibuat dengan menggunakan Kahoot. Isi pertanyaan yang terdapat pada quiz adalah mengenai materi yang telah diberikan sebelumnya. Dari quiz yang telah diberikan didapatkan 3 orang pemenang dengan skor tertinggi yang kemudian diberikan bingkisan dari tim seperti gambar 4 berikut.

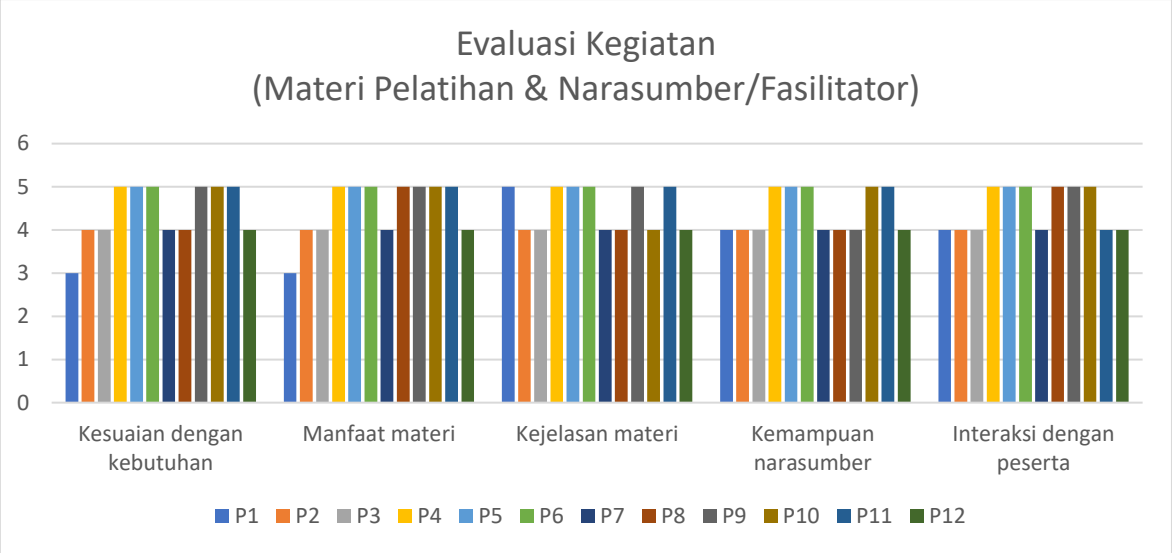
Gambar 4 Pemenang Quiz

Pada akhir pelatihan tim membagikan kuesioner sebagai bahan evaluasi dengan draft pertanyaan seperti tabel 1 berikut.

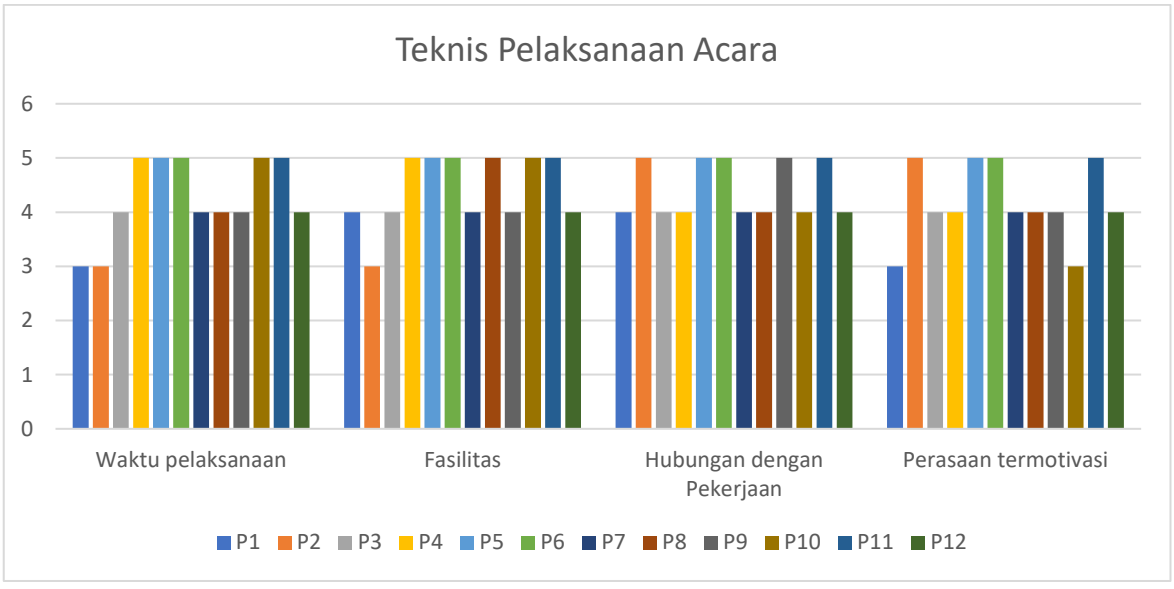
Tabel 1 Pertanyaan Evaluasi

No	Pertanyaan	Skala Likert				
		1	2	3	4	5
	Evaluasi Kegiatan (Materi Pelatihan & Narasumber/fasilitator)					
1	Apakah materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan anda?					
2	Apakah materi menambah wawasan/pengetahuan baru bagi anda?					
3	Seberapa jelas materi disampaikan oleh narasumber?					
4	Bagaimana kemampuan narasumber dalam menjelaskan materi?					
5	Bagaimana kemampuan narasumber dalam berinteraksi dengan peserta?					
	Teknis Pelaksanaan Acara					
6	Bagaimana pelaksanaan (durasi, ketepatan jadwal) menurut anda?					
7	Bagaimana fasilitas dan sarana pendukung pelatihan (ruangan, alat, media) ?					
8	Apakah pelatihan ini bermanfaat untuk pekerjaan/kegiatan anda?					
9	Apakah anda termotivasi untuk mencoba membuat media promosi kreatif berbasis motion graphic setelah pelatihan ini?					

Penggunaan skala likert pada kuesioner bernilai dari 1 sampai 5 yang berarti 1 sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sampai 5 yang artinya sangat setuju (Suasapha, 2020). Dari pertanyaan diatas hasil evaluasi kegiatan mengenai materi pelatihan & narasumber/fasilitator dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 5 Hasil Evaluasi Kegiatan Mengenai Materi Pelatihan & Narasumber/Fasilitator



Gambar 6 Hasil Evaluasi Mengenai Teknis Pelaksanaan Acara

Hasil evaluasi melalui sembilan rubrik penilaian mengenai pelaksanaan acara, materi, dan narasumber menunjukkan nilai rata-rata 4,40 dengan mayoritas peserta memberikan respons positif (setuju dan sangat setuju). Kegiatan diakhiri dengan foto bersama semua tim, peserta dan Kepala UPTD Museum Lambung Mangkurat.

Gambar 7 Foto bersama

Dengan adanya pelatihan ini, staf museum memperoleh keterampilan dalam menghasilkan media promosi digital secara mandiri dan berkelanjutan. Kemampuan tersebut diharapkan dapat memperkuat daya tarik Museum Lambung Mangkurat, sekaligus meningkatkan layanan informasi dan edukasi publik di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media promosi berbasis motion graphic di Museum Lambung Mangkurat memberikan hasil yang signifikan dalam peningkatan keterampilan staf museum. Melalui pemanfaatan aplikasi Canva, peserta pelatihan mampu menghasilkan video promosi berdurasi 60–120 detik yang menampilkan koleksi dan narasi sejarah museum secara lebih menarik dan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi yang sederhana, praktis, dan mudah dipelajari dapat menjadi solusi efektif bagi lembaga budaya dalam menjawab tantangan promosi di era digital.

Evaluasi kegiatan dengan sembilan rubrik penilaian menghasilkan skor rata-rata 4,40, yang mengindikasikan respon positif dari mayoritas peserta terhadap materi, narasumber, dan pelaksanaan kegiatan. Selain itu, keterampilan yang diperoleh staf museum tidak hanya berguna dalam jangka pendek, tetapi juga dapat diimplementasikan secara berkelanjutan untuk memperkaya konten promosi digital museum di masa depan. Keberhasilan ini juga memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan institusi budaya dalam meningkatkan kapasitas sumber daya manusia melalui pelatihan praktis dan aplikatif.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat citra digital Museum Lambung Mangkurat, meningkatkan daya tarik promosi, serta memperluas akses informasi kepada masyarakat luas di era informasi. Peningkatan kapasitas staf melalui pelatihan ini diharapkan berlanjut dalam praktik sehari-hari sehingga promosi museum dapat dilakukan secara berkesinambungan. Dengan demikian, museum tidak hanya menjadi tempat pelestarian budaya, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital untuk menarik minat generasi muda serta memperluas jangkauan edukasi publik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat melalui Program Dosen Wajib Mengabdi (PDWA) 2025 yang telah mendanai kegiatan ini, serta pihak Museum Lambung Mangkurat yang telah menjadi mitra aktif dalam pelaksanaan program.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Jalal, A. F., Rahim, R. A. A., Azman, A. P. A., & Alias, A. W. 2020. Museums and Agenda of the Civilization Dialogue: A Functional Approach. *TEMALI : Jurnal Pembangunan Sosial*, *3*(2), 362–372. https://doi.org/10.15575/jt.v3i2.9513

Adjar Ar-rahman, M. 2019. Promosi Museum Edukasi Lambung Mangkurat Banjarbaru. *E-Proceeding of Art & Design*, *6*, 1729–1740.

Agustini, S. (2023). *Utilization of Canva as a Learning Aid in Informatics for Middle School Students*. *5*(3), 2714–2755. https://doi.org/10.556442

Amalia, F., Marshellawati, I., & Aryoga, F. 2024. Optimalisasi Penggunaan Canva dalam Sistem Informasi untuk Desain Media Promosi Bisnis Digital. *Kohesi Jurnal Multidisiplin Saintek*, *5*(5). https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365

Ardiansyah, A. F., Saputra, A., Chatrine, C., Avesina, D. R., Natalia, D., Primandana, D. F., Pramesti, F. D., Ilyas, L. C., Rizqathallah, M. R., Arafah, R., & Satino, S. 2024. Analisis Peran Museum Seni Jakarta di Kota Tua dalam Mempertahankan dan Melestarikan Warisan Budaya. *Buletin Antropologi Indonesia*, *1*(2), 9. https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2611

Da Lopez, V. M., Riwu, Y. F., Nastiti, D. W., Wiguna, I. N. A., Klau, H. H., Bon, S. F., & Arthana, I. K. 2025. Mengenalkan Keajaiban NTT melalui Museum: Strategi Kreatif untuk Menggugah Minat Generasi Muda. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *9*(4), 3335. https://doi.org/10.31764/jmm.v9i4.32154

Erwin, J., Pedroso, P., Sulleza, R. S., Hae, K., Francisco, M. C., Noman, J. O., Althea, C., & Martinez, V. 2023. Journal of Digital Learning and Distance Education (JDLDE) Students' Views on Using Canva as an All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, *2*(2). https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i1.117

Harrison-Buck, E., & Clarke-Vivier, S. 2020. Making space for heritage: Collaboration, sustainability, and education in a creole community archaeology museum in northern belize. *Heritage*, *3*(2), 412–435. https://doi.org/10.3390/heritage3020025

Margery, F., & Saputra, M. G. 2023. *Jurnal Titik Imaji | 45 Perancangan Motion Graphic sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta*. *6*, 45–57. http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/

Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan. 2016. *Peraturan Gubernur Kalimantan Selatan Nomor 59 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Museum Negeri Lambung Mangkurat pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan*.

Rahmi Puspita Sari, Dewi Elianora, & Abu Bakar. 2017. Perbandingan Efektivitas Penyuluhan dengan Video dan Animasi tentang Makanan Kariogenik terhadap Pengetahuan Siswa Kelas IV di SDN 027 Sungai Sapih Kec. Kuranji, Padang. *Jurnal B-Dent*, *4*(2), 117–125.

Suasapha, A. H. 2020. Skala Likert untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan untuk Menyusunnya dengan Baik. *JURNAL KEPARIWISATAAN*, *19*(1), 26–37. https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407