

PEMBERDAYAAN DIGITAL UNTUK PARIWISATA: WORKSHOP CANVA DAN CAPCUT BAGI PEMUDA KARANG TARUNA

Riza Muhida¹, Haris Murwadi^{2*}, Okta Ainita³, Sri Ratna Sulistiyanti⁴,
Dyah Indriana Kusumastuti⁵

¹Program Studi Teknik Mesin, Universitas Bandar Lampung, Bandar Lampung

²Program Studi Arsitektur, Universitas Bandar Lampung, Bandar Lampung

³Program Studi Hukum, Universitas Bandar Lampung, Bandar Lampung

⁴Jurusan Teknik Elektro, Universitas Lampung, Bandar Lampung

⁵Jurusan Teknik Sipil, Universitas Lampung, Bandar Lampung

*Penulis Korespondensi: murwadi@ubl.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anggota Karang Taruna di Pekon Sukabaru, Kecamatan Way Krui, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, dalam mempromosikan pariwisata lokal melalui media sosial. Pelatihan ini difokuskan pada penggunaan aplikasi Canva dan CapCut sebagai alat bantu untuk membuat konten visual dan video yang menarik. Metode yang digunakan meliputi sesi pre-test lisan, penyampaian materi, praktik langsung, dan post-test lisan untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan peserta mengenai pembuatan konten digital. Sebanyak 65% peserta mampu menghasilkan poster dan video yang siap digunakan untuk promosi wisata. Selain itu, peserta juga menunjukkan antusiasme dan komitmen untuk mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam memajukan pariwisata daerah. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil memberdayakan komunitas lokal dalam meningkatkan daya tarik wisata melalui media sosial, serta berpotensi memperkuat perekonomian lokal. Disarankan agar pelatihan lanjutan dan kolaborasi dengan pemerintah daerah dilakukan untuk mendukung keberlanjutan program ini.

Kata kunci: Pelatihan, Karang Taruna, Canva, CapCut, Pariwisata, Media Sosial

1. Pendahuluan

Pekon Sukabaru, yang terletak di Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, memiliki potensi wisata alam yang kaya. Potensi ini, jika dikelola dengan baik, dapat mendukung perekonomian lokal, terutama dengan promosi yang efektif melalui media sosial. Namun, keterbatasan pengetahuan anggota Karang Taruna setempat dalam pembuatan konten visual yang menarik menjadi kendala dalam memaksimalkan potensi media sosial untuk promosi wisata (Sigit dkk., 2023).

Seiring perkembangan teknologi, aplikasi digital seperti Canva dan CapCut memberikan kesempatan kepada pengguna tanpa latar belakang teknis untuk membuat konten visual dan video yang berkualitas tinggi. Canva menyediakan beragam template yang dapat digunakan untuk membuat poster, infografis, dan materi promosi lainnya, sedangkan CapCut memungkinkan pengguna untuk

membuat video promosi yang menarik dan interaktif (Suci dkk., 2023). Penggunaan alat-alat ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anggota Karang Taruna dalam menyajikan destinasi wisata lokal dengan cara yang lebih menarik dan modern (Susanto dkk., 2023).

Program pemberdayaan yang melibatkan komunitas pemuda, seperti Karang Taruna, telah menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai studi. Pemberdayaan Karang Taruna melalui pelatihan keterampilan digital, seperti yang dilakukan di Desa Bancangan, berkontribusi dalam peningkatan kesadaran dan partisipasi mereka untuk mengembangkan potensi wisata lokal, dengan dukungan dari pemerintah dan masyarakat sekitar ((Yuliana dkk., 2023), (Zukhra dkk, 2022)). Dengan mengaplikasikan model pemberdayaan serupa, Karang Taruna di Pekon Sukabaru diharapkan mampu berperan aktif dalam mempromosikan

wisata lokal, sehingga dapat mendukung ekonomi lokal secara berkelanjutan.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital anggota Karang Taruna dalam promosi wisata melalui media sosial, yang diharapkan akan berdampak pada peningkatan kunjungan wisatawan serta kontribusi positif terhadap perekonomian lokal ((Suci dkk., 2023), (Susanto dkk., 2023)).

2. Bahan dan Metode

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2024 di Pekon Sukabaru, Kecamatan Way Krui, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung. Kegiatan ini diikuti oleh 31 anggota Karang Taruna setempat yang memiliki peran penting dalam pengembangan pariwisata lokal. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam membuat konten visual dan video untuk promosi wisata, menggunakan aplikasi Canva untuk desain grafis dan CapCut untuk pengeditan video ((Sigit dkk., 2023), (Suci dkk., 2023)).

Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini melibatkan metode partisipatif dengan memprioritaskan keterlibatan aktif peserta. Model pembelajaran berbasis praktik dipilih agar peserta dapat langsung mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari dalam menghasilkan konten yang sesuai untuk kebutuhan promosi wisata di media sosial ((Susanto dkk., 2023), (Yuliana dkk., 2023)).

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

A. Tahap Pengenalan

Tahapan ini dimulai dengan pengenalan tentang pentingnya pemasaran digital dalam promosi pariwisata. Peserta diberi pre-test berupa pertanyaan lisan untuk mengukur pengetahuan awal mereka terkait pembuatan konten digital, khususnya menggunakan Canva dan CapCut (Susanto dkk., 2023).

B. Tahap Penyampaian Materi

Pada tahap ini, instruktur memberikan materi tentang dasar-dasar desain grafis dan pengeditan video. Sesi ini mencakup pengenalan fitur-fitur utama pada aplikasi Canva dan CapCut, serta demonstrasi langsung tentang cara membuat konten visual dan video yang menarik untuk promosi wisata. Instruktur menjelaskan langkah-langkah

pembuatan desain poster promosi dan video singkat yang dapat diunggah di platform media sosial seperti Instagram dan TikTok (Yuliana dkk., 2023).

C. Praktik Langsung dan Pendampingan

Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik langsung dengan membuat konten promosi pariwisata menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Setiap peserta didampingi oleh fasilitator selama praktik, sehingga mereka dapat menerima bimbingan yang lebih personal dalam memanfaatkan fitur-fitur aplikasi tersebut. Peserta diminta untuk membuat satu poster dan satu video pendek sebagai hasil akhir dari praktik ini.

D. Tahap Evaluasi

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi hasil pelatihan melalui post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pembuatan konten digital. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Peserta juga diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik tentang materi dan metode yang digunakan selama pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2024, di Pekon Sukabaru, berhasil diikuti oleh 31 anggota Karang Taruna, yang menunjukkan antusiasme dan komitmen tinggi terhadap pengembangan pariwisata lokal. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anggota dalam pembuatan konten digital menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari pelatihan yang dilaksanakan:

A. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan

Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 30% peserta yang memiliki pemahaman dasar tentang pembuatan konten digital sebelum pelatihan. Namun, setelah pelatihan, sebanyak 65% peserta berhasil menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan aplikasi Canva dan CapCut dalam membuat konten promosi wisata. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan, serta relevansi materi yang diajarkan (Sigit dkk., 2023).



Gambar 1. Peserta dan Narasumber Workshop Penggunaan Canva dan CapCut Untuk Karang Taruna Pekon Sukabaru.



Gambar 2. Tim Pelaksana Kosabangsa sedang menjelaskan tentang penggunaan Canva dan CapCut.

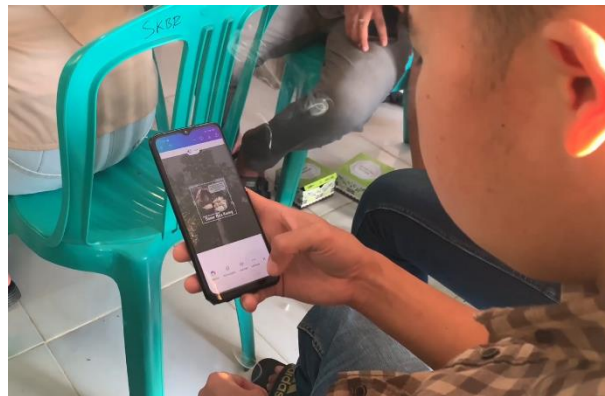
B. Hasil Praktik Konten Digital

Selama sesi praktik, peserta berhasil membuat poster dan video promosi wisata yang menarik. Sebanyak 18 poster dan 16 video berhasil diproduksi oleh peserta, dengan kualitas desain yang bervariasi. Beberapa poster menonjol karena penggunaan warna yang cerah, tata letak yang menarik, dan pesan yang jelas mengenai potensi wisata di Pekon Sukabaru. Video yang dihasilkan juga menunjukkan kreativitas peserta, dengan penggabungan elemen visual dan audio yang sesuai, serta durasi yang tepat untuk menarik perhatian audiens di media sosial ((Susanto dkk., 2023),(Yuliana dkk., 2023)).

C. Respons Peserta dan Umpan Balik

Pada sesi umpan balik, banyak peserta yang mengungkapkan rasa puas terhadap pelatihan ini. Mereka menyatakan bahwa aplikasi Canva dan CapCut sangat user-friendly dan dapat dengan mudah diterapkan untuk kegiatan promosi wisata. Peserta juga menyampaikan harapan untuk adanya pelatihan lanjutan guna memperdalam keterampilan mereka dalam bidang pemasaran digital. Beberapa

peserta menyarankan agar pelatihan diadakan secara berkala agar mereka dapat terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka seiring perkembangan teknologi.



Gambar 3. Salah seorang peserta sedang mempraktekan penggunaan Canva dan CapCut.



Gambar 4. Post test kepada peserta yang dilakukan melalui metoda wawancara.

D. Implikasi untuk Pengembangan Pariwisata Lokal

Pelatihan ini memberikan kontribusi positif bagi anggota Karang Taruna dalam mengoptimalkan media sosial sebagai alat promosi pariwisata. Dengan keterampilan yang baru diperoleh, anggota Karang Taruna diharapkan dapat lebih aktif dalam mempromosikan destinasi wisata di Pekon Sukabaru, sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal. Inisiatif ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam memajukan pariwisata berbasis masyarakat yang berkelanjutan, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian lingkungan.



Gambar 5. Contoh hasil kreasi yang telah dikerjakan oleh peserta dan sudah diupload di Instagram. Untuk memperkenalkan hasil produk Damar Mata Kucing ke dunia global.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan konten digital menggunakan aplikasi Canva dan CapCut bagi anggota Karang Taruna di Pekon Sukabaru berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam memproduksi materi promosi pariwisata yang kreatif dan menarik. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor dari pre-test ke post-test. Hasil karya peserta berupa poster dan video promosi wisata menunjukkan potensi besar bagi pengembangan pariwisata lokal melalui media sosial.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga memberdayakan peserta untuk lebih berperan aktif dalam mempromosikan destinasi wisata di daerah mereka. Pemberdayaan ini diharapkan mampu mendorong kunjungan wisatawan serta memperkuat perekonomian lokal secara berkelanjutan. Dengan demikian, pelatihan serupa dapat menjadi model yang efektif untuk memberdayakan komunitas lokal melalui keterampilan digital, terutama dalam konteks promosi pariwisata berbasis media sosial.

Dari kegiatan ini, disarankan adanya pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan peserta dan memastikan penggunaan media sosial yang konsisten dalam promosi wisata. Selain itu, kolaborasi dengan pemerintah daerah dan pihak terkait dapat semakin memperkuat dampak positif dari kegiatan ini, sehingga potensi wisata di Pekon Sukabaru dapat dikembangkan secara maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana dan Pendamping Kosabangsa 2024, Universitas Bandar Lampung dan Universitas Lampung mengucapkan mengucapkan terima kasih kepada DRTPM Ditjen Dikti Kemendikbudristek, yang telah mendanai program pengabdian kepada masyarakat ini melalui Skema Kosabangsa Tahun Anggaran 2024 dengan No. Kontrak : 0920/E5/DT.06.01/2024.

Daftar Pustaka

- Sigit, M. T., Ardiyani, K., Yunitarini, S., & Milzam, M. (2023). Peningkatan peran Karang Taruna dalam pengembangan desa wisata di Kabupaten Pekalongan: Konsep pengelolaan dan pembentukan Taman Pintar. *DIMASEKA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1). Retrieved from <https://journals.unikal.ac.id/index.php/dimaseka>
- Suci, S. N. K., & Fathoni, T. (2023). Pemberdayaan Karang Taruna dalam meningkatkan potensi desa wisata melalui sadar wisata di Desa Bancangan Sambit. *JCD Journal of Community Development and Disaster Management*, 5(2), 81-89. <https://doi.org/10.37680/jcd.v5i2.2928>
- Susanto, N., Wakhidah, N. W., & Handayani, S. (2023). Pelatihan aplikasi CapCut bagi siswa SMA Kesatrian 1 Semarang untuk meningkatkan keterampilan editing video. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 68-74. Retrieved from

<https://journals.usm.ac.id/index.php/dmstik/article/view/8351>

- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-253. <https://doi.org/10.1234/jukanti.v6i2.7895>
- Zukhra, R. M., Andreas, A. S., Pratama, A. F. S., Natanael, C., Damerta, I. T., Panjaitan, K. R.,

Siagian, N. M., Limbong, N. T., Qomariah, N., Suharti, R., & Pebrianti, Y. (2022). Pemberdayaan masyarakat melalui literasi digital kreatif, pendidikan berkarakter, dan pemberdayaan komunitas. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(2), 65-71. Retrieved from <https://zenodo.org/records/13729255>.