

Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro

Riza Pahlevi¹, Ahmad Hussaein¹, Maria Rosario B², Nurhadi¹, Roby Setiawan², Errissya Rasywir^{1*}, Yovi Pratama¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, Kota Jambi, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, Kota Jambi, Indonesia

Email : ¹⁾ rizapahlevi@unama.ac.id , ¹⁾ hu543in@gmail.com, ²⁾ diamar_ros@yahoo.com ,

¹⁾ nurhadi@unama.ac.id, ²⁾ robby.setiawan.jet@gmail.com , ¹⁾ yovi.pratama@gmail.com

E-mail Korespondensi : ^{1)*} errissya.rasywir@gmail.com

Abstrak

Dalam era digital dan globalisasi, konten budaya dan wisata berperan penting dalam mempromosikan serta melestarikan warisan budaya suatu daerah. Desa-desa memiliki potensi besar dalam hal ini, namun seringkali belum tereksplorasi. Melibatkan generasi muda dalam penciptaan konten budaya dan wisata menjadi krusial. Perkembangan teknologi dan digitalisasi mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. Desa-desa juga terpengaruh oleh perkembangan ini. Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat berjudul "Mengajak Generasi Muda Berkontribusi dalam Menciptakan Konten Budaya dan Wisata", tujuan program ini adalah menginspirasi generasi muda desa dan pokdarwis (kelompok sadar wisata) agar terlibat aktif dalam pembuatan konten berfokus pada budaya dan keindahan wisata di sekitar mereka. Pengabdian kepada Masyarakat yang melibatkan generasi muda dan PokDarWis (Kelompok Sadar Wisata) dalam workshop pembuatan konten budaya dan wisata, seperti vlog, video dokumenter, dan cerita interaktif. Dengan melibatkan generasi muda, diharapkan akan tercipta konten yang lebih segar dan relevan pada Desa Muaro Pijoan.

Kata kunci: Konten, Sosial, Media, Wisata, Teknologi.

Abstract

In the era of digital and globalization, cultural and tourism content plays an important role in promoting and preserving a region's cultural heritage. Villages have great potential in this regard, but it is often unexplored. Involving the younger generation in creating cultural and tourism content is crucial. Technological developments and digitalization are changing the way we interact and communicate. Villages are also affected by this development. Through the Community Service program entitled "Inviting the Young Generation to Contribute in Creating Cultural and Tourism Content", the aim of this program is to inspire the young generation of villages and pokdarwis (tourism awareness groups) to be actively involved in creating content focused on the culture and beauty of tourism around them. Community Service involving the younger generation and PokDarWis (Tourism Awareness Group) in workshops on creating cultural and tourism content, such as vlogs, documentary videos and interactive stories. By involving the younger generation, it is hoped that fresher and more relevant content will be created in Muaro Pijoan Village.

Keywords: Content, Social, Media, Travel, Technology.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari teknologi, karena melalui teknologi generasi suatu bangsa dipersiapkan untuk meneruskan kehidupan bangsa untuk menjadi yang lebih baik, di antaranya adalah bersaing dalam pembangunan ekonomi, politik, budaya, seni maupun agama di era industri 4.0 dan sekarang telah memasuki era *society* 5.0 [1]–[4]. Semua itu tidak terlepas dari suatu usaha pemanfaatan teknologi yang mendukung Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing dan mandiri dalam menghadapi kemajuan zaman di era globalisasi ini, sehingga dapat menjadi generasi yang handal dan mampu membawa kemajuan bangsa [5]–[8]. Di zaman ini dimana perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, sehingga semua orang harus dituntut dapat menyeimbangkan *skill* Teknologi Informasi-nya dengan perkembangan teknologi salah satunya adalah kemampuan memanfaatkan teknologi untuk Konten Sosial Media[9]–[12].

Dalam era digital dan globalisasi, konten budaya dan wisata memiliki peranan penting dalam mempromosikan dan melestarikan warisan budaya suatu daerah[9], [11], [13], [14]. Desa-desa memiliki potensi besar dalam hal ini, namun sering kali kurang tereksplorasi [1], [2], [4], [15]. Melibatkan generasi muda dalam penciptaan konten

budaya dan wisata menjadi hal yang krusial. Generasi muda memiliki pandangan segar, kreativitas, dan keberanian dalam berinovasi, sehingga mampu membawa perubahan signifikan dalam mengangkat citra dan daya tarik desa.

Perkembangan teknologi dan digitalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan berkomunikasi [1]–[4], [16], [17]. Desa-desa juga tidak terlepas dari dampak ini. Dalam konteks ini, tema "Ruang Kreatif Desa" menjadi semakin penting untuk memberdayakan generasi muda dalam mengambil peran aktif dalam mengembangkan potensi budaya dan wisata di desa mereka. Melalui Pengabdian Masyarakat dengan judul "Mengajak Generasi Muda Berkontribusi dalam Menciptakan Konten Budaya dan Wisata", program ini bertujuan untuk menggugah semangat generasi muda desa dan pokdarwis (kelompok sadar wisata) agar terlibat secara aktif dalam pembuatan konten yang berfokus pada budaya dan keindahan wisata di sekitar mereka. Konten-konten seperti vlog, video dokumenter, dan cerita interaktif memiliki daya tarik yang kuat bagi generasi muda dan dapat menjadi sarana efektif untuk mempromosikan kekayaan budaya dan daya tarik wisata lokal. Kegiatan PKM ini sejalan dengan desakan pemerintah provinsi Jambi agar desa dapat beradaptasi dalam promosi melalui pemanfaatan teknologi dan digitalisasi internet. <https://jambi.antaranews.com/berita/470025/gubernur-jambi-dorong-pemasaran-wisata-dilakukan-secara-digital>. Desa Wisata Lubuk Guci Emas, terletak di Muaro Pijoan, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi telah dipilih sebagai tempat pelaksanaan kegiatan ini. Desa ini menarik perhatian tim PKM karena belum menerapkan digitalisasi dalam sektor wisatanya. Program ini diharapkan dapat meningkatkan pendapatan desa dan menciptakan peluang kerja bagi masyarakat, sejalan dengan harapan Kades Muaro Pijoan, Yuhyandi, <https://dobrak.id/bupati-masnah-busro-resmikan-desa-wisata-gubuk-guci-emas/>. Wisata Lubuk Guci Emas menawarkan berbagai jenis kegiatan menarik, seperti Lubuk Larangan, atraksi susur sungai, lomba gasing, berkemah di depan danau, menikmati kuliner tradisional, mengagumi keindahan flora dan fauna alami, serta mengikuti atau menyaksikan lomba pacu perahu, https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/lubuk_guci_emas.

Melalui PKM ini, desa-desa diharapkan menjadi pusat kreativitas yang menginspirasi dan meningkatkan kesadaran akan potensi lokal. Generasi muda terlibat dalam pembuatan konten budaya dan wisata dapat memainkan peran penting dalam membangun identitas desa dan daya tarik wisata berkelanjutan. Dengan menggabungkan semangat kreativitas generasi muda dan kekayaan budaya desa, PKM "Mengajak Generasi Muda Berkontribusi dalam Menciptakan Konten Budaya dan Wisata" diharapkan memberikan dorongan baru dalam melestarikan, mempromosikan, dan mengembangkan potensi desa sebagai destinasi wisata menarik.

2. METODE PELAKSANAAN

UNAMA merupakan singkatan dari Universitas Dinamika Bangsa, sebuah lembaga pendidikan swasta terkemuka di Provinsi Jambi. Terletak di pusat kota Jambi, di Jalan Jendral Sudirman, Thehok, dan memiliki kampus tambahan di Jalan M. Kukuh Kota Baru Jambi. Visi UNAMA adalah menjadi salah satu institusi pendidikan utama di Sumatera dan tingkat nasional. Fokus universitas ini adalah pengembangan ilmu pengetahuan di komputer, manajemen, dan kewirausahaan, serta menjadi pusat pertumbuhan pengetahuan di bidang tersebut.

2.1 Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan PKM ini adalah generasi muda berusia 18-30 tahun dan perwakilan dari pokdarwis pada Desa Wisata Lubuk Guci Emas, terletak di Muaro Pijoan, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi yang memiliki minat dan potensi untuk memanfaatkan teknologi digital guna mengembangkan wisata dan pelestarian budaya serta promosi melalui pembuatan konten singkat.

2.2 Metode pelaksanaan

Metode Pelaksanaan Workshop PKM "Mengajak Generasi Muda Berkontribusi dalam Menciptakan Konten Budaya dan Wisata":

1. Persiapan
 - a. Penyusunan materi workshop tentang pembuatan konten budaya dan wisata di platform Capcut.
 - b. Pengadaan alat dan bahan yang diperlukan untuk workshop.
2. Workshop Pra-Pelatihan (Pengukuran Sebelum Pelatihan):

- a. Peserta mengisi survei awal untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang CapCut dan konten budaya/wisata.
- b. Pembahasan tentang pentingnya konten budaya dan wisata dalam mempromosikan desa.
- c. Penjelasan mengenai cara menggunakan CapCut dan strategi pembuatan konten.
3. Workshop Intensif:
 - a. Praktek pembuatan konten budaya dan wisata di platform CapCut.
 - b. Diskusi dan berbagi pengalaman antara peserta.
 - c. Pelatih memberikan panduan tentang penggunaan efektif fitur-fitur CapCut untuk promosi wisata.
4. Workshop Pasca-Pelatihan (Pengukuran Setelah Pelatihan):
 - a. Peserta membagikan konten yang telah mereka buat dan dinilai berdasarkan kriteria seperti kreativitas, pesan, dan daya tarik.
 - b. Peserta mengisi survei akhir untuk mengukur peningkatan pengetahuan mereka tentang CapCut dan konten budaya/wisata setelah workshop.

Pengukuran Sebelum dan Setelah Pelatihan:

1. Pengetahuan Awal:
Peserta mengisi survei tentang pengetahuan awal mereka tentang CapCut dan konten budaya/wisata sebelum workshop.
2. Pengetahuan Akhir:
Peserta mengisi survei tentang peningkatan pengetahuan mereka setelah mengikuti workshop.
3. Penilaian Konten:
 - a. Peserta membuat konten CapCut dan membagikannya untuk dinilai.
 - b. Konten dinilai berdasarkan kriteria kreativitas, pesan yang disampaikan, dan daya tarik.
4. Pemahaman Praktis:
 - a. Evaluasi langsung saat peserta mempraktikkan pembuatan konten di workshop.
 - b. Diskusi tentang pengalaman dan perbaikan yang mungkin.

Semua data pengukuran akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas workshop dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pembuatan konten budaya dan wisata menggunakan CapCut.

2. 3. Penyuluh/ Instruktur

Adapun susunan penyuluh / Instruktur pada PKM ini yaitu :

Tabel 1 susunan penyuluh / Instruktur pada PKM

NO	Nama	Peran
1	M. Riza Pahlevi, S.Kom, MT	Ketua & Penanggung jawab kegiatan
2	Dr. Nurhadi, S.Kom,M.Cs	Instruktur dan Narasumber workshop
3	Roby Setiawan, S.Kom, M.S.I	Perizinan, Koordinator Lapangan
4	Yovi Pratama, S.Kom, MT	Dokumentasi, kelengkapan dan perlengkapan.
5	Errissya Rasywir, S.Kom, MT	Proposal, Laporan akhir dan Artikel pada Jurnal PKM
6	Maria Rosario, SE, MSI	Konsumsi

2. 4 Alat Bantu Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan “ Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan” digunakan beberapa peralatan seperti :

- a. Laptop sebagai alat penyampaian materi

- b. Proyektor sebagai alat display
- c. Modul untuk peserta yang telah di susun dan dibuat oleh instruktur
- d. Aplikasi E-Commerce
- e. Aplikasi Microsoft Power Point
- f. Perangkat Keras (Hardware) Microphone
- g. Perangkat Lunak (Software) : PDF Reader dan Microsoft Office, Aplikasi CapCut

2.5 Perencanaan Kegiatan

Pada proses perencanaan kegiatan ini meliputi:

1. Tahap pertama ialah pembuatan proposal serta mengurus surat ijin dari Kepala Desa Muaro Pijoan untuk melakukan kegiatan Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro.
2. Setelah tahap pertama selesai maka tahap berikutnya ialah menyusun jadwal rencana kegiatan mulai dari jenis kegiatan yang akan dilakukan, target peserta pelatihan, pegisi materi atau instruktur, jadwal kegiatan, alat dan bahan yang akan digunakan, petugas yang terlibat dan sebagainya.
3. Tahap Kedua ialah pembuatan laporan serta mengurus surat ijin dari Kepala Desa Muaro Pijoan untuk melakukan kegiatan Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan yang diikuti 30 orang dari Masyarakat Desa Muaro Pijoan untuk mendapatkan pengetahuan tentang konsep dasar Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan. Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang di biayai oleh Yayasan Dinamika Bangsa Jambi yang di kelolah melalui LPPM Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Kegiatan pelatihan ini di laksanakan pada bulan Juli 2022.

Pelaksanaan pelatihan ini di awali dengan instruktur memperkenalkan anggota instruktur yang terlibat, selanjutnya instruktur memberikan penjelasan mengenai materi pelatihan. Materi yang pertama adalah Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) sebagai Sarana Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan. Untuk materi yang ke dua yaitu penjelasan tentang aplikasi E-Commerce Sebagai Sarana Multi Platform Bussiness. Pada materi ini dijelaskan tentang dasar – dasar pengenalan aplikasi, Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan.





Gambar 1. Foto Kegiatan Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan

Pelaksanaan kegiatan ini juga dibuka sesi diskusi, yang mana pada sesi ini peserta bertanya kepada instruktur, selain itu instruktur juga memberikan pengalaman – pengalaman selama ini dalam hal dan peluang – peluang yang berhubungan dengan Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan.

3.2 Tanggapan Peserta

Dalam pelaksanaan kegiatan ini para peserta yaitu Masyarakat Desa Pematang Jering Kabupaten Muaro Jambi dapat menambah wawasan di bidang Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan. Selama proses pelatihan ini peserta terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan ini, hal ini terlihat dengan banyaknya peserta yang bertanya tentang materi ini dan juga terlihat pada proses pemaparan materi bahwa Masyarakat Muaro Pijoan ini sangat memperhatikan instruktur/penyuluh dalam memaparkan materi.

3.3 Harapan Peserta

Harapan peserta pada pelatihan ini yaitu agar setelah mengikuti pelatihan ini mereka bisa menambah pengetahuan tentang proses melakukan Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan agar lebih interaktif lagi. Selain itu peserta mengusulkan agar pelatihan seperti ini terus dilakukan dan waktu yang lebih lama lagi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pelatihan ini dapat menambah wawasan peserta tentang Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan.
2. Dengan adanya pelatihan ini peserta dapat mengetahui cara menggunakan Pemanfaatan E-Commerce Sebagai Sarana Multi Platform *Bussiness* Menuju Desa Digital Desa Pematang Jering Jambi baik dan benar.
3. Pelatihan ini merupakan wujud pelaksanaan tridarma perguruan tinggi bagi dosen sebagai media berbagai Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan.

4.2 Saran

Saran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain adalah Sebaiknya terjalin kerja sama yang baik sehingga dapat memberikan pelatihan secara berkesinambungan. Sebaiknya keterampilan penggunaan Workshop Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Publikasi Objek Budaya Dan Wisata Pada Desa Muaro Pijoan dapat di terapkan sehingga pengetahuan di bidang tersebut akan menjadi bertambah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada Yayasan Dinamika Bangsa yang telah memberikan dukungan Moril dan Materil, sehingga bisa berjalan kegiatan Pengabdian Masyarakat dosen Universitas Dinamika Bangsa ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Angeline and F. Astuti, "Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pramuwisata Menggunakan Metode Profile Matching," *J. Ilm. SMART*, vol. II, no. 2, pp. 45–51, 2018.
- [2] N. P. D. Prabawati, "Peran Pemuda Dalam Kegiatan Pengembangan Pariwisata Di Desa Tibubeneng, Kabupaten Badung, Bali," *J. Kepariwisata Indonesia. J. Penelit. dan Pengemb. Kepariwisata Indonesia.*, vol. 13, no. 1, pp. 73–84, 2019, doi: 10.47608/jki.v13i12019.73-84.
- [3] T. P. Rajaguguk and K. Sofianto, "PERAN GENERASI MILENIAL DALAM PENGEMBANGAN DESA WISATA SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PELESTARIAN IDENTITAS KULTURAL (Studi di Desa ...)," *J. Pendidik. Seni ...*, vol. 2, no. 4, pp. 9–26, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.elbinajatim.com/index.php/jpsb/article/view/21>.
- [4] S. A. Septemuryantoro, "Pengembangan Potensi Kampung Dolanan Anak dengan Pemanfaatan Teknologi dalam Adaptasi Kebiasaan Baru di Desa Wisata Walitelon Utara Kabupaten Temanggung," *J. Abdimas Pariwisata*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [5] P. K. Karo and S. Hamonangan, "Analisis Strategi Pemasaran Restoran Menghadapi Masa Pandemi Covid 19 Di Kota Pagar Alam," *J. Sains Sosio Hum.*, vol. 5, no. 1, pp. 396–408, 2021, doi: 10.22437/jssh.v5i1.14152.
- [6] M. Zulfikri, K. A. Latif, H. Hairani, A. Ahmad, R. Hammad, and M. Syahrir, "Deteksi dan Estimasi Kecepatan Kendaraan dalam Sistem Pengawasan Lalu Lintas Menggunakan Pengolahan Citra," *Techno.Com*, vol. 20, no. 3, pp. 455–467, 2021, doi: 10.33633/tc.v20i3.4588.
- [7] M. A. Prawira and R. Amin, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Pada PT. Citra Prima Batara Dengan Metode AHP," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 8, no. 2, pp. 174–180, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [8] L. Latifah, "Perubahan Tingkah Laku Siswa Melalui Komunikasi Antar Pribadi Guru Pendidikan Agama Islam," *Al-KALAM J. KOMUNIKASI, BISNIS DAN Manaj.*, vol. 8, no. 2, p. 112, 2021, doi: 10.31602/al-kalam.v8i2.5301.
- [9] R. R. Shofiyah & Kurniawan, "Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Eksistensi Sosial Budaya," vol. x, no. x, pp. 1–17, 2020.
- [10] S. Bahri, R. R. Harahap, H. Rahmah, S. Maulana, and ..., "STRATEGI KOMUNIKASI DIGITAL YANG EFEKTIF Efektif di Era Digital: Studi Kasus dari Berbagai Industri," *J. Pendidik. ...*, vol. 7, pp. 14374–14379, 2023, [Online]. Available:

- <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8675%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/8675/7080>.
- [11] P. Dwihantoro, D. Susanti, P. Sukmasetya, and R. Faizah, "Digitalisasi Kesenian Njanen: Strategi Pelestarian Kebudayaan Melalui Platform Sosial Media," *Madaniya*, vol. 4, no. 1, pp. 156–164, 2023.
- [12] A. P. Rodrigues *et al.*, "Real-Time Twitter Spam Detection and Sentiment Analysis using Machine Learning and Deep Learning Techniques," *Comput. Intell. Neurosci.*, vol. 2022, 2022, doi: 10.1155/2022/5211949.
- [13] M. Rustam, "INTERNET DAN PENGGUNAANNYA (Survei di kalangan masyarakat Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan)," *J. Stud. Komun. dan Media*, vol. 21, no. 1, p. 13, 2017, doi: 10.31445/jskm.2017.210102.
- [14] A. Bambang, "Dampak Media Sosial Bagi Perubahan Perilaku Generasi Muda di Masa Pandemi Covid-19 Bambang Arianto STISIP Banten Raya, Indonesia," *J. Soc. Polit. Gov.*, vol. 3, no. 2, pp. 118–132, 2021.
- [15] A. Bahrudin, Jupriyadi, and Permata, "Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus :Studio Muezzart)," *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 14–18, 2020, doi: 10.33365/jiiti.v1i2.582.
- [16] Ristekdikti, *BUKU PANDUAN KONTES ROBOT SEPAKBOLA INDONESIA BERODA (KRSBI Beroda)*. 2018.
- [17] V. Abdurrohman and S. Nita, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Smartphone Berbasis Web," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, pp. 43–48, 2020.