

## PROGRAM STIMULASI KREATIVITAS PADA ANAK-ANAK PUTUS SEKOLAH MELALUI PEMBUATAN KARYA DIGITAL SEBAGAI PENDUKUNG PARIWISATA DI DESA SUMBERKIMA

I Putu Ngurah Wage Myartawan<sup>1</sup>, Gede Rasben Dantes<sup>2</sup>, Santana Sembiring<sup>3</sup>, Nice Maylani Asril<sup>4</sup>, Muhammad Idris<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Bahasa Asing FBS Undiksha; <sup>2</sup> Jurusan Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (D4) Undiksha; <sup>3</sup> Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan FHS Undiksha; <sup>4</sup> Jurusan Pendidikan Dasar Undiksha; <sup>5</sup> Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan FHS Undiksha

Email: [wmyartawan@undiksha.ac.id](mailto:wmyartawan@undiksha.ac.id), [rasben.dantes@undiksha.ac.id](mailto:rasben.dantes@undiksha.ac.id), [santanasembiring@undiksha.ac.id](mailto:santanasembiring@undiksha.ac.id), [nicemaylani.asril@undiksha.ac.id](mailto:nicemaylani.asril@undiksha.ac.id), [muhammad@undiksha.ac.id](mailto:muhammad@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*The Creativity Enhancement Program for School Dropouts in Sumberkima Village aims to empower school dropouts through digital skills training, while supporting local tourism promotion, particularly at the Gili Putih destination. The program is conducted through several stages, including participant identification, intensive training in photography, video editing, graphic design, and digital marketing. During the training, participants are guided to create digital works such as promotional videos, photos, and graphic designs, which are then used to promote local tourism. These digital works are promoted via social media and local events, with collaboration between participants, village authorities, and tourism stakeholders. The evaluation shows significant improvement in participants' skills and a positive impact on the promotion of Sumberkima Village tourism. This program not only enhances participants' skills and self-confidence but also provides a tangible contribution to the development of the local tourism sector.*

Keywords: School Dropouts, Digital Skills, Tourism Promotion, Community Empowerment

### ABSTRAK

*Program Peningkatan Kreativitas Anak Putus Sekolah di Desa Sumberkima bertujuan untuk memberdayakan anak-anak putus sekolah melalui pelatihan keterampilan digital, sambil mendukung promosi pariwisata lokal, terutama di destinasi Gili Putih. Program ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, termasuk identifikasi peserta, pelatihan intensif dalam bidang fotografi, editing video, desain grafis, dan pemasaran digital. Selama pelatihan, peserta diajak membuat karya digital berupa video promosi, foto, dan desain grafis yang kemudian digunakan untuk mempromosikan pariwisata lokal. Karya-karya digital ini dipromosikan melalui media sosial dan acara lokal dengan kolaborasi antara peserta, pemerintah desa, dan pelaku industri pariwisata. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta dan dampak positif terhadap promosi pariwisata Desa Sumberkima. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri peserta, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan sektor pariwisata lokal.*

**Kata kunci:** Anak Putus Sekolah, Keterampilan Digital, Promosi Pariwisata, Pemberdayaan Komunitas

### PENDAHULUAN

Anak-anak putus sekolah sering kali dianggap sebagai kelompok rentan yang terpinggirkan dalam masyarakat. Namun, sebaliknya, mereka sebenarnya memiliki potensi besar yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung

pengembangan sektor pariwisata di desa mereka sendiri. Di bawah ini, akan dibahas mengenai peluang dan potensi yang dimiliki oleh anak-anak putus sekolah untuk berkontribusi dalam pariwisata desa mereka. Pertama-tama, anak-anak putus sekolah sering memiliki pengetahuan lokal yang kuat tentang

lingkungan dan budaya mereka. Pengetahuan ini dapat menjadi aset berharga dalam promosi pariwisata lokal, karena mereka dapat berperan sebagai pemandu wisata informal yang dapat memberikan wawasan unik tentang desa mereka kepada wisatawan.

Selain itu, anak-anak putus sekolah sering memiliki keterampilan yang tidak terlihat dan belum dimanfaatkan sepenuhnya. Mereka mungkin memiliki bakat dalam seni, kerajinan, atau musik yang dapat dijadikan daya tarik tambahan bagi pariwisata desa. Dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan bakat mereka, desa dapat memperkaya pengalaman wisatawan. Anak-anak putus sekolah juga merupakan sumber daya manusia yang potensial untuk mengisi posisi pekerjaan di sektor pariwisata lokal. Dengan memberikan pelatihan dan pendidikan keterampilan yang sesuai, mereka dapat menjadi bagian integral dari industri pariwisata, mulai dari menjadi pemandu wisata hingga staf hotel atau restoran.

Selanjutnya, anak-anak putus sekolah memiliki keberanian dan semangat petualangan yang tinggi. Mereka cenderung lebih terbuka terhadap pengalaman baru dan memiliki kemauan untuk belajar. Ini membuat mereka menjadi kandidat ideal untuk terlibat dalam aktivitas pariwisata yang menantang dan beragam, seperti trekking, olahraga air, atau eksplorasi alam.

Anak-anak putus sekolah juga merupakan agen perubahan potensial dalam komunitas mereka. Dengan memotivasi mereka untuk terlibat dalam inisiatif pariwisata lokal, desa dapat mendorong perkembangan yang berkelanjutan dan inklusif. Anak-anak dapat menjadi pelopor dalam mempromosikan budaya lokal, pelestarian lingkungan, dan pembangunan ekonomi berkelanjutan. Selain itu, melibatkan anak-anak putus sekolah dalam pariwisata dapat membantu mengatasi masalah sosial yang terkait dengan putus sekolah itu sendiri. Dengan memberikan mereka peluang untuk terlibat dalam kegiatan yang bermanfaat, desa dapat membantu meningkatkan kesejahteraan dan

kemandirian anak-anak secara keseluruhan. Anak-anak putus sekolah juga dapat berperan sebagai duta pariwisata yang efektif bagi desa mereka. Dengan memberikan mereka kesempatan untuk berbagi cerita tentang kehidupan dan budaya desa mereka kepada orang lain, mereka dapat menjadi agen promosi yang kuat dan meyakinkan.

Selanjutnya, melibatkan anak-anak dalam pariwisata dapat membantu memperkuat ikatan sosial dan solidaritas dalam komunitas. Dengan memberikan mereka tanggung jawab dan peran yang aktif dalam pengembangan pariwisata, desa dapat membangun rasa kepemilikan yang kuat dan meningkatkan keterlibatan seluruh masyarakat. Anak-anak putus sekolah juga dapat memberikan perspektif yang berbeda dan inovatif tentang pariwisata. Dengan memperhatikan kebutuhan dan minat mereka, desa dapat mengembangkan produk dan layanan pariwisata yang lebih menarik dan relevan bagi berbagai segmen wisatawan.

Selanjutnya, melibatkan anak-anak putus sekolah dalam pariwisata dapat membantu membangun keberlanjutan sektor pariwisata lokal. Mereka dapat menjadi pelopor dalam mempromosikan praktek-praktek ramah lingkungan dan bertanggung jawab, serta memperjuangkan pelestarian warisan budaya dan alam desa mereka.

Terakhir, melibatkan anak-anak putus sekolah dalam pariwisata dapat menjadi investasi jangka panjang bagi pembangunan komunitas. Dengan memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan, desa dapat membantu menciptakan generasi muda yang lebih terampil, terdidik, dan siap bersaing dalam pasar kerja global.

Dengan demikian, anak-anak putus sekolah memiliki potensi besar yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan pariwisata di desa mereka. Melalui pelatihan, pendidikan, dan dukungan dari komunitas, mereka dapat menjadi agen perubahan yang positif dan berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan yang inklusif.

Di Desa Sumberkima, Kabupaten Buleleng Bali, isu putus sekolah menjadi tantangan yang harus diatasi untuk mewujudkan potensi pembangunan lokal yang lebih baik. Salah satu pendekatan yang memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah ini adalah pelatihan peningkatan skill karya digital bagi anak-anak putus sekolah. Ini bukan hanya berdampak pada perkembangan individual anak-anak, tetapi juga dapat menjadi pendukung penting bagi sektor pariwisata di desa tersebut.

Desa Sumberkima sendiri memiliki satu tempat wisata yang sangat indah yakni Gili Putih yang terletak di Dusun Sumberpao. Namun sayangnya tidak banyak wisatawan lokal, bahkan yang berasal dari Buleleng, mengetahui adanya tempat ini.

Dilihat dari apa yang ditampilkan dan dipromosikan saat ini nampaknya tempat wisata tersebut harus mendapatkan support dari berbagai pihak agar keberadaannya menjadi lebih dikenal. Namun promosi yang kurang tepat (kontekstual) justru tidak akan memberikan dampak yang signifikan bagi pemajuan wisata di dua tempat wisata tersebut. Inilah mengapa pelatihan karya digital bagi anak-anak tersebut sangat dibutuhkan. Pertama, pelatihan karya digital memberikan kesempatan bagi anak-anak putus sekolah untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi. Dalam era digital seperti saat ini, keterampilan ini menjadi semakin penting dalam berbagai bidang pekerjaan, termasuk industri pariwisata.



Gambar 1. Wisata Gili Putih di Desa Sumberkima

Dengan menguasai keterampilan karya digital, anak-anak putus sekolah dapat terlibat dalam pembuatan konten yang menarik dan kreatif untuk promosi pariwisata lokal. Ini termasuk pembuatan video promosi, foto-foto menarik, atau bahkan aplikasi dan situs web pariwisata. Partisipasi anak-anak dalam pembuatan karya digital juga dapat memberikan pandangan segar dan kreatif tentang cara mempromosikan destinasi wisata. Ide-ide inovatif dari generasi muda ini dapat menjadi nilai tambah yang signifikan bagi upaya promosi pariwisata Desa Sumberkima. Selain itu, pelatihan karya digital dapat meningkatkan kepercayaan diri anak-anak putus sekolah. Dengan menguasai keterampilan baru dan melihat hasil karyanya dipromosikan dan diakui, mereka akan merasa lebih percaya diri dan memiliki motivasi untuk terlibat dalam aktivitas positif lainnya.

Melalui pelatihan karya digital, anak-anak putus sekolah juga dapat melihat peluang karir dan kewirausahaan yang dapat dijangkau di sektor pariwisata. Mereka dapat menjadi ahli dalam bidang desain grafis, fotografi, atau bahkan pengembang aplikasi, yang semuanya memiliki permintaan di industri pariwisata.

Partisipasi aktif anak-anak dalam pembuatan konten digital untuk promosi pariwisata dapat meningkatkan kesadaran masyarakat lokal tentang potensi pariwisata di desa mereka. Ini dapat menciptakan dukungan yang lebih besar untuk pengembangan pariwisata dan mendorong partisipasi aktif dari seluruh komunitas.

Keterlibatan anak-anak dalam kegiatan karya digital juga dapat membantu membangun citra positif Desa Sumberkima sebagai destinasi pariwisata yang kreatif dan inovatif. Ini dapat menarik wisatawan yang mencari pengalaman yang unik dan otentik di luar destinasi pariwisata konvensional. Selain itu, pelatihan karya digital dapat menjadi sarana untuk memperkuat hubungan antargenerasi di komunitas. Anak-anak dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan orang dewasa dalam menghasilkan konten yang relevan dan menarik untuk promosi pariwisata. Pembuatan

konten digital oleh anak-anak dapat membantu memperluas jangkauan promosi pariwisata Desa Sumberkima melalui platform online dan media sosial. Ini memungkinkan desa untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan menarik minat dari wisatawan potensial.

Namun yang juga perlu dipahami adalah bahwa pelibatan anak-anak ini pada dasarnya dimaksudkan agar mereka mau mengikuti program kejar paket di PKBM Lestari yang juga berlokasi di Desa Sumberkima, Dusun Sumberpao. Pelatihan ini akan menjadi inspirasi sekaligus jembatan agar mereka bisa mengenyam pendidikan yang memadai sekaligus mendapatkan beragam skill yang nantinya akan disediakan oleh PKBM tersebut. Dengan demikian, misi besar dari kegiatan pengabdian ini tidak hanya menysasar kepada pemajuan pariwisata lokal namun juga sebagai upaya untuk mengatasi masalah anak yakni putus sekolah.

Melalui pelatihan karya digital, anak-anak putus sekolah dapat merasa lebih terlibat dan berkontribusi dalam pembangunan komunitas mereka. Mereka menjadi bagian dari solusi untuk meningkatkan kualitas hidup dan potensi ekonomi di Desa Sumberkima.

Dengan demikian, pelatihan peningkatan skill karya digital bagi anak-anak putus sekolah di Desa Sumberkima Kabupaten Buleleng Bali memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan sektor pariwisata lokal. Ini tidak hanya memberikan manfaat bagi anak-anak secara individual, tetapi juga bagi keseluruhan komunitas dan destinasi pariwisata itu sendiri. Dalam kesimpulannya, pelatihan karya digital tidak hanya merangsang kreativitas anak-anak putus sekolah, tetapi juga menjadi daya dorong penting dalam mempromosikan pariwisata Desa Sumberkima. Dengan memanfaatkan potensi teknologi dan kreativitas generasi muda, Desa Sumberkima dapat menjadi destinasi pariwisata yang berkembang dan berkelanjutan.

Beberapa anak-anak putus sekolah di desa ini memiliki keterampilan yang tidak terlihat dan belum dimanfaatkan sepenuhnya. Mereka

memiliki bakat dalam seni, kerajinan, atau musik yang dapat dijadikan daya tarik tambahan bagi pariwisata desa. Dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan bakat mereka, desa dapat memperkaya pengalaman wisatawan. Anak-anak putus sekolah juga merupakan sumber daya manusia yang potensial untuk mengisi posisi pekerjaan di sektor pariwisata lokal. Dengan memberikan pelatihan dan pendidikan keterampilan yang sesuai, mereka dapat menjadi bagian integral dari industri pariwisata, mulai dari menjadi pemandu wisata hingga staf hotel atau restoran.

Pihak Desa juga berupaya agar anak-anak putus sekolah tersebut memiliki kegiatan yang positif. Di samping itu di desa ini terdapat PKBM Lestari yang memiliki program pendidikan kejar paket B dan C yang bisa dijadikan tempat menempuh pendidikan bagi anak putus sekolah. Pemerintah desa mendorong berbagai pihak agar para anak putus sekolah bisa mengikuti program tersebut sehingga membuka peluang mereka untuk memiliki masa depan yang lebih baik.

### **Permasalahan Potensial Yang Perlu Diselesaikan**

1. Keterbatasan Akses Terhadap Teknologi: Anak-anak putus sekolah mungkin menghadapi keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau smartphone yang diperlukan untuk pembuatan karya digital.
2. Kurangnya Keterampilan Teknis: Mereka mungkin belum memiliki keterampilan teknis yang diperlukan untuk menggunakan perangkat lunak dan alat pembuatan karya digital, seperti editing foto dan video, desain grafis, atau pengembangan konten web.
3. Kurangnya Pemahaman tentang Pariwisata: Anak-anak putus sekolah mungkin kurang memiliki pemahaman tentang industri pariwisata dan potensi serta manfaatnya bagi desa mereka.

4. Kurangnya Dukungan dari Keluarga dan Masyarakat: Beberapa anak-anak putus sekolah mungkin tidak mendapatkan dukungan yang cukup dari keluarga atau masyarakat dalam mengikuti kegiatan pendidikan non formal dan terlibat dalam aktivitas pariwisata.
5. Tantangan dalam Pemasaran dan Promosi: Meskipun anak-anak menghasilkan karya digital, tantangan mungkin muncul dalam memasarkan dan mempromosikan karya-karya ini secara efektif kepada wisatawan dan pelaku industri pariwisata.
6. Masalah Kehadiran dan Keterlibatan: Ada potensi bahwa anak-anak putus sekolah mungkin tidak konsisten dalam kehadiran dan keterlibatan mereka dalam kegiatan, baik karena faktor pribadi maupun eksternal.

## **METODE**

Metode pelaksanaan Program Peningkatan Kreativitas Anak Putus Sekolah melalui Karya Digital di **Desa Sumberkima** dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa setiap tahapan kegiatan berjalan dengan baik dan menghasilkan dampak positif. Kegiatan ini berfokus pada pemberdayaan anak-anak putus sekolah dengan keterampilan digital yang relevan, sambil mempromosikan potensi pariwisata lokal, terutama di Gili Putih. Berikut adalah uraian panjang dan detail tentang metode pelaksanaan kegiatan ini:

- **1. Identifikasi dan Rekrutmen Peserta**
- Proses pelaksanaan kegiatan dimulai dengan identifikasi dan rekrutmen peserta, yang merupakan anak-anak putus sekolah di Desa Sumberkima. Proses ini dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak terkait, seperti sekolah setempat, pemerintah desa, dan lembaga pendidikan non-formal,

seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Langkah ini penting untuk memastikan bahwa peserta yang dipilih benar-benar membutuhkan dukungan dan berpotensi berkembang melalui program ini.

- **Identifikasi Anak Putus Sekolah:** Data anak-anak yang putus sekolah di Desa Sumberkima dikumpulkan melalui kerjasama dengan perangkat desa dan keluarga. Selain itu, beberapa anak yang sebelumnya berhubungan dengan PKBM juga dimasukkan dalam daftar peserta potensial.
- **Rekrutmen Peserta:** Setelah proses identifikasi, rekrutmen dilakukan melalui pendekatan langsung kepada orang tua atau wali anak-anak. Sosialisasi mengenai manfaat program, baik dari segi peningkatan keterampilan maupun peluang di sektor pariwisata, diberikan untuk meyakinkan mereka agar mendorong anak-anak berpartisipasi.

## **2. Pelatihan Keterampilan Karya Digital**

Setelah peserta terpilih, tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan keterampilan digital. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis yang langsung dapat digunakan dalam industri pariwisata, terutama untuk mempromosikan destinasi wisata lokal, seperti Gili Putih. Pelatihan berlangsung selama beberapa minggu, dan difokuskan pada lima bidang utama: fotografi digital, editing foto dan video, desain grafis, pengembangan konten web, dan pemasaran digital.

- **Fotografi Digital:** Peserta diajarkan teknik dasar dan lanjutan dalam pengambilan gambar yang menarik. Mereka belajar tentang aspek-aspek teknis seperti pencahayaan, komposisi, dan penggunaan kamera, baik kamera profesional maupun ponsel. Praktik

langsung dilakukan di lokasi wisata Gili Putih, di mana peserta mencoba menangkap momen yang indah dan representatif untuk mempromosikan destinasi tersebut.

- **Editing Foto dan Video:** Setelah mempelajari teknik pengambilan gambar, peserta diajarkan untuk mengedit hasil jepretan mereka. Penggunaan perangkat lunak editing foto dan video, seperti Adobe Photoshop dan Adobe Premiere, diajarkan agar mereka bisa menghasilkan konten yang menarik secara visual. Pelatihan ini mencakup proses pemotongan video, pengaturan warna, hingga menambahkan efek dan suara untuk meningkatkan kualitas karya mereka.
- **Desain Grafis:** Desain grafis adalah keterampilan penting yang diajarkan dalam pelatihan ini. Peserta diajak membuat poster, brosur, dan materi promosi lainnya yang dapat digunakan untuk menarik wisatawan ke Gili Putih. Mereka diajarkan prinsip-prinsip desain, seperti penggunaan warna, tata letak, tipografi, dan cara mengintegrasikan elemen visual agar hasil karya terlihat menarik dan profesional.
- **Pengembangan Konten Web dan Media Sosial:** Program ini juga mencakup pelatihan pengelolaan media sosial dan pengembangan konten untuk situs web. Peserta dilatih untuk membuat dan mengelola akun media sosial, seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, untuk mempromosikan karya mereka. Mereka juga diajarkan cara membuat halaman web sederhana yang dapat digunakan untuk memperluas promosi pariwisata Desa Sumberkima.
- **Pemasaran Digital:** Selain produksi konten, peserta juga diajarkan strategi pemasaran digital, seperti penggunaan

hashtag, SEO (Search Engine Optimization), dan teknik pemasaran berbasis iklan online. Mereka belajar bagaimana memasarkan konten mereka agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk wisatawan internasional.

### **3. Pembuatan Karya Digital**

- Setelah pelatihan selesai, peserta mulai menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari melalui pembuatan karya digital nyata. Setiap peserta diberikan kebebasan untuk memilih jenis karya yang ingin mereka produksi, baik itu video promosi, foto, atau konten grafis untuk media sosial dan situs web.
- **Pengembangan Ide dan Konsep:** Dalam tahap ini, peserta didorong untuk mengembangkan konsep promosi kreatif yang menggambarkan keindahan Gili Putih. Mereka diminta membuat rencana konten yang mencakup elemen-elemen visual dan narasi yang menarik bagi calon wisatawan.
- **Produksi Karya Digital:** Setelah konsep dikembangkan, peserta mulai memproduksi konten mereka. Beberapa peserta fokus pada produksi video promosi yang menampilkan kegiatan wisata di Gili Putih, seperti snorkeling atau berlayar. Peserta lain mengambil foto pemandangan yang menampilkan keindahan alam, seperti matahari terbenam di Gili Putih. Ada juga yang membuat poster dan desain grafis yang mencerminkan daya tarik Gili Putih sebagai destinasi wisata unik.

### **4. Pengembangan Karya Digital untuk Pariwisata**

- Setelah karya digital selesai diproduksi, langkah berikutnya adalah pengembangan dan promosi karya-karya ini dalam rangka mendukung

pariwisata lokal. Karya-karya digital yang dihasilkan dipromosikan melalui berbagai platform, baik online maupun offline.

- **Promosi Melalui Media Sosial:** Hasil karya peserta dipromosikan melalui media sosial, seperti Instagram dan Facebook, dengan menggunakan strategi digital yang telah diajarkan selama pelatihan. Postingan media sosial yang dibuat menampilkan foto-foto dan video promosi Gili Putih dengan deskripsi yang menarik dan penggunaan hashtag untuk meningkatkan visibilitas.
- **Pameran dan Acara Lokal:** Selain promosi online, karya-karya digital ini juga dipamerkan dalam acara-acara lokal yang melibatkan masyarakat setempat, pemangku kepentingan pariwisata, dan calon wisatawan. Pameran ini memberikan platform bagi anak-anak untuk menunjukkan hasil kerja keras mereka kepada masyarakat, sekaligus meningkatkan keterlibatan komunitas dalam mendukung pariwisata Gili Putih.
- **Kolaborasi dengan Pemangku Kepentingan:** Dalam pengembangan karya digital untuk pariwisata, peserta juga diajak berkolaborasi dengan pengusaha lokal, agen perjalanan, dan pemerintah desa. Kerjasama ini bertujuan untuk memastikan bahwa karya digital mereka dapat digunakan secara maksimal dalam promosi wisata Gili Putih. Agen perjalanan, misalnya, menggunakan video promosi hasil

karya peserta untuk menarik wisatawan domestik dan internasional.

#### **5. Evaluasi dan Umpan Balik**

- Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan adalah evaluasi dan pemberian umpan balik kepada peserta. Evaluasi dilakukan untuk menilai kemajuan peserta dalam menguasai keterampilan digital dan dampak yang dihasilkan dari karya-karya digital mereka terhadap promosi pariwisata.
- **Evaluasi Formatif:** Selama program berlangsung, evaluasi dilakukan secara berkala untuk memantau perkembangan setiap peserta. Umpan balik diberikan secara langsung oleh para pelatih untuk membantu mereka memperbaiki dan mengembangkan kemampuan mereka lebih lanjut.
- **Evaluasi Sumatif:** Setelah program selesai, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai pencapaian jangka panjang program ini. Aspek yang dinilai meliputi peningkatan keterampilan digital peserta, partisipasi mereka dalam kegiatan, penggunaan karya digital dalam promosi pariwisata, dan penerimaan masyarakat terhadap karya tersebut.
- **Indikator Keberhasilan:** Beberapa indikator yang digunakan dalam evaluasi termasuk peningkatan keterampilan teknis, kehadiran, kreativitas dalam pembuatan karya, dan dampak karya terhadap promosi pariwisata lokal. Evaluasi juga mencatat tingkat keterlibatan komunitas dan wisatawan yang dihasilkan dari promosi online.



Gambar 2. Metode

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan serangkaian tahapan terstruktur, yang dimulai dari identifikasi peserta hingga evaluasi dampak dari program tersebut. Fokus utama kegiatan ini adalah pada promosi wisata Gili Putih dengan melibatkan anak-anak putus sekolah di Desa Sumberkima melalui pelatihan keterampilan digital.

### 1. Identifikasi dan Rekrutmen Peserta

Tahap pertama dari kegiatan ini adalah mengidentifikasi anak-anak putus sekolah yang berpotensi mengikuti program. Identifikasi dilakukan melalui koordinasi dengan sekolah setempat, lembaga pendidikan non-formal, dan pemerintah desa. Rekrutmen ini melibatkan kampanye untuk menarik minat anak-anak putus sekolah dan memastikan keterlibatan mereka dalam program.

- **Identifikasi Peserta:** Anak-anak yang telah putus sekolah akan diidentifikasi melalui data lokal, rekomendasi dari pihak desa, serta keluarga.
- **Rekrutmen:** Pihak desa dan lembaga pendidikan berperan penting dalam memastikan anak-anak putus sekolah

mengikuti program ini melalui pendekatan langsung.

### 2. Pelatihan Keterampilan Karya Digital

Pelatihan Keterampilan Karya Digital merupakan inti dari program pemberdayaan anak-anak putus sekolah di Desa Sumberkima. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah membekali peserta dengan keterampilan digital yang dapat digunakan untuk mempromosikan pariwisata lokal, khususnya Gili Putih. Materi pelatihan mencakup fotografi, editing foto dan video, desain grafis, serta pemasaran digital.

#### a. Materi Pelatihan

- **Fotografi Digital:** Peserta diajarkan teknik dasar dan lanjutan dalam mengambil gambar pemandangan dan aktivitas wisata di Gili Putih.
- **Editing Foto dan Video:** Peserta dilatih menggunakan perangkat lunak editing untuk menghasilkan konten promosi yang menarik.
- **Desain Grafis:** Mereka mempelajari cara membuat poster, brosur, dan konten visual untuk media sosial menggunakan aplikasi desain.
- **Pengembangan Konten Web & Media Sosial:** Pelatihan juga mencakup cara

mengelola dan mempromosikan konten melalui media sosial dan situs web.

- Pemasaran Digital: Peserta belajar strategi pemasaran digital untuk memperluas jangkauan promosi karya mereka.

#### b. Pendekatan Pembelajaran

Pelatihan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek, di mana peserta langsung menerapkan keterampilan mereka melalui tugas nyata seperti membuat video promosi atau poster pariwisata. Proyek ini memungkinkan mereka belajar sambil melakukan, yang meningkatkan pemahaman praktis.



Gambar 3. Pelatihan kepada peserta

#### c. Bimbingan dan Kolaborasi

Peserta mendapatkan bimbingan intensif dari pelatih berpengalaman, serta diajak untuk berkolaborasi dalam tim untuk mengembangkan karya bersama. Kolaborasi ini memperkuat kemampuan kerja tim dan kreativitas.

#### d. Fasilitas dan Motivasi

Pelatihan didukung dengan fasilitas teknologi yang memadai, dan setiap peserta mendapatkan kesempatan menggunakan peralatan seperti kamera dan komputer. Selain keterampilan teknis, program ini juga mendorong peningkatan *soft skills* seperti rasa percaya diri, kreativitas, dan kemandirian.

### 3. Pembuatan Karya Digital

Tahap pembuatan karya digital merupakan bagian krusial dalam program ini, di mana anak-anak putus sekolah yang telah mengikuti pelatihan diberi kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari. Proses

ini tidak hanya menjadi sarana untuk menguji kemampuan teknis mereka, tetapi juga merupakan momen bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan ide-ide mereka dalam bentuk konten yang berorientasi pada promosi pariwisata lokal.

#### a. Pengembangan Ide dan Konsep Karya

Setelah mendapatkan pemahaman dasar mengenai fotografi, editing video, dan desain grafis, anak-anak diarahkan untuk memikirkan ide-ide kreatif yang dapat digunakan untuk mempromosikan Gili Putih. Pengembangan ide dilakukan secara kolaboratif, di mana setiap peserta diajak untuk berdiskusi dan saling berbagi pandangan mengenai aspek unik dari Gili Putih yang dapat diangkat dalam konten digital.

Misalnya, beberapa anak berfokus pada keindahan alam Gili Putih, seperti pasir putih dan pemandangan laut yang mempesona, sementara yang lain menyoroti aktivitas wisata seperti snorkeling atau berlayar, yang menjadi daya tarik utama di sana. Proses pengembangan ide ini difasilitasi oleh para pelatih, yang memberikan bimbingan agar setiap ide dapat diolah menjadi karya yang menarik dan memiliki nilai promosi tinggi.

#### b. Pembuatan Konten Digital

Setelah ide dikembangkan, para peserta mulai mengerjakan karya mereka, baik secara individu maupun berkelompok. Karya digital yang dihasilkan mencakup berbagai format, seperti:

- Video promosi: Peserta yang tertarik pada video diarahkan untuk membuat video pendek yang menyoroti berbagai keindahan Gili Putih. Proses ini melibatkan perekaman footage di lokasi, editing video, menambahkan musik latar yang sesuai, dan menyusun narasi untuk membuat video promosi yang menarik bagi wisatawan potensial.

- Fotografi lanskap: Peserta yang lebih tertarik pada fotografi menggunakan teknik yang telah mereka pelajari untuk mengambil gambar-gambar terbaik dari berbagai sudut di Gili Putih. Foto-foto ini menampilkan pemandangan matahari terbenam, aktivitas wisata, dan keindahan alam yang belum banyak terpublikasi.
- Desain grafis: Anak-anak yang tertarik pada desain grafis menciptakan poster promosi, brosur, dan konten visual lainnya yang dapat digunakan untuk pemasaran digital maupun cetak. Desain ini menggabungkan elemen visual Gili Putih dengan informasi wisata yang informatif dan menarik.

#### c. Kolaborasi dan Bimbingan

Setiap karya digital yang dihasilkan diawasi dan dibimbing oleh para pelatih yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi dan pariwisata. Bimbingan ini diberikan untuk memastikan bahwa setiap karya yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan relevan dengan strategi promosi pariwisata yang diterapkan di Desa Sumberkima. Melalui proses ini, anak-anak tidak hanya belajar keterampilan teknis, tetapi juga memahami bagaimana membuat konten yang strategis dan tepat sasaran untuk pasar wisata.

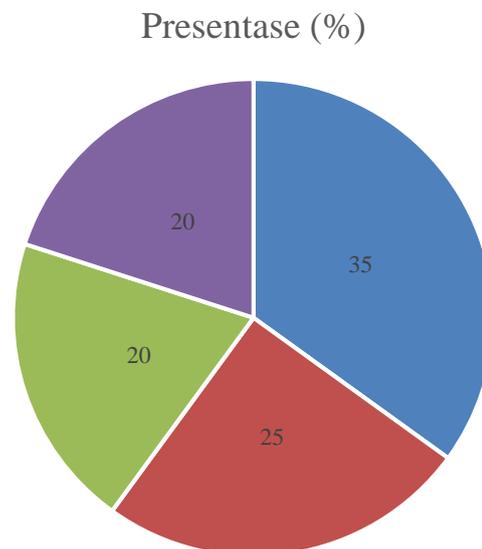
### 4. Pengembangan Karya Digital untuk Pariwisata

Setelah karya digital selesai, tahap berikutnya adalah mengembangkan dan memanfaatkan karya tersebut untuk promosi pariwisata Gili Putih. Pengembangan karya digital ini mencakup bagaimana hasil karya tersebut bisa secara efektif dipromosikan dan diintegrasikan dalam kampanye pariwisata yang lebih luas.

#### a. Strategi Promosi Pariwisata

Dalam pengembangan karya digital untuk pariwisata, fokus utama adalah bagaimana membuat karya-karya tersebut lebih efektif dalam mempromosikan Gili Putih kepada wisatawan. Oleh karena itu, anak-anak diajarkan

strategi pemasaran digital yang meliputi penggunaan media sosial, situs web, serta platform online lainnya yang dapat menjangkau



- Peningkatan Keterampilan Digital
- Partisipasi dan Kehadiran
- Penggunaan Karya Digital
- Penerimaan Masyarakat

audiens yang lebih luas.

- Media sosial: Karya-karya digital, khususnya video promosi dan foto, diunggah di platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan YouTube. Media sosial dipilih karena dapat menjangkau audiens yang lebih luas dengan cepat. Peserta juga diajarkan cara menggunakan tagar (#) yang relevan, menulis caption yang menarik, dan melakukan interaksi dengan calon wisatawan melalui komentar dan pesan langsung.
- Situs web dan portal pariwisata: Beberapa karya digital juga diintegrasikan ke dalam situs web promosi Desa Sumberkima dan portal pariwisata yang lebih besar. Penggunaan situs web ini memberikan visibilitas lebih luas, terutama bagi wisatawan mancanegara yang mencari informasi tentang destinasi wisata di Bali.

- Pameran lokal: Selain promosi digital, karya-karya digital ini juga dipamerkan dalam acara lokal yang melibatkan masyarakat setempat dan penggiat pariwisata. Pameran ini memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk melihat langsung hasil kerja anak-anak putus sekolah dan memberikan dukungan pada upaya mereka dalam memajukan pariwisata desa.

b. Standarisasi Kualitas dan Relevansi Karya

Untuk memastikan karya-karya tersebut benar-benar efektif dalam mendukung promosi pariwisata, setiap karya digital dievaluasi berdasarkan kualitas dan relevansinya dengan kebutuhan pariwisata. Para peserta diajak untuk menyesuaikan karya mereka agar sejalan dengan citra Gili Putih sebagai destinasi wisata yang alami, tenang, dan menarik bagi berbagai jenis wisatawan, baik domestik maupun internasional. Misalnya, dalam video promosi, peserta diminta untuk memastikan bahwa durasi video sesuai dengan standar promosi di media sosial, dan bahwa narasi yang digunakan harus jelas dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan wisatawan. Selain itu, elemen visual harus memancarkan keindahan Gili Putih yang otentik, sehingga dapat membedakannya dari destinasi wisata lain di Bali.

c. Kolaborasi dengan Stakeholder Pariwisata

Pengembangan karya digital untuk pariwisata ini juga melibatkan kerjasama dengan berbagai pihak terkait, seperti pemerintah desa, pengusaha lokal, dan agen wisata. Anak-anak diajak untuk berkolaborasi dengan stakeholder tersebut, baik dalam bentuk feedback untuk karya mereka maupun dalam pelaksanaan promosi bersama. Kolaborasi ini penting karena stakeholder ini memiliki peran strategis dalam memastikan karya-karya tersebut bisa dipromosikan secara maksimal.

Sebagai contoh, pemerintah desa membantu memfasilitasi pengembangan situs web promosi pariwisata Gili Putih, sementara agen wisata mempromosikan karya-karya digital tersebut kepada calon wisatawan melalui brosur dan saluran pemasaran mereka.

### **Hasil Evaluasi**

Evaluasi kegiatan ini dilakukan untuk mengukur dampak program terhadap peserta dan promosi pariwisata. Evaluasi ini mencakup beberapa indikator, yaitu peningkatan keterampilan digital, partisipasi dan kehadiran anak-anak, penggunaan karya digital, serta penerimaan masyarakat terhadap karya yang dihasilkan.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan, berikut adalah temuan utama yang ditampilkan dalam diagram lingkaran:

1. **Peningkatan Keterampilan Digital (35%):** Mayoritas anak-anak mengalami peningkatan keterampilan dalam penggunaan alat-alat digital, seperti fotografi dan pengeditan video. Mereka berhasil menghasilkan konten digital berkualitas tinggi untuk promosi Gili Putih.
2. **Partisipasi dan Kehadiran (25%):** Tingkat partisipasi anak-anak selama pelatihan cukup tinggi. Kehadiran mereka konsisten, yang menunjukkan antusiasme dalam belajar keterampilan baru dan melibatkan diri dalam proyek nyata.
3. **Penggunaan Karya Digital (20%):** Karya digital yang dihasilkan, seperti video promosi dan foto, digunakan secara aktif dalam kampanye promosi wisata Gili Putih. Ini menunjukkan bahwa hasil karya peserta tidak hanya menjadi latihan tetapi juga berkontribusi langsung pada promosi pariwisata.
4. **Penerimaan Masyarakat (20%):** Masyarakat setempat memberikan respons positif terhadap hasil karya anak-anak. Mereka mengapresiasi kreativitas yang dihasilkan dan melihat dampak nyata pada peningkatan visibilitas Gili Putih sebagai destinasi

### **SIMPULAN**

Program ini berhasil memberikan dampak positif dalam membekali anak-anak putus sekolah dengan keterampilan digital yang relevan, terutama dalam mendukung promosi pariwisata Gili Putih. Melalui serangkaian pelatihan yang mencakup fotografi, editing video, desain grafis, dan pemasaran digital, para peserta mampu menghasilkan karya kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik pariwisata lokal.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan digital peserta, dengan tingkat partisipasi dan kehadiran yang cukup tinggi. Karya digital yang dihasilkan berhasil digunakan dalam promosi pariwisata, dan mendapatkan penerimaan positif dari masyarakat. Program ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas anak-anak, tetapi juga menciptakan peluang karir di bidang pariwisata dan industri kreatif.

Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pemberdayaan anak-anak putus sekolah melalui pendidikan non-formal berbasis keterampilan digital dapat memberikan kontribusi nyata pada pembangunan komunitas dan sektor pariwisata lokal, serta menciptakan perubahan sosial yang berkelanjutan di Desa Sumberkima.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bratu, R., & Dumitrescu, L. (2018). *Digital Storytelling as a Tool for Enhancing the Tourist Experience*. *Sustainability*, 10(9), 3180. <https://doi.org/10.3390/su10093180>
- Lee, S., & Law, R. (2018). *The Role of User-Generated Content in Online Travel Information Search*. *Journal of Travel Research*, 57(8), 1058-1073. <https://doi.org/10.1177/0047287517716454>
- Kurniawan, A., & Susanto, E. (2020). *The Role of Digital Technology in Empowering Villages in Indonesia: A Review*. *Journal of Rural Studies*, 76, 97-108. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.05.006>
- Schmallegger, D., & Carson, D. (2008). *Blogs in Tourism: Changing Approaches to Information Exchange*. *Journal of Vacation Marketing*, 14(2), 99-110. <https://doi.org/10.1177/1356766707087298>
- Hsu, C., & Lin, J. (2019). *Applying Social Media for Digital Marketing in Tourism: A Case Study of Taiwanese Destinations*. *International Journal of Tourism Research*, 21(1), 89-100. <https://doi.org/10.1002/jtr.2234>
- Lyu, J., & Koo, C. (2020). *Examining the Effectiveness of Content Marketing through User-Generated Content: The Case of Destination Promotion*. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 11(3), 451-465. <https://doi.org/10.1108/JHTT-09-2019-0101>
- Wang, D., & Fesenmaier, D. (2019). *Transforming the Tourism Experience through Social Media: A Case of the Chinese Market*. *Tourism Management*, 29(3), 300-311. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2007.10.016>