
Implementasi Pengembangan SDM Melalui Aplikasi Capcut Sebagai Publikasi Iklan Sosmed Di Desa Wisata Salawu

Syamsu Nurkarim¹, Muhammad Indra Gunawan²

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Vokasi, Universitas Mayasari Bakti, Tasikmalaya
Indonesia¹

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Vokasi, Universitas Mayasari Bakti, Tasikmalaya
Indonesia²

 Email Korespodensi: syamsunurkarimsp@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 09-12-2025

Disetujui 19-12-2025

Diterbitkan 21-12-2025

ABSTRAK

Katakunci:

*SDM Desa Wisata;
CapCut;
Konten Digital;
Desa Salawu;
Pemberdayaan
Masyarakat;*

Penelitian pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Desa Wisata Salawu dalam menghadapi era digitalisasi pariwisata. Fokus utama kegiatan ini adalah pemberdayaan masyarakat, khususnya generasi muda, dalam mempromosikan potensi lokal melalui pembuatan konten visual yang kreatif dan kompetitif. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap utama: (1) Tahap Awal berupa koordinasi dan perencanaan materi; (2) Tahap Pelaksanaan melalui pelatihan teknis langsung (*on-site training*) yang melibatkan 13 peserta; dan (3) Tahap Evaluasi hasil karya serta analisis kompetensi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan teknis peserta. Sebelum pelatihan, hanya 20% peserta yang mampu menghasilkan video siap publikasi, namun angka tersebut melonjak menjadi 60% setelah intervensi dilakukan. Peserta berhasil memproduksi konten video promosi yang menonjolkan kerajinan bambu khas Kampung Cikiray dengan skor rata-rata kualitas editing mencapai 7.5–8.0. Meskipun demikian, pengabdian ini mengidentifikasi beberapa kendala krusial, antara lain keterbatasan spesifikasi perangkat keras (*handphone*) milik peserta, belum adanya akun media sosial Instagram resmi desa sebagai wadah promosi terpadu, serta perlunya sosialisasi yang lebih luas bagi Generasi Z. Sebagai langkah keberlanjutan, program ini akan dilanjutkan dengan tahap evaluasi mendalam, pendampingan (*mentoring*) intensif untuk produksi konten rutin, serta publikasi hasil kegiatan dalam jurnal ilmiah. Kesimpulannya, pelatihan ini terbukti efektif dalam memicu kesadaran digital masyarakat, namun memerlukan dukungan infrastruktur digital dan konsistensi pendampingan agar dampak promosi pariwisata Desa Salawu dapat tercapai secara optimal.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Nurkarim, S., & Muhammad Indra Gunawan. (2025). Implementasi Pengembangan SDM Melalui Aplikasi Capcut Sebagai Publikasi Iklan Sosmed Di Desa Wisata Salawu. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6), 2287-2295. <https://doi.org/10.63822/rzxp4j61>

PENDAHULUAN

Pada saat melakukan wawancara dengan pengurus Desa Wisata Salawu diketahui bahwa Desa Salawu memiliki kelebihan dari segi budaya maupun produk Desa itu sendiri baik dilihat dari segi produk kegiatan harian yang bernilai di desa wisata maupun produk barang yang dihasilkan, hal yang saat ini mendapatkan perhatian adalah lemahnya pengembangan SDM dalam bidang teknologi khususnya untuk permasalahan edit video iklan yang menarik untuk dapat disebarluaskan ke sosial media Desa Wisata Salawu. Keunikan dan ciri dari produk ini tersebut menjadi daya tarik bagi para wisatawan untuk datang, belajar, dan berinteraksi langsung dengan kehidupan desa yang lebih alami dan tradisional (Wirdayanti et al., 2021).

Desa Wisata Salawu merupakan salah satu destinasi yang memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata, khususnya budaya dan kearifan lokal yang masih terjaga. Keunikan desa ini menjadi daya tarik yang dapat dikembangkan sebagai aset pariwisata berkelanjutan. Namun, potensi yang dimiliki belum sepenuhnya terkelola dengan baik, terutama dalam hal publikasi dan promosi. Di era digital, media sosial merupakan sarana utama untuk memperluas jangkauan informasi serta menarik minat wisatawan. Akan tetapi, keterbatasan kemampuan masyarakat, khususnya pelaku pariwisata di Desa Wisata Salawu, dalam menguasai teknologi digital menjadi hambatan yang signifikan.(Ananda & Dirgahayu, 2021)

Permasalahan utama Desa Wisata Salawu yaitu keterbatasan Kompetensi Digital sebagian besar pelaku wisata masih kurang memahami cara memanfaatkan aplikasi digital, khususnya dalam pengeditan video kreatif sebagai media promosi. Padahal, konten visual menjadi kunci keberhasilan promosi pariwisata di era media sosial. Kemudian kurangnya konten promosi yang menarik publikasi yang dilakukan mitra masih bersifat sederhana, terbatas pada foto atau informasi teks, sehingga belum mampu menarik perhatian khalayak luas. Tidak adanya konten video promosi profesional membuat daya saing Desa Wisata Salawu di platform digital kurang optimal. Adapun permasalahan lainnya adalah rendahnya kesadaran branding digital masyarakat belum sepenuhnya menyadari pentingnya membangun citra atau *branding* desa wisata melalui media sosial. Akibatnya, potensi wisata yang dimiliki belum tergarap maksimal dalam membangun identitas digital. Selanjutnya diketahui bahwa keterbatasan akses pendampingan pelaku wisata jarang mendapatkan pendampingan teknis terkait penggunaan aplikasi digital. Hal ini mengakibatkan keterampilan tidak berkembang dan upaya promosi berjalan stagnan. (Nursanti & Yudhiasta, 2024)

Pengurus dan juga masyarakat di Desa Wisata Pelaku membutuhkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan praktis dalam memanfaatkan aplikasi *CapCut* untuk membuat konten video promosi yang kreatif, menarik, dan mudah diakses oleh audiens melalui media sosial. Implementasi program ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas SDM, memperkuat strategi promosi, serta membantu Desa Wisata Salawu dalam meningkatkan daya tarik wisata berbasis digital.(Prihartini et al., 2024)

Melalui peningkatan kapasitas dalam pengembangan sumber daya manusia, diharapkan masyarakat Desa Wisata Salawu dapat semakin mandiri dalam mengelola potensi pariwisata yang mereka miliki, baik dengan cara meningkatkan keterampilan digital, memperluas kemampuan berkreasi dalam menghasilkan konten promosi yang inovatif, maupun dengan menerapkan strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran. Upaya peningkatan ini tidak hanya diorientasikan pada kemajuan individu semata, tetapi juga ditujukan untuk memperkuat kelembagaan desa serta mendorong sinergi dan kolaborasi antarwarga dalam rangka mewujudkan pengelolaan desa wisata yang berkelanjutan. Apabila masyarakat telah memiliki SDM yang terampil, profesional, dan menjunjung tinggi etika kerja, maka Desa Wisata Salawu akan memiliki daya saing yang lebih kuat dibandingkan destinasi lain, sehingga mampu menarik minat wisatawan sekaligus memberikan manfaat yang lebih luas, baik dari sisi ekonomi, sosial, maupun pelestarian budaya masyarakat setempat. (Lepar & Sari, 2024).

Berkaitan dengan kunjutan ke Desa Wisata saat ini diketahui masih belum adanya data yang tersedia data jumlah kunjungan ke Desa Salawu, Tasikmalaya untuk tahun 2025 karena data tersebut bersifat sangat spesifik dan belum tentu dipublikasikan atau dikumpulkan untuk tahun tersebut. Informasi tentang jumlah

kunjungan biasanya dirangkum dalam laporan tahunan oleh instansi terkait, seperti dinas pariwisata atau Badan Pusat Statistik (BPS). (District & Figures, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal pada 26 September 2025, telah dilakukan pengajuan kesediaan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang ditujukan kepada Kepala Desa Salawu oleh dosen dari Program Studi Usaha Perjalanan Wisata. Pengajuan ini merupakan langkah selanjutnya dalam menjalin implementasi dari kolaborasi antara perguruan tinggi dan pemerintah Desa Salawu yang telah terjalin untuk meningkatkan kompetensi masyarakat, khususnya dalam program pengembangan SDM Desa Wisata dalam hal pengelolaan konten digital untuk promosi desa wisata. Pengajuan tersebut memuat rencana pelaksanaan pelatihan langsung mengenai penggunaan Aplikasi *CapCut*, sebuah aplikasi pengeditan video yang saat ini banyak digunakan dalam pembuatan konten promosi digital. Materi pelatihan dirancang secara sistematis, dimulai dari tingkat dasar seperti pengenalan fitur, teknik pemotongan video, penambahan teks, musik, dan efek sederhana, hingga materi tingkat lanjut yang mencakup teknik transisi profesional, pengaturan warna, penciptaan alur cerita visual, sehingga optimasi konten untuk berbagai platform media sosial.

Pelatihan ini direncanakan tidak hanya sebagai transfer pengetahuan teknis, tetapi juga sebagai upaya memberdayakan masyarakat agar mampu menghasilkan konten promosi desa wisata yang lebih menarik, kreatif, dan kompetitif. Program ini diharapkan dapat membantu Desa Wisata Salawu dalam meningkatkan visibilitas destinasi, memperkuat citra pariwisata, serta memperluas jangkauan publik melalui media digital. Selain itu, kegiatan ini menjadi bagian dari komitmen akademisi dalam mendukung pengembangan potensi lokal melalui pendekatan edukatif yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Tahap kedua pada tanggal 28 November 2025, telah dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang merupakan tindak lanjut dari kerja sama antara Program Studi Usaha Perjalanan Wisata dan Desa Salawu. Kegiatan ini dihadiri oleh total 13 peserta, terdiri dari 10 orang berusia di bawah 35 tahun dan 3 orang di atas 35 tahun yang bertempat di Saung Sawala Kampung Cikiray Desa Salawu. Komposisi peserta ini menunjukkan adanya antusiasme dari kelompok muda maupun dewasa untuk meningkatkan keterampilan digital, khususnya dalam bidang pembuatan konten visual untuk mendukung promosi desa wisata.

Pelaksanaan pelatihan ini bertujuan untuk menyampaikan materi secara langsung sekaligus memberikan keterampilan praktis kepada seluruh peserta mengenai pembuatan konten visual menggunakan aplikasi *CapCut*. Materi pelatihan disusun secara bertahap diantaranya : 1) Pengenalan dasar aplikasi, pengaturan antarmuka, pemotongan klip video, penambahan teks, pemilihan musik, hingga penerapan efek-efek menarik yang dapat meningkatkan kualitas estetika konten; 2) Sebanyak 10 orang peserta mendapatkan pelatihan secara langsung mengenai pembuatan video dengan menggunakan metode pengambilan video handphone yang sederhana. Pelatihan ini difokuskan pada praktik lapangan agar peserta mampu memahami proses produksi konten secara utuh, mulai dari tahap persiapan, pengambilan gambar, hingga penyuntingan dasar. Dalam kegiatan tersebut, objek utama yang digunakan sebagai materi praktik adalah hasil kerajinan bambu khas Kampung Cikiray, yang merupakan salah satu potensi lokal dengan nilai ekonomi dan budaya yang tinggi. Para peserta diajak untuk terlebih dahulu mengenali karakteristik kerajinan bambu yang ada di Kampung Cikiray, termasuk proses pembuatannya, jenis produk yang dihasilkan, serta nilai jual dan keunikan yang dapat diangkat menjadi konten visual; 3) Dalam sesi praktik, peserta diminta untuk mengambil beberapa klip video yang menampilkan detail kerajinan bambu, mulai dari pengenalan tekstur bahan, hingga tampilan produk jadi. Pendekatan ini bertujuan agar peserta mampu memahami bagaimana membuat konten yang informatif dan menarik, serta mampu menonjolkan nilai estetika dari kerajinan lokal. Proses perekaman dilakukan secara bertahap, dengan instruksi langsung dari pelatih untuk memastikan

teknik yang diterapkan sudah tepat; 4) Setelah pengambilan video selesai, peserta diajak untuk melakukan review hasil rekaman dan diberi arahan mengenai cara memilih klip terbaik yang nantinya akan diedit menggunakan aplikasi *CapCut*; 5) Dalam proses peninjauan, pelatih memulai dengan memberikan apresiasi terhadap kreativitas masing-masing peserta, kemudian melanjutkan dengan analisis detail terkait beberapa komponen penting dalam pembuatan video. Komponen tersebut mencakup ketepatan komposisi gambar, kestabilan kamera, penggunaan pencahayaan, kejelasan narasi visual, pemilihan sudut pengambilan gambar, serta kemampuan peserta dalam menonjolkan nilai dan keunikan kerajinan bambu dari Kampung Cikiray; 6) Setelah penyampaian pesan penutup, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian piagam penghargaan pelatihan PkM kepada peserta dan perwakilan Desa Wisata Salawu. Penyerahan piagam ini dilakukan secara langsung sebagai bentuk apresiasi atas komitmen peserta dalam mengikuti pelatihan serta sebagai pengakuan bahwa mereka telah berhasil menyelesaikan kegiatan pembelajaran dan praktik pembuatan konten visual menggunakan *Aplikasi CapCut*. Pemberian piagam juga diharapkan dapat memotivasi peserta untuk terus mengembangkan kemampuan mereka, baik dalam bidang kreativitas digital maupun dalam upaya mempromosikan potensi desa wisata.

Pada tahap ketiga diketahui pelatihan yang diikuti oleh 13 peserta (dari kalangan usia) menunjukkan hasil yang cukup positif berdasarkan penilaian kemampuan sebelum dan sesudah pelatihan, tingkat partisipasi, serta kemampuan peserta dalam menghasilkan konten video menggunakan aplikasi *CapCut*. Secara umum, mayoritas peserta mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis maupun kreativitas.

Gambar 1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 2. Foto bersama setelah kegiatan dilaksanakan



Adapun porsentase hasil dari analisa peserta kurang dari 35 tahun sebanyak 10 orang diantaranya :

1. Tingkat Partisipasi

Tabel 1. Tingkat Partisipasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Hasil Kegiatan	Jumlah	Porsentase
Hadir dan mengikuti seluruh sesi pelatihan	10	100%
Aktif bertanya dan berdiskusi selama kegiatan	7	70%
Berpartisipasi namun cenderung pasif dalam diskusi, meskipun tetap mengikuti praktik	3	30%

Berdasarkan tabel 1 diatas secara keseluruhan, pelatihan pembuatan konten video (CapCut) yang diikuti oleh 10 peserta menunjukkan tingkat keberhasilan yang positif. Berdasarkan komparasi kemampuan *sebelum* dan *sesudah* pelatihan, mayoritas peserta mengalami peningkatan signifikan, baik dari segi penguasaan fitur teknis aplikasi maupun kreativitas dalam penyusunan alur visual. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pelatihan yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kompetensi digital masyarakat Desa Salawu.

2. Tingkat Keterampilan Edit Video

Tabel 2. Tingkat Keterampilan Peserta Edit Video

Kategori Kemampuan	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Mengoperasikan aplikasi CapCut	4 peserta (40%)	6 peserta (60%)
Mengambil video dasar	4 peserta (40%)	6 peserta (60%)
Mengedit video sederhana (cut, text, musik)	2 peserta (20%)	3 peserta (30%)
Menggunakan transisi & efek lanjutan	2 peserta (20%)	3 peserta (30%)
Membuat alur cerita visual (storytelling)	4 peserta (40%)	6 peserta (60%)
Menghasilkan video siap publikasi	2 peserta (20%)	6 peserta (60%)

Berdasarkan tabel 2 diatas diketahui : 1) Memampuan Dasar dan Konseptual berkaitan dengan peningkatan yang konsisten terlihat pada aspek fundamental. Kemampuan mengoperasikan aplikasi CapCut, teknik pengambilan video dasar, serta kemampuan menyusun alur cerita visual (*storytelling*) masing-masing mengalami kenaikan dari 40% (4 orang) menjadi 60% (6 orang). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta muda telah menguasai fondasi utama dalam produksi konten; 2) Kemampuan Teknis Editing yaitu pada aspek teknis yang lebih spesifik, seperti mengedit video sederhana (potong, teks, musik) dan penggunaan transisi serta efek lanjutan, terjadi peningkatan tipis dari 20% (2 orang) menjadi 30% (3 orang). Angka ini mengindikasikan bahwa meskipun pemahaman dasar meningkat, aspek teknis detail editing masih membutuhkan pendalaman lebih lanjut bagi sebagian besar peserta. 3) Hasil Akhir (Output) merupakan pencapaian paling menonjol terdapat pada kemampuan menghasilkan video siap publikasi. Indikator ini melonjak signifikan sebanyak tiga kali lipat, dari yang awalnya hanya 20% (2 orang) sebelum pelatihan, menjadi 60% (6 orang) sesudah pelatihan

3. Kualitas Hasil Edit Video

Tabel 3. Tingkat Hasil Edit Video

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata (1-10)	Keterangan
Komposisi gambar	8.0	Baik, sebagian peserta mampu mengambil gambar stabil dan fokus
Pencahayaan	8.0	Cukup baik, beberapa video menggunakan cahaya alami
Kreativitas konten	7.5	Peserta mampu menampilkan keunikan kerajinan bambu
Editing keseluruhan	7.5	Hasil editing rapi dan sesuai materi yang diajarkan
Kesesuaian dengan tema	8.0	Video sesuai fokus pada kerajinan bambu Kampung Cikiray

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui peserta pelatihan dinilai berhasil menerjemahkan materi pelatihan menjadi produk visual yang layak. Dengan skor rata-rata dominan di angka 8.0, peserta membuktikan mampu menghasilkan konten promosi yang informatif, stabil secara visual, dan tepat

sasaran dalam mengangkat potensi lokal Desa Wisata Salawu, meskipun variasi kreativitas editing masih berada pada tahap pengembangan lanjut.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Desa Wisata Salawu menunjukkan hasil yang signifikan, di mana pelatihan aplikasi CapCut terbukti efektif meningkatkan kompetensi digital masyarakat dengan lonjakan kemampuan produksi video siap publikasi dari 20% menjadi 60%. Melalui penguasaan teknik pengambilan gambar, penyuntingan, hingga *storytelling* visual, program ini berhasil mengonversi potensi lokal seperti kerajinan bambu Kampung Cikiray menjadi aset promosi digital yang menarik bagi wisatawan. Keberhasilan ini didorong oleh sinergi kuat antara Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Universitas Mayasari Bakti dengan Pemerintah Desa Salawu serta antusiasme tinggi dari generasi muda untuk memodernisasi strategi promosi desa. Namun, implementasi program masih menghadapi tantangan teknis berupa keterbatasan spesifikasi perangkat peserta dan ketidadaan kanal media sosial resmi desa yang terintegrasi, sehingga memerlukan konsistensi pendampingan agar keterampilan tidak stagnan. Secara keseluruhan, Program Sekolah Desa Wisata memberikan manfaat nyata bagi pengembangan SDM, namun keberlanjutan jangka panjangnya tetap bergantung pada pembentukan ekosistem digital yang lebih mapan, pendampingan rutin, serta evaluasi berkelanjutan terhadap dampak konten terhadap angka kunjungan wisatawan

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program Studi Usaha Perjalanan Wisata dan Fakultas Vokasi Universitas Mayasari Bakti atas dukungan sarana serta kebijakan yang memungkinkan program ini terlaksana. Penghargaan setinggi-tingginya kami sampaikan kepada Kepala Desa Salawu beserta seluruh jajaran perangkat desa atas izin, fasilitas, dan kerja sama yang sangat baik selama kegiatan berlangsung. Kami juga memberikan apresiasi luar biasa kepada masyarakat Desa Wisata Salawu, khususnya para pengrajin bambu Kampung Cikiray dan generasi muda peserta pelatihan, yang telah berpartisipasi aktif dengan penuh antusiasme. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pariwisata dan kemandirian ekonomi masyarakat Desa Salawu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I., & Dirgahayu, T. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Desa Wisata di Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(4), 2991–2302.
<http://jurnal.mdp.ac.idjatisi@mdp.ac.idrei>.
- District, S., & Figures, I. N. (2024). SALAWU DISTRICT. XV.
- Lepar, B., & Sari, W. (2024). Strategi Pengembangan SDM untuk Keberlanjutan Desa Wisata Cikolelet, di Banten. *Jurnal Pariwisata Dan Perhotelan*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.47134/pjpp.v2i1.3314>.
- Nursanti, S. M. I., & Yudhiasta, S. (2024). Pengembangan Promosi Desa Wisata Melalui Media Sosial. *Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 440–450.
<https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i1.9981>.

- Prasetyo, H., Irawati, N., & Satriawati, Z. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pemasaran Desa Wisata. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 515. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1281>.
- Prihartini, N., Jagat, L., Mulyanto, U. H., & Setiawan, B. (2024). Pemanfaatan Platform Digital Berbasis Mobile Video Editing Bagi SDM Pariwisata di Desa Wisata Temajuk. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 174–179. https://doi.org/10.47767/sehati_abdimas.v7i1.899.
- Widayanti, A., Asri, A., Anggono, B. D., Hartoyo, D. R., Indarti, E., Gautama, H., S, H. E., Harefa, K., Minsia, M., Rumayar, M., Indrijatiningsrum, M., Susanti, T., & Ariani, V. (2021). Pedoman Desa Wisata. *Pedoman Desa Wisata KEMENPAREKRAF 2019*, 1–94. <https://www.ciptadesa.com/2021/06/pedoman-desa-wisata.html>.