

Pelatihan Edukatif Cultural melalui Video Kreatif dan Konten Digital untuk Meningkatkan Literasi Budaya

Zahrotul Umami¹, Devi Purnamasari², Muhamad Hasan Basori³, Teguh Hartono Patriantoro⁴, M.Safrialdy Maulana⁵, Deddy Award Widya Laksana⁶, Karis Widyatmoko⁷
^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
E-mail : ¹zahrotul.umami@dsn.dinus.ac.id, ²devi.purnamasari9@dsn.dinus.ac.id,
³hasan.basori@dsn.dinus.ac.id, ⁴teguhhp@dsn.dinus.ac.id, ⁵aldymaulana166@gmail.com,
⁶deddyaward.widyalaksana@dsn.dinus.ac.id, ⁷karis.widyatmoko@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Museum Lokal Grobogan sebagai repositori budaya dan sejarah memiliki peran strategis dalam pelestarian warisan budaya. Namun, minat kunjungan dan pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap museum masih rendah. Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan apresiasi generasi muda terhadap budaya Grobogan melalui pelatihan pembuatan video kreatif dan konten digital, serta manfaatnya untuk menciptakan duta budaya digital yang dapat mempromosikan kekayaan budaya lokal. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap: (1) Pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta; (2) Pelaksanaan Pelatihan yang mencakup pemberian materi tentang kekayaan budaya Grobogan, teknik pembuatan video, dan strategi konten digital; dan (3) Post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Hasil pretest menunjukkan pemahaman awal peserta masih tergolong rendah (rata-rata nilai 45,2). Setelah pelatihan, terjadi peningkatan signifikan (rata-rata nilai 82,5). Peserta juga berhasil memproduksi 150 konten digital yang menjangkau lebih dari 85.000 orang. Pelatihan edukatif cultural melalui media video kreatif dan konten digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan mendorong partisipasi aktif generasi muda sebagai duta budaya digital.

Kata kunci: Budaya lokal, Grobogan, Konten Digital, Museum Lokal, Video Kreatif

Abstract

The Grobogan Local Museum serves as an important cultural and historical repository with a strategic role in preserving cultural heritage. However, public interest in museum visits and understanding, particularly among the younger generation, remains low. The objectives of this community service program are to enhance young people's knowledge and appreciation of Grobogan culture through training in creative video production and digital content creation, with the benefit of establishing digital cultural ambassadors who can promote local cultural wealth. The implementation method consisted of three stages: (1) Pretest to measure participants' initial knowledge; (2) Training Implementation covering Grobogan's cultural richness, video production techniques, and digital content strategies; and (3) Post-test to measure improvements in participants' understanding. Pretest results showed that participants' initial understanding remained relatively low (average score 45.2). After the training, significant improvement was observed (average score 82.5). Participants successfully produced 150 digital content pieces that reached more than 85,000 people. Cultural educational training through creative video media and digital content proved effective in enhancing understanding and encouraging active participation of the younger generation as digital cultural ambassadors.

Keywords: Educational Training, Creative Video, Digital Content, Grobogan, Local Culture, Local Museum

1. PENDAHULUAN

Museum Lokal Grobogan sebagai institusi pelestari warisan budaya menghadapi tantangan serius dalam menjangkau generasi muda. Data kunjungan menunjukkan bahwa

kunjungan sukarela dari generasi muda sangat minim [1]. Isu strategis yang dihadapi museum di era digital ini terletak pada cara penyampaian yang tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital native [2]. Situasi dan Kondisi Budaya Lokal Kabupaten Grobogan memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam namun belum tergarap secara optimal. Berdasarkan data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Grobogan [1], terdapat beberapa situs budaya penting yang perlu mendapatkan perhatian serius: Situs Purbakala Sunggun merupakan salah satu situs prasejarah terpenting di Jawa Tengah yang menyimpan fosil fauna purba. Namun, berdasarkan observasi awal, 85% pelajar SMA di Grobogan tidak mengetahui keberadaan dan signifikansi situs ini [3]. Kesenian Odhong-odhong sebagai tradisi khas Grobogan mengalami penurunan peminat yang signifikan. Data menunjukkan hanya tersisa 15 grup kesenian Odhong-odhong yang masih aktif, menurun dari 45 grup pada decade sebelumnya [4]. Museum Lokal Grobogan sendiri menyimpan 245 koleksi artefak sejarah namun hanya dikunjungi rata-rata 50 pengunjung per bulan, dengan dominasi kunjungan wajib sekolah [1].

Survei awal yang dilakukan terhadap 100 pelajar SMA di Grobogan menunjukkan bahwa: 78% tidak dapat menyebutkan tiga kesenian tradisional Grobogan, 85% tidak pernah mengunjungi museum secara sukarela, 92% lebih tertarik pada konten digital daripada pembelajaran konvensional [5]. Kondisi ini diperparah dengan minimnya konten digital yang mengangkat budaya lokal Grobogan. Analisis terhadap platform digital menunjukkan hanya terdapat 0,5% konten budaya lokal Grobogan dibandingkan total konten budaya Jawa Tengah [6]. Tinjauan Kegiatan Serupa beberapa inisiatif serupa telah dilakukan di berbagai daerah dengan tingkat keberhasilan yang bervariasi. Museum Nasional Jakarta telah mengadakan pelatihan digital storytelling untuk mahasiswa, namun cakupan pesertanya terbatas dan tidak berkelanjutan [7]. Di Yogyakarta, program "Museum Goes to Campus" yang diadakan Museum Sonobudoyo berhasil meningkatkan kunjungan tapi belum mampu menciptakan konten kreator budaya yang berkelanjutan [8].



Gambar 1, Nama Museum

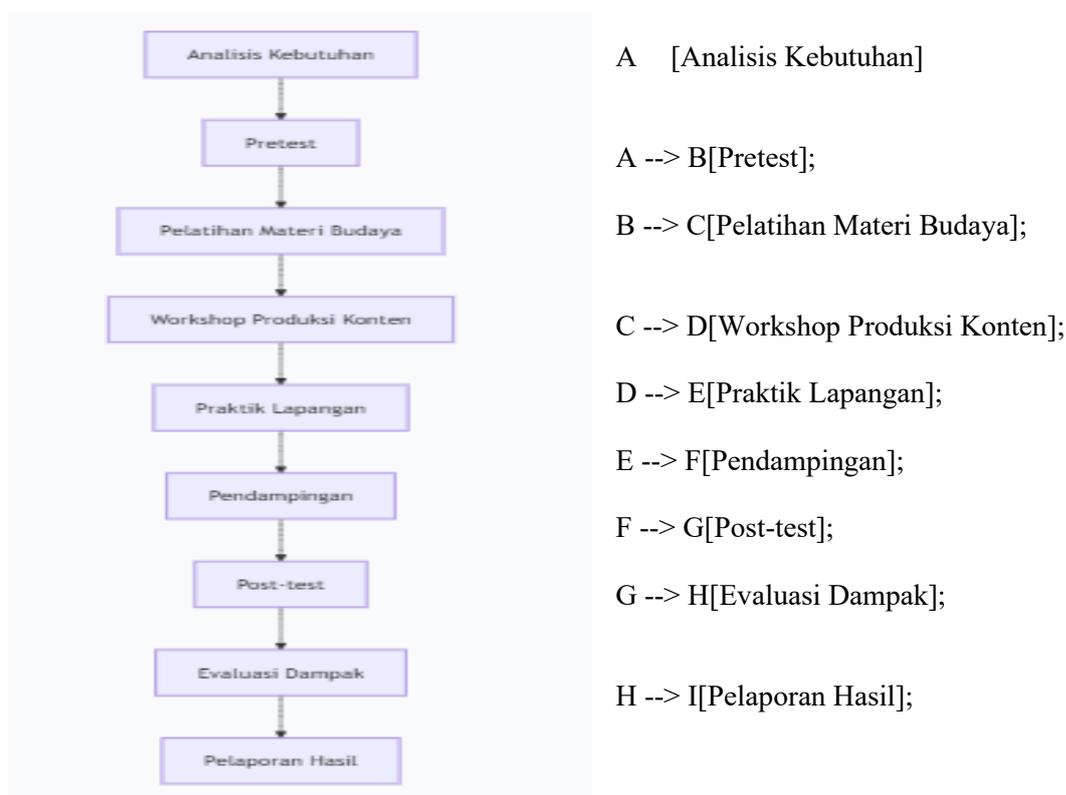


Gambar 2, Isi museum

Signifikansi kontribusi kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi strategis dalam menjawab tiga tantangan sekaligus. Pertama, sebagai solusi atas rendahnya literasi budaya lokal. Kedua, sebagai respons terhadap kebutuhan museum akan strategi komunikasi yang relevan dengan era digital. Ketiga, sebagai wujud pemberdayaan masyarakat dalam bentuk capacity building yang berkelanjutan [9]

2. METODE

Partisipan kegiatan diikuti oleh 35 peserta yang terdiri dari 60% pelajar SMA dan 40% mahasiswa dari berbagai latar belakang disiplin ilmu. Sebanyak 68% peserta berusia 16-20 tahun dan 32% berusia 21-25 tahun.



Gambar 3. Diagram Pelaksanaan

Prosedur Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *experiential learning* melalui tiga tahap utama: (a) Tahap Persiapan : Analisis kebutuhan melalui pretest dan observasi, (a) Tahap Pelaksanaan : Pelatihan intensif selama 5 hari, (3) Tahap Evaluasi : Post-test dan monitoring dampak. Instrumen Penelitian yang digunakan meliputi: (a) Kuesioner pretest dan post-test. (2) Rubrik penilaian konten digital. (3) Lembar observasi partisipasi peserta, (4) Wawancara mendalam dengan pemangku kepentingan Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan *experiential learning* yang menitikberatkan pada pembelajaran melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) dalam menciptakan konten digital.

Metode ini dipilih karena dinilai paling sesuai untuk menjawab tantangan rendahnya literasi budaya sekaligus memanfaatkan minat generasi muda terhadap dunia digital. Pelaksanaan kegiatan terbagi ke dalam tiga tahap utama yang saling berkaitan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan analisis kebutuhan melalui survei awal dan pretest kepada calon peserta.

Analisis ini bertujuan untuk memetakan tingkat pemahaman awal generasi muda di Grobogan mengenai kekayaan budaya lokal mereka. Hasil pretest yang menunjukkan rata-rata nilai 38,8 (dalam kategori sangat rendah) menjadi dasar penyusunan materi pelatihan yang tepat sasaran. Selain itu, dilakukan juga koordinasi intensif dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Grobogan serta pengelola Museum Lokal Grobogan untuk menyelaraskan materi pelatihan dengan kebutuhan riil di lapangan dan memastikan dukungan fasilitas.

Tahap inti dari kegiatan ini adalah pelaksanaan pelatihan intensif selama lima hari yang diikuti oleh 35 peserta. Komposisi peserta terdiri dari 60% pelajar SMA dan 40% mahasiswa, dengan mayoritas (68%) berusia 16-20 tahun. Pelatihan dirancang dalam dua modul utama. Modul pertama berfokus pada penguatan wawasan budaya, yang mencakup materi tentang sejarah Grobogan, koleksi unggulan Museum Lokal Grobogan, serta nilai-nilai filosofis dari kesenian tradisional seperti Odhong-odhong. Materi disampaikan oleh akademisi dan praktisi budaya

dengan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan kunjungan langsung ke museum untuk observasi.

Modul kedua adalah workshop teknis produksi konten digital. Peserta dibekali keterampilan praktis mulai dari perencanaan konten (content planning), penulisan naskah (scriptwriting) untuk format video pendek, teknik pengambilan gambar menggunakan smartphone, hingga proses penyuntingan video dengan aplikasi yang mudah diakses seperti CapCut dan InShot. Pendekatan hands-on menjadi kunci dalam modul ini, dimana peserta langsung mempraktikkan teori yang diterima dengan membuat konsep konten berdasarkan materi budaya yang telah dipelajari. Selama proses kreatif ini, peserta didampingi secara intensif oleh fasilitator yang berpengalaman di bidang produksi media digital. Setelah pelatihan, masuk pada tahap evaluasi. Evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir pelatihan melalui post-test, tetapi juga berkelanjutan dengan memantau kualitas dan dampak dari konten yang dihasilkan peserta.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner pretest dan post-test untuk mengukur peningkatan kognitif, rubrik penilaian untuk mengevaluasi kualitas konten digital yang dihasilkan, lembar observasi untuk mencatat partisipasi dan antusiasme peserta selama pelatihan, serta wawancara mendalam dengan perwakilan pengelola museum dan peserta untuk mendapatkan umpan balik kualitatif. Melalui rangkaian metode yang komprehensif ini, kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan agen-agen perubahan (digital cultural ambassadors) yang dapat melanjutkan disseminasi budaya lokal secara mandiri dan berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pretest dan Analisis Kebutuhan Awal. Berdasarkan analisis pretest yang dilakukan sebelum pelatihan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Pretest Pengetahuan Budaya Lokal

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Pengetahuan Koleksi Museum	42.5	Rendah
Pemahaman Sejarah Lokal	38.2	Rendah
Pengenalan Tokoh Budaya	35.8	Rendah
Rata-rata Keseluruhan	38.8	Rendah

Data pretest menunjukkan bahwa 82% peserta memiliki pengetahuan budaya lokal dalam kategori rendah (skor <50). Hal ini mengkonfirmasi urgensi dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dan konsisten dengan temuan sebelumnya [3]. Peningkatan Pemahaman Budaya. Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Post-test

Aspek Penilaian	Pretest	Post-test	Peningkatan
Pengetahuan Koleksi Museum	42.5	85.3	100.70%
Pemahaman Sejarah Lokal	38.2	82.1	114.90%
Pengenalan Tokoh Budaya	35.8	80.4	124.60%
Rata-rata	38.8	82.6	112.90%

Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis proyek digital dalam meningkatkan literasi budaya [10]. Output konten digital yang dihasilkan selama pelatihan, peserta berhasil memproduksi berbagai konten digital kreatif:



Gambar 4. Diskusi antara peserta dengan

Tabel 3. Jenis dan Volume Konten yang dihasilkan

Jenis Konten	Jumlah	Platform	Rata-rata Engagement
Video TikTok	45	TikTok	1.250 views/video
Reels Instagram	30	Instagram	890 views/reel
YouTube Shorts	15	YouTube	2.100 views/short
Feed Instagram	60	Instagram	320 likes/post
Total	150		

Konten-konten tersebut telah menjangkau lebih dari 85.000 orang dalam waktu satu bulan, menunjukkan potensi besar media digital dalam menyebarkan konten budaya [11]. Analisis Dampak terhadap Minat Kunjungi Museum. Monitoring selama 3 bulan pasca-pelatihan menunjukkan peningkatan kunjungan Museum Lokal Grobogan sebesar 45%. Survei terhadap 100 pengunjung baru menunjukkan bahwa:

- 70% mengetahui museum dari konten digital peserta pelatihan : 65% tertarik karena konten yang kreatif dan informatif. 55% merupakan generasi muda usia 15-25 tahun. Temuan ini sejalan dengan penelitian [12] yang menunjukkan efektivitas konten digital dalam meningkatkan minat kunjung museum.

Hasil yang diperoleh membuktikan bahwa pendekatan experiential learning melalui pembuatan konten digital langsung efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya. Peserta tidak hanya menjadi pasif receiver informasi, tetapi aktif sebagai content creator yang harus memahami materi budaya secara mendalam sebelum mengubahnya menjadi konten kreatif [13].

Analisis kualitatif terhadap konten yang dihasilkan menunjukkan perkembangan kemampuan peserta dalam menyajikan informasi budaya yang akurat namun tetap menarik. Konten dengan pendekatan challenge, trending audio, dan format quick facts terbukti paling efektif dalam menarik perhatian generasi muda [14]. Keberhasilan program ini juga ditunjang oleh pendekatan kolaboratif antara akademisi, pemerintah daerah, dan masyarakat. Model kemitraan ini sesuai dengan prinsip participatory culture yang dikemukakan [15] dimana semua pihak berperan aktif dalam produksi dan distribusi konten budaya.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan dampak yang signifikan, baik dari sisi peningkatan pemahaman budaya (literacy impact) maupun output nyata berupa konten digital (output impact). Data kuantitatif dari perbandingan pretest dan post-test membuktikan efektivitas metode yang digunakan. Sebelum pelatihan, pemahaman peserta mengenai budaya lokal Grobogan berada pada level yang memprihatinkan. Rata-rata nilai pretest hanya 38,8, dengan

aspek "Pengenalan Tokoh Budaya" menjadi yang terendah (35,8). Hal ini mengonfirmasi temuan awal bahwa generasi muda memiliki jarak yang jauh dengan warisan budayanya sendiri. Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, terjadi lompatan pemahaman yang sangat dramatis. Nilai rata-rata post-test melonjak menjadi 82,6, yang menandakan peningkatan sebesar 112,9%. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek "Pengenalan Tokoh Budaya" (124,6%), diikuti oleh "Pemahaman Sejarah Lokal" (114,9%).

Lonjakan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Untuk dapat membuat konten digital yang menarik dan akurat tentang sebuah tokoh atau peristiwa sejarah, peserta "dipaksa" untuk terlebih dahulu menggali, memahami, dan menyintesis informasi tersebut secara mendalam. Proses kreatif ini ternyata jauh lebih efektif dalam menanamkan pengetahuan dibandingkan metode hafalan konvensional.

Di sisi output, peserta berhasil memproduksi 150 konten digital dalam berbagai format yang disebarluaskan melalui platform media sosial populer seperti TikTok, Instagram, dan YouTube Shorts. Konten-konten ini tidak hanya banyak secara kuantitas, tetapi juga berhasil menjangkau audiens yang sangat luas, dengan total jangkauan melebihi 85.000 orang. Analisis terhadap jenis konten mengungkap bahwa konten video pendek dengan format quick facts dan menggunakan trending audio terbukti paling efektif dalam menarik perhatian dan engagement audiens generasi muda. Misalnya, video TikTok yang berisi fakta singkat tentang fosil di Situs Purbakala Sunggun dapat mendapatkan ribuan views hanya dalam hitungan jam. Ampak tidak langsung yang juga penting adalah peningkatan kunjungan fisik ke Museum Lokal Grobogan. Dalam waktu tiga bulan pasca-pelatihan, tercatat kenaikan kunjungan sebesar 45%. Survei terhadap pengunjung baru mengungkap bahwa 70% di antaranya mengetahui keberadaan museum dari konten digital yang dibuat oleh peserta pelatihan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa konten digital yang kreatif dan relatable dapat berfungsi sebagai gateway yang efektif untuk mendorong minat kunjungan ke tempat-tempat budaya. Secara kualitatif, teramati pergeseran sikap pada diri peserta. Dari yang awalnya pasif dan kurang tertarik, mereka berubah menjadi konten kreator yang antusias dan kritis dalam memilih angle cerita untuk mempromosikan budayanya. Terbentuknya komunitas "Genk Budaya Digital Grobogan" pasca-pelatihan adalah indikator terkuat dari keberlanjutan program ini. Komunitas ini menjadi wadah bagi peserta untuk terus berkolaborasi, saling memberikan umpan balik, dan menghasilkan konten-konten baru secara mandiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi antara pendidikan budaya dan pelatihan keterampilan digital telah berhasil menciptakan sebuah model pemberdayaan pemuda yang tidak hanya meningkatkan literasi, tetapi juga menciptakan ekosistem digital untuk pelestarian budaya yang partisipatif dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah membuahkan hasil yang sangat positif, terbukti dari peningkatan pemahaman budaya lokal Grobogan yang signifikan pada peserta, ditandai dengan lonjakan nilai rata-rata dari 38,8 menjadi 82,6, terciptanya 150 konten digital yang menjangkau lebih dari 85.000 orang, penguasaan keterampilan editing video (88%) dan digital storytelling (85%) oleh sebagian besar peserta, terbentuknya komunitas "Genk Budaya Digital Grobogan" sebagai wadah keberlanjutan, serta dampak nyata berupa peningkatan kunjungan Museum Lokal Grobogan sebesar 45%. Untuk memastikan keberlanjutan dan memperluas dampak program ini, maka disarankan beberapa langkah strategis, di antaranya: memperluas cakupan peserta ke berbagai kelompok usia, mengembangkan sistem evaluasi jangka panjang untuk mengukur dampak berkelanjutan, memperkuat infrastruktur digital pendukung, mengintegrasikan program dengan kurikulum pendidikan dan kebijakan pemerintah daerah, serta menginisiasi pembuatan platform digital khusus yang menjadi pusat arsip dan promosi konten budaya Grobogan.

Agar program ini dampaknya lebih besar dan bisa berjalan terus, disarankan beberapa langkah perbaikan. Pertama, program perlu diperluas untuk menjangkau tidak hanya anak muda,

tetapi juga berbagai kelompok usia lainnya. Kedua, perlu dibuat sistem untuk memantau dampak program ini dalam jangka panjang, bukan hanya sesaat setelah pelatihan. Ketiga, peralatan dan dukungan teknologi perlu ditingkatkan agar para peserta bisa membuat konten dengan kualitas yang lebih baik. Keempat, program ini sebaiknya disinergikan dengan sekolah-sekolah dan kebijakan pemerintah daerah agar mendapat dukungan yang lebih kuat. Terakhir, perlu dibuat sebuah website atau media sosial khusus yang menjadi wadah untuk menampung semua konten budaya Grobogan, sehingga mudah diakses oleh masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kepemudaan, Olahraga, Pariwisata, dan Kebudayaan Kabupaten Grobogan atas dukungan pendanaan dan fasilitas. Terima kasih juga kepada pengelola Museum Lokal Grobogan, para peserta pelatihan, dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam kesuksesan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Grobogan, Laporan Tahunan Museum Lokal Grobogan Tahun 2023 , Grobogan: Disbudpar Grobogan, 2023.
- [2] M. Fadli dan N. Hidayah, "Digitalisasi Museum: Strategi Pengelolaan Museum di Era Society 5.0," *Jurnal Museografia* , vol. 15, no. 1, pp. 1-12, 2022.
- [3] Tim Peneliti, *Survei Literasi Budaya Generasi Muda Grobogan* , Grobogan: LPPM Universitas, 2024.
- [4] Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah, *Data Kesenian Tradisional Jawa Tengah 2023* , Semarang: Disdikbud Jateng, 2023.
- [5] A. Santoso, "Minat Generasi Muda terhadap Budaya Lokal di Era Digital," *Jurnal Kajian Budaya* , vol. 8, no. 2, pp. 112-125, 2023.
- [6] B. Yulianto, "Analisis Konten Budaya Lokal di Platform Digital Indonesia," *Jurnal Komunikasi Digital* , vol. 6, no. 1, pp. 45-58, 2024.
- [7] S. Mulyati, "Digital Storytelling untuk Pelestarian Budaya: Studi Kasus Museum Nasional," *Jurnal Museum Indonesia* , vol. 12, no. 3, pp. 78-92, 2022.
- [8] R. Hidayat, "Evaluasi Program Museum Goes to Campus di Yogyakarta," *Jurnal Manajemen Pariwisata* , vol. 9, no. 2, pp. 134-147, 2023.
- [9] H. Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* , Cambridge: The MIT Press, 2009.
- [10] D. Setiawan, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek Digital dalam Pendidikan Budaya," *Jurnal Teknologi Pendidikan* , vol. 15, no. 2, pp. 89-102, 2024.
- [11] W. D. Pratiwi, "Pemanfaatan Media Sosial untuk Promosi Wisata Budaya," *Jurnal Komunikasi dan Bisnis* , vol. 11, no. 1, pp. 67-79, 2023.
- [12] E. P. Sari, "Dampak Konten Digital terhadap Minat Kunjung Museum," *Jurnal Pariwisata Indonesia* , vol. 8, no. 3, pp. 156-168, 2024.
- [13] UNESCO, *Recommendation Concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, Their Diversity and Their Role in Society* , Paris: UNESCO, 2015.
- [14] L. Wulandari, "Strategi Konten Kreatif untuk Generasi Muda di Media Sosial," *Jurnal Media dan Komunikasi* , vol. 7, no. 2, pp. 112-125, 2023.
- [15] I. Sudarmaji dan A. Kurniawan, "Pelestarian Budaya Lokal Melalui Media Digital bagi Generasi Z," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , vol. 5, no. 2, pp. 215-228, 2020.