



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Penguatan Kemandirian Digital Masyarakat melalui Program DIGICAM (*Digital Creative Academy*) di Desa Cibogohilir

Yana Nursita ^{1*} | Devi Merina Tuz Sa'diyah ² | Ari Putra ³ | Retno Dwi Lestari ⁴

^{1,2} Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Nonformal Informal, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

⁴ Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Email: yana.nursita@fkip.unsika.ac.id.

Funding information

Universitas Singaperbangsa Karawang.

Abstract

The challenges of the Society 5.0 era demand the transformation of society from passive digital consumers into productive content creators. This community service project aims to enhance digital literacy and autonomy among productive-age residents in Cibogohilir Village, who previously faced limitations in optimizing gadgets for value-added purposes. The implementation method was rooted in andragogy and the experiential learning cycle through the DIGICAM (Digital Creative Academy) program. The program execution stages comprised planning, preparation, workshop implementation, intensive mentoring, and evaluation. The core intervention focused on training and mentoring sessions for creative content production utilizing the CapCut application. The results indicated a significant escalation in participants' digital autonomy. The tangible outputs of this service are a portfolio of short promotional videos for village MSMEs and local educational infographics. The long-term impact of this program is the establishment of residents' digital resilience and the realization of self-reliance in amplifying the village's economic and social potential independently.

Keywords

Digital Autonomy; DIGICAM; CapCut; Community Empowerment; MSMEs.

Abstrak

Tantangan era Society 5.0 menuntut transformasi masyarakat dari konsumen digital pasif menjadi produsen konten yang produktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan kemandirian digital warga usia produktif di Desa Cibogohilir yang selama ini masih menghadapi keterbatasan dalam mengoptimalkan gawai untuk kebutuhan bernilai tambah. Metode pelaksanaan yang diterapkan berbasis pendekatan andragogi dan siklus pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) melalui program DIGICAM (*Digital Creative Academy*). Tahapan pelaksanaan program meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan workshop, pendampingan intensif, serta evaluasi. Fokus intervensi dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan konten kreatif menggunakan aplikasi CapCut. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kemandirian digital peserta. Luaran konkret dari pengabdian ini berupa portofolio karya nyata berupa video pendek promosi produk UMKM desa dan infografis edukatif lokal. Dampak jangka panjang dari program ini adalah terbangunnya resiliensi digital warga dan terwujudnya kemandirian dalam mengamplifikasi potensi ekonomi serta sosial desa secara swadaya.

Kata Kunci

Kemandirian Digital; DIGICAM; CapCut; Pemberdayaan Masyarakat; Desa Cibogohilir; UMKM.

1 | PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara masyarakat memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi (Ni *et al.*, 2026). Kehadiran telepon pintar dan akses internet seharusnya bisa menjadi pintu pembuka peluang baru, namun kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatannya masih sering terbatas pada sekadar komunikasi dasar atau hiburan semata. Tantangan nyata yang dihadapi warga adalah bagaimana mengubah pola pikir agar tidak hanya menjadi penonton di tengah kemajuan zaman, melainkan mampu mengambil peran aktif dalam era Society 5.0 yang menekankan pada keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kesejahteraan manusia. Literasi digital saat ini bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan dasar agar masyarakat tidak terpinggirkan dalam arus informasi yang serba cepat. Literasi digital merupakan kumpulan keterampilan, sikap, dan pemahaman untuk menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber melalui perangkat komputer secara bijak dan efektif dalam kehidupan sehari-hari (Lillihata *et al.*, 2023). Kondisi di Desa Cibogohilir menunjukkan adanya semangat yang besar dari warga untuk belajar hal baru, namun semangat tersebut seringkali terbentur oleh minimnya akses edukasi yang praktis dan mudah dipahami. Keterbatasan pengetahuan tentang cara mengolah informasi digital secara kreatif menyebabkan banyak potensi desa yang belum tergali dengan maksimal, baik itu dari sisi UMKM maupun dokumentasi kegiatan sosial kemasyarakatan. Hal ini mempertegas adanya kesenjangan digital yang bukan hanya soal ketersediaan alat, melainkan soal keberanian dan keterampilan dalam mengoperasikannya secara produktif. Penguatan literasi digital bagi masyarakat sangat krusial karena berkaitan dengan kemampuan individu untuk mengevaluasi secara kritis dan mengomunikasikan informasi secara kreatif dalam berbagai konteks. Tanpa adanya pendampingan yang sifatnya merangkul dan kontekstual, warga desa akan sulit untuk mengejar ketertinggalan teknologi dan cenderung merasa asing dengan perangkat yang sebenarnya mereka genggam setiap hari di tangan mereka. Sebagai langkah nyata untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti menghadirkan program Digicam (*Digital Creative Academy*).

Program ini bukan sekadar Workshop formal yang kaku, melainkan sebuah ruang belajar bersama yang dirancang sebagai akademi kreatif untuk mengenalkan pola pikir Society 5.0 kepada warga Desa Cibogohilir. Fokus utama dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan keterampilan praktis melalui penggunaan aplikasi CapCut, sebuah platform editing video yang sederhana namun memiliki fitur yang sangat mumpuni untuk menghasilkan konten berkualitas hanya melalui ponsel. Pendekatan yang digunakan adalah edukasi partisipatif, di mana warga diajak untuk mempraktikkan langsung cara merangkai potongan video menjadi sebuah cerita atau media promosi yang menarik. Kemampuan memproduksi konten kreatif merupakan salah satu pilar utama dalam literasi digital, karena memungkinkan masyarakat untuk menyampaikan pesan secara lebih persuasif dan efektif di ruang publik siber (Setianawati *et al.*, 2025). Melalui pelaksanaan Digicam ini, diharapkan muncul rasa percaya diri yang baru pada warga masyarakat dalam berinteraksi dengan teknologi digital. Keberhasilan pengabdian ini tidak hanya diukur dari seberapa mahir warga dalam mengedit video, tetapi lebih kepada sejauh mana mereka mampu melihat teknologi sebagai alat yang mempermudah aktivitas ekonomi dan sosial mereka di masa depan. Dengan memberikan pemahaman yang mendasar namun aplikatif, diharapkan kesenjangan digital yang selama ini dirasakan perlahan-lahan dapat terkikis, sehingga warga Desa Cibogohilir lebih siap dan adaptif dalam menghadapi dinamika era modern yang menuntut kreativitas tanpa henti. Tujuan akhir dari seluruh rangkaian pengabdian ini adalah untuk membangun kemandirian digital warga desa agar mereka mampu berdaya melalui perangkat yang mereka miliki, sekaligus mendorong terciptanya ekosistem desa yang lebih cerdas dan informatif melalui bimbingan serta pendampingan yang berkelanjutan selama kegiatan berlangsung.

2 | LANDASAN TEORI

2.1 Konsep kemandirian Digital

Kemandirian digital melampaui sekadar kemampuan teknis mengoperasikan perangkat keras atau lunak. Secara konseptual, kemandirian digital adalah kapasitas individu untuk bernavigasi, berpartisipasi, dan mengambil keputusan secara otonom, kritis, dan bertanggung jawab di dalam ruang digital. Ada konteks pendidikan masyarakat, kemandirian ini memanifestasikan penguasaan proaktif individu terhadap eksistensi mereka di ruang maya dengan mengubah posisi pengguna dari sekadar konsumen pasif menjadi subjek yang produktif. Ketajaman literasi analitis diperlukan untuk membedah struktur informasi, melacak kredibilitas sumber, serta memisahkan fakta objektif dari disinformasi. Melalui kemandirian digital, masyarakat memiliki kapasitas penuh untuk mengevaluasi informasi secara independen, serta memiliki resiliensi dan proaktivitas dalam memitigasi berbagai bentuk ancaman atau kejahatan siber secara otonom (Prasiska & Putri, 2026 ; Vanden Abeele, 2021). Di samping aspek keamanan, adopsi teknologi juga harus diarahkan untuk menjaga kesejahteraan digital (*digital wellbeing*) demi mencegah dampak patologis seperti kelelahan digital (*digital burnout*) atau adiksi gawai. (Meyers *et al.*, 2013). Pada ranah pengembangan masyarakat desa, adopsi teknologi harus berfungsi sebagai katalisator yang memberdayakan ekonomi dan sosial. Oleh karena itu, pembentukan kemandirian digital pada orang dewasa tidak dapat dicapai melalui instruksi satu arah yang kaku, melainkan menuntut pendekatan

andragogi yang bersifat fasilitatif. Orang dewasa memiliki konsep diri yang matang dan cenderung memiliki orientasi belajar yang berpusat pada masalah (*problem-centered learning*). Mereka akan mendalami suatu teknologi secara optimal apabila teknologi tersebut terbukti mampu memberikan solusi pragmatis atas tantangan nyata yang dihadapi sehari-hari, seperti peningkatan kapasitas ekonomi atau efektivitas peran sosial di masyarakat. (Elza, 2025).

2.2 Program Digital Kreatif Academy

Pembelajaran di dalam *Digital Creative Academy* menerapkan siklus pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Pendekatan ini menempatkan peserta secara proaktif mengonstruksi pengetahuan melalui proses pelibatan langsung, observasi reflektif, konseptualisasi, dan eksperimentasi aktif (Sitti *et al.*, 2022). Melalui penugasan proyek yang konkret dan relevan secara sosial seperti rancang bangun konten visual edukatif konsep abstrak mengenai pilar etika dan budaya digital dapat diaktualisasikan secara langsung (Masry-Herzallah *et al.*, 2025). Implementasi ini membawa pergeseran paradigma dalam pendidikan non-formal, di mana program tidak dirancang sekadar untuk mentransfer kecakapan operasional perangkat lunak, melainkan sebagai inkubator strategis untuk melahirkan agen perubahan sosial di Masyarakat (Sari *et al.*, 2024). Kapasitas agen perubahan tersebut diwujudkan melalui kemampuan memproduksi media visual dan video tutorial yang komunikatif, terstruktur, serta tepat guna. Keterampilan produksi media visual yang mumpuni ini berfungsi sebagai katalisator utama dalam pemberdayaan masyarakat secara nyata dan inklusif. Dengan bekal instrumen digital seperti aplikasi penyuntingan video, masyarakat yang merupakan para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) serta penggerak komunitas lokal yang memiliki akses independen untuk mengamplifikasi potensi lokal dan mendiseminasikan informasi secara lebih luas. Proses ini membuktikan bahwa teknologi yang dikelola melalui tata kelola edukasi yang tepat mampu mendemokratisasi akses informasi sekaligus mengakselerasi resiliensi ekonomi dan kemandirian sebuah komunitas.

3 | METODE

Program DIGICAM (*Digital Creative Academy*) dilaksanakan di Aula Desa Cibogohilir pada hari Minggu, 25 Desember 2025. Kegiatan ini dirancang sebagai intervensi edukasi non-formal terstruktur selama 1 hari penuh untuk sesi *workshop* inti (durasi efektif 6 jam), yang kemudian dilanjutkan dengan program pendampingan intensif secara informal selama 7 hari pasca-kegiatan melalui grup komunikasi digital. Sasaran strategis atau mitra dalam pengabdian ini adalah warga usia produktif Desa Cibogohilir dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang, yang memiliki karakteristik berupa kepemilikan gawai aktif namun pemanfaatannya masih terbatas pada aktivitas konsumtif dan non-produktif. Pelaksanaan program digicam ini dijalankan melalui 5 tahap yang berurutan dan saling berhubungan pada setiap langkah-langkahnya. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Perencanaan melakukan identifikasi kebutuhan masyarakat terkait pemahaman teknologi digital melalui observasi dan diskusi dengan perangkat desa. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi workshop Digicam yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat Desa Cibogohilir.
- 2) Tahap Persiapan Pada tahap ini, menyiapkan sarana dan prasarana pendukung kegiatan, seperti materi presentasi, alat bantu visual, serta pembagian tugas antar anggota tim pelaksana. Koordinasi dengan pihak desa juga dilakukan untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.
- 3) Tahap Pelaksanaan
Proses pelaksanaan program workshop Digicam diawali dengan pembukaan kegiatan dan pengenalan tujuan program kepada masyarakat. Selanjutnya, penyampaian materi mengenai Mindset 5.0, lalu dilanjutkan dengan pelatihan editing video dasar dengan menggunakan CapCut dengan memperkenalkan cara penggunaannya secara sederhana dan mudah dipahami yang harus diikuti seluruh peserta Workshop. Selama kegiatan berlangsung, masyarakat diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi terkait materi yang disampaikan. Peneliti juga melakukan demonstrasi penggunaan Digicam dan mengajak masyarakat untuk mempraktikkan secara langsung. Proses ini dilakukan secara interaktif agar masyarakat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan.
- 4) Tahap Pendampingan Setelah workshop berakhir, dilakukan pendampingan kepada masyarakat yang masih mengalami kesulitan dalam memahami atau mempraktikkan penggunaan Digicam.
- 5) Tahap Evaluasi
Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan program melalui pengamatan langsung dan diskusi bersama peserta. Untuk melihat Tingkat keberhasilan program dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan beberapa indikator, antara lain: a) Partisipasi Masyarakat Tingkat kehadiran dan keaktifan masyarakat selama kegiatan Workshop berlangsung. b) Pemahaman Materi Kemampuan masyarakat dalam menjelaskan kembali materi Digicam yang telah disampaikan, serta kemampuan mempraktikkan penggunaannya secara sederhana. c) Respon dan Antusiasme Peserta Antusiasme masyarakat yang terlihat dari keterlibatan dalam diskusi dan tanya jawab selama kegiatan berlangsung. d) Perubahan Sikap Meningkatnya minat dan keterbukaan masyarakat terhadap pemanfaatan

teknologi digital setelah mengikuti Workshop Digicam. e) Keberlanjutan Program Adanya keinginan masyarakat untuk terus menggunakan dan mengembangkan pemanfaatan Digicam dalam kegiatan sehari-hari.

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pelaksanaan kegiatan Digicam *Digital Creative Academy* secara umum berjalan dengan lancar dan sukses pada hari Minggu, 25 Desember 2025, bertempat di Aula Desa Cibogohilir. Suasana yang tercipta selama kegiatan berlangsung sangat hangat dan penuh kekeluargaan, menunjukkan tingkat keakraban dan antusiasme peserta yang tinggi. Kegiatan ini menjadi sebuah momentum penting sebagai upaya nyata untuk memberdayakan masyarakat desa, khususnya warga usia produktif, agar lebih menyadari potensi besar yang tersembunyi di balik layar perangkat digital yang mereka miliki setiap hari. Workshop ini dirancang dalam tiga sesi utama, yaitu: 1) sesi pengenalan pola pikir Society 5.0; 2) sesi pelatihan dasar editing video menggunakan aplikasi CapCut; dan 3) sesi pendampingan serta diskusi interaktif. Sejak pagi hari, terlihat antusiasme yang tinggi dari para peserta yang datang dengan membawa ponsel mereka masing-masing. Wajah mereka menunjukkan rasa penasaran dan semangat untuk belajar hal baru, terbukti dari kehadiran mereka yang penuh semangat dan keinginan untuk aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Kami merasa sangat bersyukur karena tujuan utama dari kegiatan ini, yakni memberikan bekal keterampilan digital dan memperkuat literasi digital masyarakat desa, dapat tersampaikan secara langsung dalam suasana yang sangat interaktif dan menyenangkan. Tidak seperti seminar formal yang cenderung kaku dan satu arah, suasana dalam workshop ini terasa lebih cair, dinamis, dan penuh kehangatan. Kehadiran para pemuda dan warga desa yang aktif berpartisipasi menjadikan kegiatan ini sebagai ruang belajar bersama yang sangat hidup dan menyenangkan.

Selain itu, keberhasilan kegiatan ini juga terlihat dari respons positif yang ditunjukkan oleh peserta. Banyak dari mereka yang mulai menunjukkan minat dan rasa percaya diri setelah mengikuti pelatihan dasar editing video. Mereka mampu memahami konsep dasar penggunaan aplikasi CapCut secara mandiri dan mulai mencoba membuat konten sederhana secara langsung. Hal ini menjadi indikator bahwa proses transfer pengetahuan dan keterampilan berjalan efektif. Kegiatan ini membuktikan bahwa kemajuan teknologi dapat diterima dengan baik oleh masyarakat pedesaan apabila disampaikan dengan pendekatan yang humanis, praktis, dan menyenangkan. Melalui keaktifan dan semangat belajar para peserta, dapat dilihat bahwa mereka mulai menyadari bahwa perangkat digital bukan lagi sekadar alat hiburan, melainkan juga alat yang mampu meningkatkan kapasitas ekonomi dan sosial mereka. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan literasi digital peserta, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi untuk terus belajar dan mengembangkan kemampuan digital mereka di masa mendatang. Dengan keberhasilan ini, diharapkan semangat dan hasil positif dari workshop ini dapat menjadi langkah awal untuk pengembangan keterampilan digital yang lebih luas di desa, serta mendorong terciptanya ekosistem desa yang lebih cerdas, inovatif, dan mandiri secara digital.

4.2 Pembahasan

Sesi pertama kegiatan ini difokuskan pada pengenalan Mindset 5.0. Pada sesi ini ditekankan betapa pentingnya bagi setiap warga Desa Cibogohilir untuk memiliki pola pikir yang terbuka terhadap perkembangan zaman demi menunjang kesejahteraan hidup di era digital. Disampaikan pula penjelasan mengenai teknologi terutama telepon genggam yang hampir dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat supaya tidak hanya dipandang sebagai beban atau sekadar gaya hidup semata melainkan harus dijadikan alat yang produktif untuk maju. Fokus pembicaraan bergeser pada motivasi agar warga tidak lagi hanya menjadi penonton atau konsumen konten di media sosial saja namun mulai memberanikan diri membuat konten digital yang memiliki nilai manfaat tinggi. Peserta diajak berdiskusi tentang bagaimana sebuah video pendek bisa menjadi sarana promosi usaha kecil atau bahkan memperkenalkan keunggulan desa ke khalayak luas dengan cara yang sederhana. Selama sesi berlangsung para peserta menunjukkan respon yang sangat positif melalui perhatian yang terjaga serta adanya diskusi ringan yang mencerminkan ketertarikan mereka untuk mengubah kebiasaan lama dalam menggunakan ponsel. Hal ini relevan dengan digitalisasi seluruh aspek dalam keseharian masyarakat yang menuntut masyarakat untuk menguasai kompetensi digital. *Digital skills* dimaknai sebagai sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu sebagai bentuk kampanye dari *mindset 5.0*.

Paradigma *society 5.0* menuntut transformasi pola pikir masyarakat dari sekadar menjadi penikmat kemajuan teknologi menjadi subjek penggerak yang mengintegrasikan ruang digital dengan realitas fisik untuk meningkatkan kualitas hidup. Relevansi *mindset 5.0* dengan kecakapan digital menjadi sangat krusial dan saling melengkapi. Kecakapan digital di era saat ini tidak lagi relevan jika hanya dimaknai sebagai kemampuan mekanis dasar dalam mengoperasikan gawai atau mengakses internet. Sebaliknya, *mindset 5.0* menggeser orientasi *digital skill* ke arah pemikiran komputasional, pemecahan masalah yang inovatif, dan penciptaan nilai tambah. Masyarakat dituntut untuk memiliki kelincahan dalam memanfaatkan kecerdasan buatan, memahami algoritma platform, serta mengeksplorasi fitur-fitur teknologi secara strategis untuk mendukung efisiensi kerja, literasi informasi, dan kolaborasi tanpa batas.

Manifestasi paling konkret dari penerapan *mindset 5.0* ini adalah transformasi perilaku masyarakat dalam memperlakukan perangkat seluler. Jika sebelumnya gawai sering kali terjebak dalam fungsi konsumtif seperti sekadar media hiburan pasif, wadah *scrolling* tanpa arah, atau arena bermain permainan daring semata, kecakapan digital yang matang akan mendorong pengguna untuk meredefinisi gawai sebagai instrumen produktif yang menghasilkan nilai ekonomi. Melalui sentuhan literasi yang tepat, sebuah telepon genggam dapat dialih fungsikan secara optimal menjadi studio mini untuk memproduksi konten visual edukatif, etalase digital untuk ekspansi pasar UMKM, pusat komando pemasaran digital hingga portal inkubasi bisnis. Perubahan mendasar ini pada akhirnya akan melepaskan masyarakat dari jerat adiksi hiburan digital, mengubah status mereka dari konsumen pasif menjadi produsen kreatif yang mandiri dan berdaya saing di ekosistem ekonomi digital (Pratama & Rahmawati, 2025).

Sesi selanjutnya adalah sesi pelatihan editing video dasar. Suasana di dalam Aula Desa Cibogohilir semakin terasa hidup saat masuk ke tahap pelatihan editing video dasar menggunakan aplikasi *CapCut* yang diikuti oleh seluruh peserta workshop secara antusias. Sesi ini dimulai dengan penjelasan tentang pengenalan dasar aplikasi tersebut serta fungsi dari berbagai alat atau fitur utama yang paling sering digunakan untuk membuat sebuah video sederhana namun terlihat rapi dan menarik bagi penonton. Pemateri menggunakan pilihan kata yang sangat membumi agar istilah-istilah teknis yang mungkin terdengar asing tidak menjadi penghalang bagi warga untuk menyerap ilmu dan langsung berani mencoba. Selanjutnya pada sesi pendampingan dan diskusi interaktif, seluruh peserta diminta untuk mempraktikkan materi tersebut secara langsung dengan didampingi oleh fasilitator lainnya yang bertindak sebagai mentor di setiap barisan kursi. Interaksi yang terjadi sangat cair karena para mentor memberikan bantuan langsung bagi peserta yang merasa kesulitan saat memotong video atau menambahkan teks serta musik ke dalam karya perdana mereka. Antusiasme warga semakin memuncak ketika mereka berhasil melihat hasil potongan video buatan sendiri yang langsung diputar di layar ponsel masing-masing dengan rasa bangga dan lebih percaya diri.

Kampanye kemandirian digital yang dieksekusi melalui sesi pendampingan *editing* video dan diskusi interaktif merepresentasikan pendekatan andragogi yang sangat relevan untuk memberdayakan masyarakat dewasa ini. Berbeda dengan penyuluhan pasif yang sering kali hanya meninggalkan pemahaman konseptual yang mudah menguap, model pendampingan intensif ini memberikan ruang bagi peserta untuk langsung berinteraksi dengan instrumen teknologi. Diskusi interaktif yang menyertai proses pendampingan berfungsi sebagai arena dialektika dan pertukaran gagasan, di mana peserta dapat mengartikulasikan kendala teknis yang mereka hadapi sekaligus merumuskan pemecahan masalah secara kolaboratif (Widyaningrum *et al.*, 2025). Melalui interaksi dialogis dua arah ini, proses belajar teknologi tidak lagi terasa intimidatif; sebaliknya, terbangun sebuah ekosistem belajar yang suportif yang secara perlahan mengikis kecemasan teknologi (*technophobia*) dan menumbuhkan kepercayaan diri esensial peserta untuk mulai bereksplorasi di ranah kreatif digital.

Sesi pengenalan dan pengoperasian aplikasi *capcut* bertindak sebagai katalisator utama dalam menjembatani kesenjangan keterampilan visual masyarakat. Platform *capcut* secara disruptif telah mendemokratisasi dunia desain grafis dan penyuntingan video, menurunkan secara drastis hambatan teknis yang selama ini membuat masyarakat awam enggan memproduksi konten multimedia. Melalui antarmuka yang intuitif dan ketersediaan template yang adaptif, peserta difasilitasi untuk merancang aset visual yang berstandar profesional seperti infografis edukatif, materi promosi UMKM, hingga video tutorial yang berpenampilan elegan dan tegas tanpa harus menguasai perangkat lunak *editing* tingkat lanjut yang kompleks. Aksesibilitas sistem pembelajaran langsung memberikan pencerahan kepada peserta bahwa dengan kemauan belajar dan kreativitas, batasan teknis komputasi dapat dilampaui untuk menerjemahkan gagasan mereka menjadi medium visual yang komunikatif.

Dampak kumulatif dari penguasaan *capcut* dan proses *editing* video yang didampingi secara terstruktur ini bermuara pada manifestasi kemandirian digital yang sesungguhnya. Ketika peserta telah mampu mendesain, menyunting, dan merampungkan konten visual secara swadaya, terjadi transformasi fundamental dalam identitas digital mereka: dari yang semula hanya berposisi sebagai konsumen pasif yang menelan arus informasi, kini berevolusi menjadi produsen kreatif yang memiliki otonomi. Kemandirian ini membebaskan masyarakat dari ketergantungan pada pihak ketiga secara teknis dan finansial ketika mereka ingin menyelenggarakan edukasi komunitas, menyuarakan advokasi sosial, atau memasarkan produk usaha lokal secara profesional. Pada akhirnya, kemandirian memproduksi instrumen digital ini tidak hanya mengeskalasi kapasitas ekonomi dan intelektual peserta, tetapi juga mengukuhkan resiliensi mereka sebagai agen penggerak di era *Society 5.0*.

Evaluasi terhadap efektivitas program Digicam: Digital Kreatif Academy bergeser dari sekadar penilaian kognitif teoretis menuju pengukuran berbasis portofolio dan unjuk kerja. Indikator utama keberhasilan program ini dinilai dari kemampuan peserta dalam menghasilkan luaran (*output*) karya nyata yang fungsional, tepat sasaran, dan memiliki nilai guna bagi sekitarnya. Karya-karya visual atau kampanye digital yang dihasilkan merupakan bentuk aktualisasi kompetensi, di mana peserta membuktikan kapasitasnya dalam menerjemahkan teori ke dalam solusi praktis. Bersamaan dengan itu, proses evaluasi juga mengukur peningkatan resiliensi digital peserta. Resiliensi ini mencerminkan ketangguhan adaptif individu dalam menghadapi disrupsi teknologi yang masif, kemampuan merespons kendala teknis secara analitis dan mandiri, serta konsistensi dalam mempertahankan etika digital saat merespons berbagai dinamika di dunia maya.

Untuk menjamin kelestarian dampak positif dari pelatihan, keberlanjutan program mutlak memerlukan konstruksi ekosistem pendukung yang komprehensif pasca-pembelajaran. Fondasi utamanya terletak pada rancang bangun kurikulum yang adaptif dan terus dievaluasi secara berkala agar tidak tertinggal oleh eskalasi perkembangan teknologi informasi. Lebih lanjut, program ini harus dilengkapi dengan skema pendampingan pasca-pelatihan yang terstruktur guna mendampingi peserta saat menghadapi tantangan riil di lapangan, sehingga mencegah terjadinya stagnasi keterampilan. Sebagai penyempurna ekosistem, penyediaan fasilitas ruang kerja kolaboratif berfungsi sebagai katalisator inovasi berkelanjutan. Ruang bersama ini menjadi episentrum masyarakat untuk saling berjejaring, berkolaborasi menyempurnakan karya, dan melahirkan inisiatif-inisiatif sosial baru yang semakin memperkuat pilar kemandirian digital di komunitas mereka.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pelaksanaan Workshop Digicam

Jenis Kegiatan	Sasaran Peserta	Uraian Hasil yang Dicapai	Analisis dan Keterkaitan dengan Tujuan Digicam
Sesi Pengenalan Mindset 5.0	Warga usia produktif Desa Cibogohilir / Seluruh peserta workshop	Masyarakat mulai memahami pentingnya mengubah pola pikir dari penggunaan teknologi yang pasif menjadi lebih produktif dan bermanfaat	Kegiatan ini membangun fondasi awal agar masyarakat siap menghadapi perkembangan era digital dan tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara aktif
Pelatihan Editing Video CapCut	Masyarakat umum dan pemuda desa / Seluruh peserta workshop	Peserta mampu mengoperasikan fitur dasar aplikasi CapCut serta menghasilkan video pendek sederhana secara mandiri	Memberikan keterampilan teknis yang aplikatif sehingga masyarakat memiliki kemampuan awal dalam membuat konten digital yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi ekonomi maupun sosial di lingkungan desa
Pendampingan dan Diskusi Interaktif	Seluruh peserta workshop	Terjadi transfer pengetahuan secara langsung antara pemateri dan warga terkait kendala penggunaan gawai dan aplikasi digital	Pendampingan ini mendukung keberlanjutan pemahaman masyarakat serta membantu mengurangi rasa ragu dan hambatan psikologis dalam menggunakan teknologi digital yang baru dikenal

Secara keseluruhan pelaksanaan program Digicam ini memberikan gambaran yang sangat jelas bahwa literasi digital masyarakat desa dapat meningkat pesat jika diberikan ruang belajar yang tepat serta nyaman. Partisipasi masyarakat yang sangat luar biasa baik dari sisi jumlah kehadiran maupun keaktifan selama kegiatan menjadi indikator utama keberhasilan dari program kerja yang kami jalankan di Desa Cibogohilir. Pemahaman warga terhadap materi yang disampaikan juga tergolong sangat baik karena hampir sebagian besar peserta mampu mengikuti instruksi praktik editing video hingga selesai bahkan mampu menjelaskan kembali fungsi beberapa fitur secara sederhana kepada sesama peserta. Respon dan semangat yang ditunjukkan selama sesi diskusi dan praktik memberikan keyakinan kepada kami bahwa warga kini memiliki sikap yang lebih terbuka serta positif terhadap manfaat nyata teknologi digital bagi kehidupan. Ke depan terdapat potensi keberlanjutan yang sangat besar di mana warga dapat terus menggunakan keterampilan mengedit video ini untuk mendukung aktivitas ekonomi mereka seperti mempromosikan produk jualan atau sekadar mendokumentasikan kegiatan desa dengan lebih profesional. Kami melihat adanya pergeseran cara pandang yang awalnya merasa gagap teknologi menjadi lebih berani untuk bereksplorasi dengan fitur-fitur kreatif yang ada di dalam ponsel mereka masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang humanis dan praktis jauh lebih efektif dalam menjembatani kesenjangan digital di wilayah pedesaan dibandingkan hanya memberikan teori yang rumit. Dengan modal keterampilan dasar ini warga Desa Cibogohilir diharapkan mampu menjadi masyarakat yang lebih mandiri secara digital serta siap menghadapi dinamika perkembangan teknologi di masa yang akan datang dengan penuh rasa optimis.

5 | KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program DIGICAM (*Digital Creative Academy*) berhasil meningkatkan kemandirian digital warga usia produktif di Desa Cibogohilir. Intervensi pelatihan penyuntingan video menggunakan aplikasi CapCut terbukti efektif dalam mentransformasikan peran peserta dari konsumen digital pasif menjadi produsen konten kreatif yang otonom. Keberhasilan ini tercermin dari portofolio karya nyata yang dihasilkan peserta, berupa video pendek promosi produk UMKM desa serta infografis edukatif lokal.

Melalui pendekatan andragogi dan siklus experiential learning, program ini mampu mengikis hambatan psikologis maupun kecemasan terhadap teknologi (*technophobia*), sekaligus membangun fondasi awal resiliensi digital yang mendukung kemandirian sosial dan ekonomi desa di era Society 5.0. Meski demikian, pelaksanaan program ini tidak lepas dari sejumlah keterbatasan. Pertama, durasi pelatihan yang relatif singkat, hanya satu hari, membatasi kedalaman penguasaan fitur-fitur lanjutan (*advanced*) pada aplikasi CapCut, sehingga portofolio yang dihasilkan masih berfokus pada teknik penyuntingan dasar. Kedua, variasi spesifikasi perangkat gawai (*smartphone*) yang dimiliki peserta menyebabkan kendala teknis berupa lagging saat proses rendering video berkualitas tinggi. Untuk mengatasi kendala tersebut, rencana tindak lanjut operasional meliputi tiga langkah strategis: pertama, pembentukan Komunitas Kreatif Desa (*Cibogo Creative Hub*), sebuah grup komunikasi digital sebagai wadah konsultasi berkelanjutan di mana tim pengabdian tetap berperan sebagai mentor jarak jauh; kedua, standarisasi kurikulum modul digital berupa panduan praktis CapCut berbasis cetak dan e-book yang disesuaikan dengan kapasitas perangkat berspesifikasi rendah agar proses belajar mandiri warga tidak terhambat kendala teknis perangkat keras; dan ketiga, merancang program inkubasi lanjutan bekerja sama dengan Karang Taruna desa untuk pelatihan optimalisasi algoritma media sosial seperti TikTok dan Instagram Reels, serta pelatihan copywriting dasar, agar video yang dihasilkan warga memiliki daya jangkauan dan engagement yang lebih luas di pasar digital global.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Singaperbangsa Karawang atas dukungan pendanaan terhadap pelaksanaan program pengabdian "Penguatan Kemandirian Digital Masyarakat melalui Program DIGICAM (Digital Creative Academy) di Desa Cibogohilir" melalui program pengabdian kepada masyarakat semester genap tahun akademik 2025/ 2026. Apresiasi turut kami sampaikan kepada jajaran pimpinan dan staf administratif Program Studi Pendidikan Masyarakat atas fasilitas kelembagaan serta dukungan logistik yang melancarkan operasional kegiatan di lapangan. Kami juga berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat akademisi atas sumbangsih pemikiran, diskusi intensif, serta tinjauan kritis terhadap dokumentasi proyek yang secara signifikan menyempurnakan pelaporan dan analisis luaran kami. Secara khusus, pengakuan dan rasa terima kasih yang mendalam ditujukan kepada Kepala Desa Cibogohilir beserta aparatur desa, para tokoh masyarakat lokal, serta seluruh elemen warga yang telah memberikan izin privasi dan berkolaborasi secara partisipatif mulai dari tahap perencanaan, implementasi, hingga evaluasi program sekaligus atas izin penggunaan fasilitas balai desa dan peralatan penunjang yang menjadi ruang kreasi bersama esensial selama kegiatan keterlibatan masyarakat ini berlangsung. Selain itu, apresiasi juga kami sampaikan kepada mahasiswa peserta program Kuliah Kerja Nyata di Desa Cibogohilir yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- Elza, F. (2025). Pengaruh literasi digital terhadap kemandirian belajar mahasiswa pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Harahap, J. C., Siagian, B. A., & Manurung, R. (2024). Pengaruh model pembelajaran berbasis literasi digital dalam meningkatkan kemampuan membaca kritis siswa-siswi kelas VII SMP. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan*, 6(2), 431–439. <https://doi.org/10.29303/kopula.v6i2.5423>.
- Idris, I., & Ramadhanti, G. A. (2025). Penguatan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemandirian Ekonomi Remaja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 15(2), 431–435.
- Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2).
- Masry-Herzallah, A., Sarhan, H., & Gross, Z. (2025). Transformational leadership and technological competence in non-formal education: Implications for equitable access and digital inclusion. *International Journal of Instruction*, 18(2), 143–166. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.1829a>.
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: An introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>.

- Musta'in, M. M., Muafiqie, M. S. D. H., Karman, M. S. A., & Kalsum, M. U. (2022). Ekonomi kreatif berbasis digital dan kemandirian masyarakat era society 5.0.
- Ni, N., Fabriar, S. R., Fitri, A. N., & Pangestu, A. C. (2026). Peningkatan literasi digital masyarakat dalam pemanfaatan media digital untuk informasi dan promosi. *Adma*, 6(2), 257–272. <https://doi.org/10.30812/adma.v6i2.5281>.
- Park, H., Jeon, M., Ahn, J. S., Chung, K., & Park, J. Y. (2024). Development and validation of the digital sensitivity scale for adults: Cross-sectional observational study. *Journal of Medical Internet Research*, 27.
- Prasiska, D., & Putri, A. (2026). Challenges and strategies for Islamic education management based on pesantren in managing non-formal education in the digital era. *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1). <https://doi.org/10.24036/kolokium.v14i1.1199>.
- Pratama, A., & Rahmawati, S. (2025). Pemberdayaan ekonomi masyarakat desa dengan pelatihan keterampilan web digital: Membangun kemandirian dan akses pekerjaan di Kecamatan Cikarang Utara. *Journal of Community Action*, 1(1), 21–27.
- Sari, D. S., Riyanto, Y., & Widodo, W. (2024). Digital marketing training in growing entrepreneurial interest in Package C students at PKBM Anak Panah. *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2), 363–369. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v12i2.828>.
- Setianawati, L., Naqiyah, N., & Nursalim, M. (2025). CONS-IEDU: Islamic guidance and counseling journal. Analisis transformasi kemandirian belajar melalui media digital interaktif. *CONSIEDU: Islamic Guidance and Counseling Journal*, 5(1). <https://doi.org/10.51192/cons.v5i1.1955>.
- Setiawati, S., & Aini, W. (2019). Increase adult learning motivation through promotion of their needs. *Kolokium: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(2), 111–119. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v7i2.36>.
- Sitti, A., Habibe, A., Rahmat, A., & Hamid, I. (2022). The effect of the experiential learning method and motivation on the learning outcomes of residents studying Package B class VII in mathematics subjects at nonformal education unit Limboto. *European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA)*, 3(4).
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era Society 5.0. *CETTA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>.
- Vanden Abeele, M. M. P. (2021). Digital wellbeing as a dynamic construct. *Communication Theory*, 31(4), 932–955. <https://doi.org/10.1093/ct/qtaa024>.
- Widyaningrum, M., Nasuhi, M., Hadi Saputra, D., Linda Holiza, S., Khairini, Z., & Nurkaeda, A. (2025). Pemberdayaan manajemen kelembagaan dan penguatan ekonomi kreatif berbasis digital di pondok pesantren untuk meningkatkan kemandirian santri dan daya saing sosial ekonomi masyarakat. *Journal of Community Action*, 6(4).
- Widyaningrum, M., Nasuhi, M., Saputra, D. H., Mufidah, M., Holiza, S. L., Khairini, Z., & Nurkaeda, A. (2025). Pemberdayaan Manajemen Kelembagaan dan Penguatan Ekonomi Kreatif Berbasis Digital di Pondok Pesantren untuk Meningkatkan Kemandirian Santri dan Daya Saing Sosial Ekonomi Masyarakat. *Madaniya*, 6(4), 2130–2140. <https://doi.org/10.53696/27214834.1423>.

How to cite this article: Nursita, Y., Tuz Sa'diyah, D. M., Putra, A., & Lestari, R. D. (2026). Penguatan Kemandirian Digital Masyarakat melalui Program DIGICAM (Digital Creative Academy) di Desa Cibogohilir. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 466–473. <https://doi.org/10.59431/ajad.v6i2.904>.