

## **Optimalisasi Transformasi Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Pemberdayaan Komunitas dan Keberlanjutan Sosial**

**Maria Atik Sunarti Ekowati<sup>1\*</sup>, Kristyana Dananti<sup>2</sup>, Sri Wening<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Fakultas Teknik dan Informatika, Program Studi Sistem Informasi, Kota Surakarta, UBSI, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Ekonomi, Program Studi Ekonomi Manajemen, UKTS, Surakarta, Indonesia

<sup>3</sup> Fakultas Teologi, Program Studi PAK, UKTS, Surakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>\*maria.mae@bsi.ac.id, <sup>2</sup>kristyanadananti@gmail.com <sup>3</sup>swening07@gmail.com

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Transformasi digital menjadi katalis penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, namun penerapannya sering kali mengabaikan konteks budaya dan kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan kerangka konseptual pemberdayaan komunitas berbasis teknologi digital yang terintegrasi dengan nilai budaya lokal, sehingga mampu menciptakan keberlanjutan sosial dan ekonomi. Metode yang digunakan adalah Community-Based Participatory Research (CBPR) dengan studi kasus pada komunitas desa di Surakarta yang sedang mengembangkan literasi digital dan ekonomi kreatif. Tahapan kegiatan meliputi: survei kebutuhan dan pemetaan potensi lokal, pelatihan literasi digital, pendampingan UMKM dalam adaptasi teknologi, integrasi narasi budaya dalam produk digital, serta evaluasi keberlanjutan melalui indikator sosial-ekonomi. Program berlangsung selama enam bulan (September 2025–Februari 2026) di Desa Sukamaju, Kabupaten Karanganyar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebelum dan sesudah pelaksanaan program: kapasitas digital masyarakat meningkat, jumlah UMKM yang masuk ke pasar digital bertambah, pendapatan komunitas naik, serta identitas budaya semakin terjaga. Temuan ini menegaskan bahwa optimalisasi integrasi teknologi dengan kearifan lokal tidak hanya meningkatkan kapasitas digital masyarakat, tetapi juga memperkuat identitas budaya, memperluas peluang ekonomi, dan membangun resiliensi sosial. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa transformasi digital yang berakar pada nilai-nilai lokal mampu menciptakan inovasi sosial yang lebih inklusif, relevan, dan berkelanjutan, serta memberikan kontribusi penting bagi pemerintah daerah, akademisi, dan komunitas dalam merancang kebijakan berbasis bukti untuk mendukung agenda pembangunan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** Transformasi Digital; Kearifan Lokal; Pemberdayaan Komunitas; Keberlanjutan Sosial; Inovasi Sosial Berbasis Teknologi

**Abstract**—Digital transformation has become a key catalyst in improving community quality of life, yet its implementation often neglects cultural context and local wisdom. This study aims to develop a conceptual framework for community empowerment based on digital technology integrated with cultural values, thereby fostering social and economic sustainability. The method employed is Community-Based Participatory Research (CBPR), with a case study of a village community in Surakarta engaged in digital literacy and creative economy development. The program stages include: needs assessment and local potential mapping, digital literacy training, mentoring of MSMEs in technology adaptation, integration of cultural narratives into digital products, and sustainability evaluation through socio-economic indicators. The program was conducted over six months (September 2025–February 2026) in Sukamaju Village, Karanganyar. Results indicate significant improvements before and after program implementation: enhanced digital capacity, increased number of MSMEs entering digital markets, higher community income, and stronger cultural identity preservation. These findings confirm that optimizing the integration of technology with local wisdom not only strengthens digital capacity but also reinforces cultural identity, expands economic opportunities, and builds social resilience. The conclusion highlights that digital transformation rooted in local values creates inclusive, relevant, and sustainable social innovation. The CBPR-based empowerment model proved adaptive to digital disruption while strengthening a resilient socio-economic ecosystem. This research contributes to evidence-based policymaking for local governments, academics, and communities, emphasizing that social sustainability requires not only technology adoption but also the utilization of local values as its foundation.

**Keywords:** Digital Transformation; Local Wisdom; Community Empowerment; Social Sustainability; Technology-Based Social Innovation

### **1. PENDAHULUAN**

Transformasi digital telah menjadi salah satu pilar utama pembangunan masyarakat di era modern. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi komunitas lokal untuk meningkatkan kualitas hidup, memperluas akses ekonomi, serta memperkuat identitas budaya. Namun, di banyak wilayah pedesaan, pemanfaatan teknologi digital masih menghadapi kendala berupa rendahnya literasi digital, keterbatasan infrastruktur, dan resistensi terhadap perubahan yang dianggap tidak sesuai dengan nilai budaya setempat. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan digital yang berpotensi memperlebar jurang sosial-ekonomi antara masyarakat perkotaan dan pedesaan (Jabbar, A., Astuti, Y., Ahmad, J., Adnan, A. A., & Putra, 2026).

Transformasi digital tidak hanya berkaitan dengan adopsi teknologi, tetapi juga menyangkut perubahan paradigma dalam cara masyarakat berinteraksi, bekerja, dan mengelola sumber daya. Oleh karena itu, penerapan teknologi digital harus mempertimbangkan konteks budaya dan kearifan lokal agar tidak menimbulkan alienasi sosial. Kearifan lokal berfungsi sebagai fondasi nilai yang dapat mengarahkan pemanfaatan teknologi secara lebih inklusif, relevan, dan berkelanjutan (Rahman, I., & Hakim, 2024). Integrasi antara teknologi modern dan nilai-nilai tradisional memungkinkan terciptanya model pembangunan yang adaptif terhadap perubahan global sekaligus menjaga identitas komunitas.

Manfaat kegiatan transformasi digital berbasis kearifan lokal dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dari sisi pemberdayaan komunitas, teknologi digital dapat meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengakses informasi, memperluas jaringan sosial, dan mengembangkan ekonomi kreatif. Misalnya, platform digital dapat digunakan untuk memasarkan produk lokal, memperkenalkan pariwisata berbasis budaya, serta memperkuat jejaring antar komunitas (Agung, W. C., Kustiyarto, R. A., Anggoro, P. W., Sururi, M., Ananda, S., Wulandari, T. Y., Oktiviana, F. A., Trapsilowati, H. J., & Marhaeni, 2023). Kedua, dari sisi keberlanjutan sosial, integrasi teknologi dengan kearifan lokal dapat memperkuat solidaritas sosial, menjaga nilai budaya, dan membangun resiliensi masyarakat terhadap disrupsi global. Ketiga, dari sisi ekonomi, pemanfaatan teknologi digital dapat membuka peluang usaha baru, meningkatkan efisiensi produksi, dan memperluas akses pasar, sehingga mendukung pertumbuhan ekonomi lokal yang berdaya saing.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan manfaat dalam hal pendidikan dan literasi digital. Dengan adanya program pemberdayaan berbasis teknologi, masyarakat desa dapat memperoleh keterampilan baru yang relevan dengan kebutuhan era digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap informasi, keamanan digital, dan etika penggunaan teknologi (Agung et al., 2023). Hal ini penting untuk membangun masyarakat yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Manfaat lain yang tidak kalah penting adalah penguatan identitas budaya. Transformasi digital berbasis kearifan lokal memungkinkan masyarakat untuk mendokumentasikan, melestarikan, dan menyebarkan nilai-nilai budaya melalui media digital. Misalnya, tradisi lisan, seni pertunjukan, dan praktik adat dapat direkam dan dipublikasikan secara digital sehingga dapat diakses oleh generasi muda maupun masyarakat global. Dengan demikian, teknologi digital berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus sebagai media promosi identitas lokal di tingkat internasional (Rahman & Hakim, 2024).

Namun, untuk mencapai manfaat tersebut, diperlukan strategi optimalisasi yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah daerah, akademisi, komunitas lokal, dan sektor swasta. Pendekatan *community-based participatory research* menjadi relevan karena menempatkan masyarakat sebagai aktor utama dalam proses transformasi digital. Dengan melibatkan masyarakat secara aktif, program pemberdayaan tidak hanya bersifat top-down, tetapi juga bottom-up, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan dan nilai lokal (Jabbar et al., 2026).

Secara keseluruhan, pendahuluan ini menegaskan bahwa transformasi digital berbasis kearifan lokal bukan sekadar adopsi teknologi, melainkan sebuah proses pemberdayaan yang menyeluruh. Manfaat kegiatan ini mencakup peningkatan kapasitas digital, penguatan identitas budaya, perluasan peluang ekonomi, serta pembangunan resiliensi sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model inovasi sosial yang relevan dengan konteks lokal sekaligus mendukung agenda pembangunan berkelanjutan.

Mitra kegiatan adalah komunitas desa di wilayah pedesaan Jawa Tengah yang memiliki potensi ekonomi kreatif berbasis produk lokal (batik, kerajinan bambu, kuliner tradisional). Masyarakat mitra memiliki semangat untuk mengembangkan usaha, namun masih menghadapi keterbatasan dalam pemasaran digital, pengelolaan informasi, dan pemanfaatan teknologi. Tingkat literasi digital relatif rendah, sehingga penggunaan media sosial dan platform e-commerce belum optimal. Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa modernisasi akan mengikis nilai budaya dan kearifan lokal yang selama ini menjadi identitas komunitas.

Permasalahan mitra: Rendahnya literasi digital masyarakat desa, keterbatasan akses teknologi dan infrastruktur internet, belum adanya model integrasi teknologi dengan kearifan lokal, produk lokal belum memiliki daya saing di pasar digital, serta kekhawatiran hilangnya identitas budaya akibat penetrasi teknologi. Program transformasi digital berbasis kearifan lokal relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Dengan pendekatan *community-based development*, masyarakat tidak hanya dilatih menggunakan teknologi, tetapi juga diajak mengintegrasikan nilai budaya ke dalam praktik digital. Misalnya, pelatihan pemasaran produk batik melalui platform digital dengan narasi budaya, atau penggunaan aplikasi IoT untuk pertanian yang tetap mempertahankan praktik tradisional.

Relevansi program dengan permasalahan mitra, Program transformasi digital berbasis kearifan lokal relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Dengan pendekatan *community-based development*, masyarakat tidak hanya dilatih menggunakan teknologi, tetapi juga diajak mengintegrasikan nilai budaya ke dalam praktik digital. Misalnya, pelatihan pemasaran produk batik melalui platform digital dengan narasi budaya, atau penggunaan aplikasi IoT untuk pertanian yang tetap mempertahankan praktik tradisional.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa literasi digital berbasis komunitas dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam tata kelola desa dan memperkuat identitas lokal (Agung et al., 2023; Rahman & Hakim, 2024; Jabbar et al., 2026). Tujuan utama kegiatan ini adalah: meningkatkan literasi digital masyarakat desa melalui pelatihan berbasis komunitas, mengintegrasikan teknologi digital dengan kearifan lokal untuk memperkuat identitas budaya, memberdayakan UMKM lokal agar mampu bersaing di pasar digital, serta membangun model *smart village* yang berkelanjutan secara sosial, ekonomi, dan budaya.

Tujuan utama kegiatan ini adalah: Meningkatkan literasi digital masyarakat desa melalui pelatihan berbasis komunitas, Mengintegrasikan teknologi digital dengan kearifan lokal untuk memperkuat identitas budaya, Memberdayakan UMKM lokal agar mampu bersaing di pasar digital, Membangun model *smart village* yang berkelanjutan secara sosial, ekonomi, dan budaya.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Community-Based Participatory Research (CBPR) yang menekankan kolaborasi aktif antara tim pelaksana dan masyarakat mitra. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan aspek teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal secara partisipatif. CBPR memungkinkan masyarakat menjadi subjek utama dalam proses transformasi digital, bukan sekadar penerima manfaat, sehingga setiap tahapan kegiatan dirancang untuk memperkuat kapasitas komunitas sekaligus menjaga identitas budaya.

Kegiatan dilaksanakan selama empat bulan, mulai September 2025 hingga Februari 2026, di Desa Sukamaju, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih karena memiliki potensi ekonomi kreatif berbasis budaya lokal, seperti batik, kerajinan bambu, dan kuliner tradisional. Mitra kegiatan terdiri dari kelompok UMKM lokal, perangkat desa, dan komunitas pemuda yang aktif dalam kegiatan sosial dan budaya

### **2.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan program transformasi digital berbasis kearifan lokal di Desa Sukamaju, Kabupaten Karanganyar, dilaksanakan selama empat bulan dengan lima tahapan utama yang saling berkesinambungan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Persiapan dan Identifikasi Mitra**

Kegiatan diawali dengan survei lapangan, wawancara tokoh masyarakat, dan observasi partisipatif untuk memetakan potensi lokal serta permasalahan utama yang dihadapi mitra. Tahap ini berlangsung pada minggu pertama hingga kedua di Desa Sukamaju, Karanganyar, Propinsi Jawa Tengah, Indonesiadengan tujuan memperoleh data awal yang akurat sebagai dasar perencanaan program.

#### **b. Tahap Sosialisasi dan Perencanaan Program**

Dilaksanakan pada minggu ketiga di Balai Desa Sukamaju, tahap ini melibatkan perangkat desa, pelaku UMKM, dan komunitas pemuda dalam forum diskusi untuk menyepakati bentuk kegiatan dan tujuan program. Sosialisasi ini memastikan adanya kesepahaman antara tim pelaksana dan masyarakat mitra mengenai konsep transformasi digital berbasis kearifan lokal.

#### **c. Tahap Pelatihan Literasi Digital**

Pada bulan kedua (minggu pertama hingga ketiga), kegiatan difokuskan pada peningkatan kapasitas digital masyarakat melalui workshop penggunaan aplikasi digital, e-commerce, media sosial, dan IoT sederhana. Pelatihan dilaksanakan di Balai Desa dan ruang komunitas, dengan metode presentasi, tanya jawab, serta praktik langsung agar peserta mampu mengaplikasikan teknologi sesuai konteks budaya lokal.

#### **d. Tahap Implementasi Teknologi dan Integrasi Kearifan Lokal**

Memasuki bulan ketiga, masyarakat dilibatkan dalam pengembangan platform marketplace lokal yang menampilkan produk berbasis budaya, serta penerapan smart village tools untuk mendukung keberlanjutan sosial. Kegiatan ini dilakukan di Desa Sukamaju, melibatkan UMKM dan komunitas pemuda sebagai pelaku utama dalam penerapan teknologi yang berlandaskan nilai gotong royong dan kejujuran.

#### **e. Tahap Evaluasi dan Pendampingan Berkelanjutan**

Tahap akhir dilaksanakan pada bulan keempat di Balai Desa dan lokasi UMKM mitra. Evaluasi dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD), survei kepuasan masyarakat, dan monitoring hasil kegiatan. Pendampingan berkelanjutan difokuskan pada perbaikan strategi serta penguatan model pemberdayaan agar program dapat terus berjalan secara mandiri dan berkelanjutan.

### **2.2 Bagan Tahapan Pelaksanaan**



**Gambar 1.** Bagan Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Bagan tahapan pelaksanaan kegiatan PkM pada Gambar 1 diatas menampilkan alur kegiatan dari Persiapan & Identifikasi Mitra hingga Evaluasi & Pendampingan, lengkap dengan *timeline* (Minggu 1–2, Minggu 3, Bulan 2, Bulan 3, Bulan 4) serta lokasi pelaksanaan (Desa Sukamaju, Balai Desa, UMKM, komunitas pemuda). Dan ringkasan tabel dari tahapan pelaksanaan kegiatan pelaksanaan PkM dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap Kegiatan	Aktivitas Utama	Waktu	Lokasi
Persiapan & Identifikasi Mitra	Survei lapangan, wawancara tokoh masyarakat, observasi partisipatif	Minggu 1–2	Desa Sukamaju, Karanganyar
Sosialisasi & Perencanaan Program	Pertemuan dengan perangkat desa, UMKM, dan komunitas pemuda	Minggu 3	Balai Desa Sukamaju
Pelatihan Literasi Digital	Workshop aplikasi digital, e-commerce, media sosial, IoT sederhana	Bulan 2 (Minggu 1–3)	Balai Desa & ruang komunitas
Implementasi Teknologi & Integrasi Kearifan Lokal	Pengembangan marketplace lokal, narasi budaya, smart village tools	Bulan 3	Desa Sukamaju (UMKM, komunitas pemuda)
Evaluasi & Pendampingan Berkelanjutan	FGD, survei kepuasan, monitoring hasil	Bulan 4	Balai Desa & UMKM mitra

**2.3 Waktu dan Lokasi**

Program ini berlangsung selama Maret 2026 – Juni 2026 di Desa Sukamaju, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih karena memiliki potensi ekonomi kreatif yang kuat sekaligus menghadapi tantangan literasi digital yang rendah.

**2.4 Rujukan Ilmiah**

Metode CBPR telah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan masyarakat. Menurut Nugroho dan Pratama (2023), pendekatan partisipatif memungkinkan masyarakat desa berperan aktif dalam setiap tahapan program sehingga hasilnya lebih berkelanjutan. Sementara itu, Akram dkk. (2025) menekankan bahwa literasi digital berbasis komunitas dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam tata kelola desa dan memperkuat identitas lokal. Penelitian Rahman dan Hakim (2024) juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dengan kearifan lokal mampu memperkuat keberlanjutan sosial dan ekonomi komunitas. Dengan demikian, metode pelaksanaan kegiatan (Gambar2) ini tidak hanya berorientasi pada transfer teknologi, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat secara menyeluruh. CBPR memastikan bahwa transformasi digital berbasis kearifan lokal dapat berjalan efektif, relevan dengan kebutuhan masyarakat, dan berkelanjutan dalam jangka panjang.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan

## 2.5 Rancangan Kegiatan

Rancangan kegiatan disusun dalam lima tahapan utama yang saling berkesinambungan: Tahap Persiapan dan Identifikasi Mitra Tim pelaksana melakukan survei lapangan, wawancara mendalam, dan observasi partisipatif untuk memetakan potensi lokal serta permasalahan utama yang dihadapi mitra. Data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner dan dokumentasi visual; Tahap Sosialisasi dan Perencanaan Program Dilakukan pertemuan dengan tokoh masyarakat dan pelaku UMKM untuk menyepakati bentuk kegiatan. Pada tahap ini, disusun rencana pelatihan literasi digital yang disesuaikan dengan konteks budaya local; Tahap Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital Pelatihan dilakukan melalui metode presentasi dan tanya jawab, demonstrasi langsung, serta pendampingan intensif. Materi pelatihan mencakup penggunaan media sosial untuk promosi produk, pembuatan konten digital berbasis budaya, dan pengenalan aplikasi e-commerce local; Tahap Implementasi Teknologi dan Integrasi Kearifan Lokal Masyarakat dilibatkan dalam pengembangan platform digital sederhana yang menampilkan produk lokal dengan narasi budaya. Nilai-nilai lokal seperti gotong royong dan kejujuran dijadikan prinsip dalam pengelolaan sistem digital; Tahap Evaluasi dan Pendampingan Berkelanjutan Evaluasi dilakukan melalui *Focus Group Discussion (FGD)* dan survei kepuasan masyarakat. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki model pemberdayaan dan memastikan keberlanjutan program.

Data dan alat yang digunakan: Data primer-hasil wawancara, observasi, dan kuesioner dari masyarakat mitra; Data sekunder-dokumen desa, laporan UMKM, dan literatur terkait transformasi digital berbasis komunitas; Alat bantu-laptop, smartphone, koneksi internet, aplikasi desain konten digital, dan platform e-commerce local; Instrumen evaluasi-lembur observasi, form kepuasan peserta, dan indikator peningkatan literasi digital. Pendekatan teoritis Metode ini didukung oleh teori *Community Empowerment* (Zimmerman, 2024) yang menekankan pentingnya partisipasi aktif masyarakat dalam proses perubahan sosial.

Selain itu, konsep *Digital Inclusion* (Akram et al., 2025) digunakan untuk memastikan bahwa transformasi digital tidak mengabaikan kelompok rentan. Integrasi kearifan lokal mengacu pada penelitian Rahman & Hakim (2024) yang menunjukkan bahwa nilai budaya dapat memperkuat keberlanjutan sosial dalam program pemberdayaan berbasis teknologi. Replikasi kegiatan Metode ini dapat direplikasi di komunitas lain dengan menyesuaikan konteks budaya dan potensi lokal. Prinsip utama yang harus dipertahankan adalah partisipasi aktif masyarakat, adaptasi teknologi sesuai kebutuhan, dan pelestarian nilai budaya lokal sebagai fondasi keberlanjutan sosial.

### a. Presentasi dan tanya jawab

Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan rancangan pelaksanaan program transformasi digital berbasis kearifan lokal di setiap pertemuan. Tujuannya adalah agar peserta memahami aturan pelaksanaan kegiatan, mengenal tim pelaksana, serta mengetahui keterkaitan antara nilai-nilai lokal dengan penerapan teknologi digital. Presentasi juga diperlukan untuk memberikan penjelasan mengenai praktik yang akan dilakukan, seperti pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan komunitas, penguatan ekonomi lokal, dan penerapan prinsip keberlanjutan sosial. Selain presentasi, metode pelaksanaan juga menggunakan pendekatan tanya jawab sebagai bentuk interaksi antara tim pelaksana dengan peserta (Amalia & Uswatun, 2019). Metode ini memungkinkan peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait praktik transformasi digital yang sedang dilaksanakan, baik di dalam maupun di luar ruangan. Tanya jawab dapat berkembang menjadi metode praktik apabila tim pelaksana merasa perlu menunjukkan secara langsung penerapan teknologi digital dalam konteks

kearifan lokal. Dengan demikian, peserta tidak hanya memperoleh penjelasan teoritis, tetapi juga dapat melihat dan mempraktikkan penerapan secara nyata, sehingga informasi dan pengalaman yang diperoleh lebih maksimal (Hernawati & Amin, 2017). Visualisasi Gambar 3. menampilkan infografis dengan empat bagian utama: Presentasi & Tanya Jawab, Praktek, Modul, dan Rancangan Evaluasi, yang dikaitkan dalam satu tema *Local Wisdom-Based Digital Transformation for Community Empowerment and Social Sustainability*.



**Gambar 3.** Local Wisdom-Based Digital Transformation for Community Empowerment and Social Sustainability

#### **b. Praktek**

Metode praktik dilakukan agar peserta pelatihan dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari metode presentasi dan tanya jawab. Dalam konteks transformasi digital berbasis kearifan lokal, praktik ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep teoritis, tetapi juga mampu menerapkan teknologi digital sesuai dengan nilai-nilai budaya dan kebutuhan komunitas. Sebagai salah satu cara untuk memperdalam pengetahuan peserta, instruktur akan menampilkan beberapa contoh penerapan nyata, seperti penggunaan aplikasi digital untuk pengelolaan usaha berbasis lokal, pemanfaatan media sosial untuk promosi produk komunitas, atau penerapan sistem informasi sederhana untuk mendukung keberlanjutan sosial. Metode praktik ini dilaksanakan dengan bimbingan langsung dari instruktur kepada peserta, sehingga proses penerapan dapat ditunjukkan secara konkret. Dengan demikian, peserta dapat melihat langkah-langkah yang dilakukan, mempraktikkannya secara mandiri, serta memperoleh pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman mereka terhadap integrasi antara teknologi digital dan kearifan lokal (Muhsinin et al., 2019)

#### **c. Modul**

Penggunaan modul dalam pelatihan ini dimaksudkan sebagai bahan acuan utama bagi peserta untuk memahami bentuk penerapan transformasi digital yang berlandaskan kearifan lokal. Modul berfungsi sebagai panduan sistematis yang membantu peserta menelusuri konsep, strategi, serta praktik yang relevan dengan pemberdayaan komunitas dan keberlanjutan sosial. Isi dari modul disusun berdasarkan rangkuman penulisan dan kajian yang dianggap penting oleh tim pelaksana, meliputi: Konsep dasar kearifan lokal yang menjadi fondasi dalam penerapan teknologi digital; Strategi transformasi digital yang sesuai dengan kebutuhan komunitas, seperti pemanfaatan media sosial, aplikasi sederhana, dan sistem informasi berbasis lokal; Contoh penerapan nyata dalam pengelolaan usaha komunitas, promosi produk lokal, serta penguatan jejaring sosial berbasis digital; Panduan praktik yang dapat digunakan peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan secara mandiri maupun berkelompok. Dengan adanya modul ini, peserta memiliki rujukan tertulis yang dapat dipelajari kembali di luar sesi pelatihan. Modul juga menjadi sarana dokumentasi pengetahuan yang berfungsi menjaga kesinambungan program, sehingga transformasi digital berbasis kearifan lokal dapat terus diterapkan secara berkelanjutan oleh komunitas (Paulinan & Purwanto, 2001).

#### **d. Rancangan evaluasi**

Dalam pelaksanaan program pengabdian dalam bentuk pelatihan ini, terdapat tiga kriteria utama yang menjadi tolak ukur pencapaian keberhasilan kegiatan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan bahwa transformasi digital berbasis kearifan lokal benar-benar memberikan dampak pada pemberdayaan komunitas dan keberlanjutan sosial: (1). Tolak Ukur Keberhasilan Pelaksanaan Program: Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan jumlah pertemuan yang telah ditentukan, Terjalin kerjasama yang baik antara tim pelaksana dan peserta, sehingga proses pelatihan berjalan efektif, Konsistensi pelaksanaan menjadi indikator utama keberhasilan program. (2). Tolak Ukur Keberhasilan Peserta: Peserta mampu mempraktikkan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara individu, Peserta memahami metode yang digunakan dalam

transformasi digital berbasis kearifan lokal, misalnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung usaha komunitas atau pengelolaan sumber daya lokal, Peserta dapat menghasilkan produk atau solusi berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan komunitas, sehingga mendukung keberlanjutan sosial. (3). Tolak Ukur Keberhasilan Tim Pelaksana: Tim pelaksana mampu memberikan penjelasan yang jelas serta bantuan yang memadai bagi peserta yang mengalami kesulitan dalam praktik, Keberhasilan tim juga diukur dari kualitas komunikasi yang terjalin selama kegiatan, baik dalam penyampaian materi maupun pendampingan praktik, Kehadiran tim pelaksana konsisten sesuai dengan jumlah pertemuan yang telah ditentukan, sehingga mendukung keberlangsungan program.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil**

##### **3.1.1 Partisipasi Mitra dalam Program**

Partisipasi mitra merupakan aspek fundamental dalam keberhasilan program transformasi digital berbasis kearifan lokal. Komunitas desa di Jawa Tengah yang menjadi mitra kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi sejak tahap awal. Pada fase identifikasi, tokoh masyarakat, pelaku UMKM, dan kelompok pemuda desa terlibat aktif dalam survei dan pemetaan kebutuhan. Mereka memberikan informasi mengenai potensi lokal seperti batik, kerajinan bambu, dan kuliner tradisional, sekaligus menyampaikan kendala yang dihadapi, terutama terkait pemasaran digital dan keterbatasan literasi teknologi.

Dalam tahap sosialisasi, partisipasi mitra terlihat dari kesediaan mereka menghadiri forum diskusi dan menerima konsep transformasi digital berbasis kearifan lokal. Mitra tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai pengambil keputusan bersama. Hal ini penting karena pendekatan *community-based development* menekankan keterlibatan masyarakat sebagai aktor utama, bukan sekadar objek program (Hidayat & Nuraini, 2025; Prasetyo et al., 2024).

Pada tahap pelatihan literasi digital, partisipasi mitra semakin nyata. Peserta aktif mengikuti workshop penggunaan aplikasi e-commerce, media sosial, dan IoT sederhana. Mereka tidak hanya belajar, tetapi juga mencoba langsung mempraktikkan pemasaran produk melalui platform digital. Kelompok pemuda desa menjadi motor penggerak, membantu generasi yang lebih tua dalam memahami teknologi. Partisipasi lintas generasi ini memperlihatkan adanya kolaborasi sosial yang memperkuat keberlanjutan program.

Tahap integrasi kearifan lokal juga memperlihatkan partisipasi yang signifikan. Mitra terlibat dalam diskusi budaya, menyusun narasi produk lokal, dan mengadaptasi teknologi sesuai nilai budaya. Misalnya, produk batik dipasarkan dengan narasi sejarah dan filosofi motif, sementara kuliner tradisional dipromosikan dengan cerita asal-usul dan nilai kebersamaan. Partisipasi masyarakat dalam merumuskan narasi budaya ini memperlihatkan bahwa teknologi tidak mengikis identitas, melainkan memperkuatnya.

##### **3.1.2 Jenis Luaran yang Dihasilkan**

Program ini menghasilkan beberapa luaran nyata yang dapat dikategorikan dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya.

- a. Luaran Sosial: Terbentuknya komunitas digital desa yang aktif menggunakan media sosial dan platform e-commerce. Masyarakat memiliki keterampilan baru dalam literasi digital, termasuk keamanan informasi dan etika penggunaan teknologi.
- b. Luaran Ekonomi: Meningkatnya jumlah UMKM yang berhasil masuk ke pasar digital. Produk batik, kerajinan bambu, dan kuliner tradisional mulai dipasarkan melalui marketplace lokal maupun platform nasional. Pendapatan masyarakat meningkat karena akses pasar yang lebih luas.
- c. Luaran Budaya: Produk digital yang dihasilkan merepresentasikan identitas budaya lokal. Narasi budaya yang melekat pada produk memperkuat nilai tradisi sekaligus menjadi daya tarik bagi konsumen. Dokumentasi digital tradisi lisan dan seni pertunjukan juga menjadi luaran penting yang mendukung pelestarian budaya.
- d. Luaran Teknologi: Implementasi *smart village tools* seperti sistem monitoring kesehatan berbasis IoT dan aplikasi pertanian sederhana. Teknologi ini diadaptasi sesuai kebutuhan lokal, sehingga lebih relevan dan mudah diterima masyarakat.

##### **3.1.3 Implikasi Tindak Lanjut**

Program ini membuka peluang tindak lanjut yang signifikan. Pertama, dari sisi kebijakan, hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pemerintah daerah dalam merancang strategi pembangunan desa berbasis digital yang tetap mempertahankan kearifan lokal. Kedua, dari sisi akademik, model pemberdayaan ini dapat dikembangkan sebagai kerangka konseptual untuk penelitian lanjutan mengenai integrasi teknologi dan budaya. Ketiga, dari sisi komunitas, tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan diperlukan agar masyarakat tetap konsisten dalam memanfaatkan teknologi. Implikasi lain adalah terbentuknya jejaring antar desa yang dapat saling berbagi

pengalaman dan strategi. Dengan adanya jejaring ini, model *smart village* berbasis kearifan lokal dapat diperluas ke wilayah lain, sehingga dampak program tidak hanya terbatas pada satu desa, tetapi dapat menjadi gerakan nasional.

### 3.1.4 Dampak Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Kegiatan

Evaluasi program menunjukkan adanya perubahan signifikan pada beberapa indikator utama.

- Literasi Digital: Sebelum program, sebagian besar masyarakat belum memahami penggunaan aplikasi digital. Setelah program, tingkat literasi digital meningkat, ditandai dengan bertambahnya jumlah warga yang mampu menggunakan media sosial dan e-commerce untuk memasarkan produk.
- UMKM Go Digital: Sebelum program, hanya sedikit UMKM yang memanfaatkan platform digital. Setelah program, jumlah UMKM yang masuk ke pasar digital meningkat lebih dari dua kali lipat.
- Pendapatan Masyarakat: Sebelum program, pendapatan UMKM terbatas pada pasar lokal. Setelah program, pendapatan meningkat karena akses pasar yang lebih luas melalui platform digital.
- Pelestarian Budaya: Sebelum program, kekhawatiran masyarakat terhadap hilangnya identitas budaya cukup tinggi. Setelah program, masyarakat justru merasa bangga karena produk digital yang dihasilkan merepresentasikan budaya lokal.
- Kepuasan Masyarakat: Sebelum program, masyarakat ragu terhadap manfaat teknologi. Setelah program, tingkat kepuasan meningkat karena mereka merasakan manfaat langsung berupa peningkatan ekonomi dan pelestarian budaya.



Gambar 4. Visualisasi Hasil dan Pembahasan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Ilustrasi pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4, yang menunjukkan alur kegiatan dari pengenalan hingga penutupan, serta interaksi aktif antara peserta dan tim pelaksana. Pelaksanaan kegiatan merupakan tahap ketiga dari keseluruhan rangkaian program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada transformasi digital berbasis kearifan lokal. Tahapan pelaksanaan dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu tahap pelatihan dan tahap evaluasi. Gambar 5. Menampilkan Grafik perbandingan dampak sebelum dan sesudah pelaksanaan pendampingan.



Gambar 5. Grafik Dampak Sebelum & Sesudah Pelaksanaan Pendampingan

#### a. Tahap Pertama: Pelatihan

Tahap pelatihan dilaksanakan dalam tujuh pertemuan yang terbagi ke dalam tiga aktivitas utama: Pengenalan → Peserta diperkenalkan pada konsep transformasi digital berbasis kearifan lokal, termasuk

penjelasan mengenai tujuan kegiatan, alat yang digunakan, serta materi pelatihan. Aktivitas ini bertujuan membangun pemahaman awal tentang pentingnya integrasi teknologi dengan nilai-nilai lokal dalam pemberdayaan komunitas; Pelaksanaan → Peserta melakukan praktik langsung dengan bimbingan instruktur. Kegiatan praktik mencakup penerapan teknologi digital sederhana untuk mendukung aktivitas ekonomi lokal, seperti penggunaan media sosial untuk promosi produk komunitas, digitalisasi data usaha kecil, dan pengelolaan informasi berbasis lokal; Penutupan → Tahap ini mencakup refleksi hasil pelatihan, diskusi kelompok, serta penyerahan sertifikat kepada peserta. Penutupan dilakukan dengan menekankan pentingnya keberlanjutan praktik digital dalam kehidupan komunitas.

**b. Tahap Kedua: Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian antara rencana dan realisasi pelaksanaan kegiatan. Evaluasi mencakup identifikasi hambatan, efektivitas metode, serta solusi yang diterapkan oleh tim pelaksana.

**c. Tahapan Ketiga pelaksanaan**

**1. Presentasi**

Pada tahap ini, presentasi berupa penjelasan aktivitas yang akan dilakukan dan menjelaskan penggunaan material yang disertakan praktik serta menjelaskan teknik yang akan digunakan dalam pembuatan objek karya. Pada saat presentasi ini juga diberikan gambaran contoh dari produk sejenis yang akan dibuat. Hal ini dimaksudkan agar peserta dapat mengetahui produk apa saja yang dapat dan telah dibuat melalui pemanfaatan sampah botol plastik menjadi produk hiasan (Sari et al., 2023).

**2. Pemilihan bahan**

Tahap ini bertujuan agar peserta dapat mengetahui bahan plastik yang dapat digunakan untuk membuat produk hiasan. Hal ini dilaksanakan sebagai bekal untuk menambah pengetahuan dan kemampuan praktik peserta mengenai bahan dasar dari suatu produk, khususnya produk yang dihasilkan dari bahan bekas (Prasetyo et al., 2024).

**3. Perancangan (desain)**

Tahap ini bertujuan untuk menambah kemampuan praktik khususnya dalam merancang produk. Hasil desain dari peserta dilihat dari sudut pandang sketsa dan kemudahan dalam membuat rancangan. Hal ini dilakukan agar produk yang dibuat dapat diterapkan dan dibuat tanpa menyulitkan peserta (Hidayat & Nuraini, 2025).

**4. Pengolahan bahan**

Tahap ini dimaksudkan agar peserta dapat mengolah bahan yang digunakan sehingga dapat diterapkan sebagai produk hiasan. Berbagai macam metode digunakan agar pada saat pembuatan dan penerapan ke dalam suatu produk dapat memberikan hasil yang baik dan sesuai dengan yang diinginkan (Rahman & Hakim, 2024).

**5. Review**

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan perancangan. Hasil karya peserta diperlihatkan kembali sebagai suatu produk hasil rancangan, disertai penjelasan oleh tim instruktur mengenai produk hiasan yang dibuat (Agung et al., 2023).

**6. Display**

Selain pelatihan pembuatan produk hiasan memanfaatkan material plastik bekas, tahap akhir juga meliputi display. Tujuannya adalah memberikan gambaran nyata mengenai penerapan produk hiasan sesuai keinginan peserta, sehingga dapat memberikan gambaran kondisi nyata mengenai tempat penerapan dari produk hiasan yang telah dibuat (Jabbar et al., 2026).

**7. Penutupan**

Tahap akhir yang merupakan pertemuan ke-7 yaitu sesi penutupan acara. Bentuk penerapannya berupa sesi perpisahan pihak tim instruktur dengan peserta yang dilangsungkan di Balai Desa Sukamaju, Karanganyar, Propinsi Jawa Tengah, Indonesia.

**3.1.5 Materi kegiatan**

Materi pelatihan yang digunakan dalam pelaksanaan program ini dibuat berdasarkan hasil penelitian serta rangkuman dari berbagai referensi yang berkaitan dengan pengolahan dan pemanfaatan sampah plastik. Modul ini menjadi acuan utama bagi peserta untuk memahami konsep, strategi, serta praktik yang relevan dengan pemberdayaan komunitas dan keberlanjutan sosial (Hidayat & Nuraini, 2025). Materi yang diberikan pada pelaksanaan program pengabdian ini disesuaikan dari materi yang telah ada dengan adanya penyesuaian terhadap jumlah pertemuan dari pelaksanaan serta berdasarkan dari pembicaraan dengan tim pelaksana program pengabdian yang berkoordinasi dengan pihak terkait dengan tempat pelaksanaan.

Dalam penerapannya, pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dibagi menjadi 7 pertemuan untuk berpraktik yang di setiap pertemuannya mempraktekan materi dari bahan ajar (Akhrum et al., 2025), dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Jadwal pertemuan kegiatan pelatihan

Pertemuan 1	
Aktifitas	- Penjelasan metode pelaksanaan - Perkenalan kelompok pelaksana - Pengenalan peralatan yang akan digunakan - Pengenalan contoh karya yang akan dibuat pada pelaksanaan program pengabdian
Tujuan	- Mengenalkan metode pelaksanaan program pengabdian dan pengenalan kelompok (tim pelaksana). - Memberikan pengenalan peralatan yang digunakan dalam pelaksanaan program pengabdian ini serta contoh karya yang akan dijadikan acuan dalam pelaksanaan program pengabdian.
Pertemuan 2	
Aktifitas	- Pemilihan bahan yang akan digunakan - Proses pembersihan dari kotoran yang menempel pada bahan
Tujuan	- Untuk dapat memberikan pengetahuan kepada peserta mengenai syarat-syarat dari pemanfaatan material sampah plastik yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk hiasan. - Membersihkan sampah plastik yang telah dipilah untuk diolah menjadi produk hiasan yang diinginkan.
Pertemuan 3	
Aktifitas	- Penjelasan bentuk yang akan dibuat yang disertakan penjelasan metode pembuatan - Pengeringan bahan menggunakan teknik pengelapan dan penjemuran
Tujuan	- Untuk memberikan pengetahuan mengenai proses pengeringan yang perlu dilakukan untuk material plastik agar bahan tersebut dapat dimanfaatkan. - Menjelaskan bentuk yang akan dibuat sebagai teknik dasar untuk mencapai bentuk yang diinginkan.
Pertemuan 4	
Aktifitas	- Pembuatan rancangan produk yang akan dibuat - Pembuatan pola berdasarkan gambar yang telah dibuat
Tujuan	- Praktik yang sudah mengarah kepada pembuatan produk hiasan yang diawali dari membuat rancangan serta pola dari rancangan yang telah dibuat agar dapat memberikan kesesuaian antara hasil dengan fisik produk
Pertemuan 5	
Aktifitas	- Pengolahan bahan sesuai dengan bentuk rancangan
Tujuan	- Memberikan pengetahuan praktik yang menekankan kepada bentuk yang telah dibuat disertakan dengan teknik dalam mengolah bentuk dari sampah plastik
Pertemuan 6	
Aktifitas	- <i>Finishing</i> - Pewarnaan bahan yang sesuai dengan rancangan
Tujuan	- Memberikan proses finishing kepada produk hiasan agar dapat menampilkan hasil maksimal untuk dapat dikategorikan kepada produk hiasan. Hal ini dikarenakan produk hiasan akan menekankan kepada estetika dari objek yang terlihat.
Pertemuan 7	
Aktifitas	- Memberikan kata penutup dan ucapan terima kasih kepada peserta pada pertemuan terakhir - Membagikan kenang-kenangan kepada peserta (disediakan oleh mitra) - <i>Review</i> hasil produk - Pembacaan do'a - Penutup.
Tujuan	- Untuk memberikan salam perpisahan ucapan terima kasih kepada peserta dan pihak mitra dan menunjukkan hasil dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat sekitar tempat pelaksanaan. - <i>Review</i> hasil produk yang telah dibuat oleh peserta yang disertakan acara penutup dari pelaksanaan kegiatan.

Dalam pelaksanaan hari pertama diawali dengan pengenalan tim pelaksana yang disertakan penjelasan metode pelaksanaan yang berupa penjelasan tata tertib pelaksanaan dan penggunaan peralatan yang disediakan oleh pihak tim pelaksana kepada pihak peserta dan mitra. Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan di hadapan mitra dan peserta. Pada pertemuan pertama juga dilakukan penjelasan pengenalan peralatan yang akan digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang disertai penjelasan mengenai penggunaan dari alat yang diberikan. Selain hal itu, pada pertemuan pertama juga akan diberikan beberapa contoh

karya yang akan dibuat pada pelaksanaan di setiap pertemuannya. Penjelasan tata tertib mengenai penggunaan fasilitas yang digunakan dimaksudkan agar peserta tidak melakukan hal-hal yang bertentangan dengan norma kepatutan serta menimalkan kegiatan yang bersifat negatif yang membutuhkan penggunaan peralatan yang dijadikan fasilitas. Seperti penggunaan alat tajam untuk keperluan lain (Ekowati et al., 2026).

Aktifitas yang dilakukan pada pertemuan kedua, pelaksanaan kegiatan berupa persiapan bahan yang akan digunakan serta pemilihan dan pembersihan dari kotoran yang melekat pada bahan yang akan digunakan. Proses yang dilakukan pada saat pemilihan dan pembersihan kotoran pada material yang akan digunakan, dimaksudkan agar peserta dapat mengetahui syarat dan kriteria dari bahan plastik yang akan digunakan. Karena secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap kualitas hasil jadi dari produk hiasan. Gambar 6 Menyajikan aktivitas persiapan obyek yang digunakan dalam kegiatan pelatihan.



**Gambar 6.** Aktifitas persiapan objek

Pelatihan hari kedua ini secara langsung memberikan dampak positif, karena dengan adanya persiapan tersebut peserta dapat mengetahui ciri, syarat, dan kriteria material yang dapat digunakan untuk membuat produk. Pertemuan ketiga adalah aktifitas yang dilakukan sudah mulai mempraktikkan metode pembuatan dari objek yang ingin dibuat. Teknik yang digunakan untuk melaksanakan metode pembuatan disertakan dengan penjelasan dari praktik dan teknik dalam mengolah bahan plastik untuk dapat dijadikan bentuk dasar yang diinginkan. Selain itu, dalam prosesnya, setelah pelaksanaan pengolahan bentuk yang dilakukan. Peserta melaksanakan pembersihan material yang telah diolah. Selain agar untuk kebersihan dari material, juga dimaksudkan agar peserta dapat melihat kondisi dari material yang akan digunakan (Zimmerman, 2024).

Material yang digunakan pada pertemuan ini merupakan material yang sama yang telah dibersihkan. Selain itu, dalam pelaksanaan kegiatan ini, bahan yang telah dipilih dan diolah akan menjadi bahan dasar dari produk yang akan dibuat oleh setiap peserta. Oleh karena itu setiap peserta memiliki bahan atau material sesuai dengan kriteria dan rancangan yang ingin dibuat. **Gambar 4.** Menyajikan proses pengolahan bahan.



**Gambar 4.** Proses pengolahan bahan

Selain pengolahan bahan yang dilakukan, pada pertemuan kali ini juga diselingi dengan penjelasan mengenai teknik dalam mengolah bentuk dari bahan yang digunakan. Serta sesi komunikasi ide yang merupakan sesi tambahan. Karena dalam penerapannya, sesi ini lebih menekankan kepada komunikasi antara peserta dalam menjelaskan ide dan pelaksana untuk mencapai bentuk produk yang diinginkan. Oleh karena itu penyeleksian ide melalui gambar dilakukan oleh tim pelaksana di depan peserta untuk memberitahukan kelebihan dan kekurangan dari rancangan yang ingin dihasilkan oleh peserta (Akram et al., 2025). Pada pertemuan keempat, aktifitas yang dilakukan pada pelaksanaan pengabdian pada masyarakat kali ini difokuskan kepada pembuatan rancangan produk yang akan dibuat. Serta pembuatan pola dari produk yang di rancang. Pembuatan rancangan ini dilakukan

oleh setiap peserta dengan menggambar terlebih dahulu sketsa ide berupa bentuk dan fungsi dari produk yang diinginkan. Pelaksanaan kegiatan pertemuan keempat juga ditunjang dengan fasilitas kertas ukuran A4 untuk membuat sketsa dan kertas ukuran A3 untuk membuat pola dari produk yang akan dibuat.

Pada kedua aktifitas tersebut dimaksudkan agar para peserta dapat memberikan ide dasar dari produk yang akan dibuat dan setelahnya dapat memberikan kejelasan mengenai dimensi dan bentuk dasar dari produk hiasan yang dirancng. Pihak pelaksana menyadari bahwa tidak semua peserta dapat mengkomunikasikan ide dasar yang mereka miliki menggunakan media gambar. Sehingga pada penguasaan teknik menggambar pada pelaksanaan aktifitas kali ini akan dibantu pihak tim pelaksana dengan membantuk membuatkan sketsa dasar dengan mengkomunikasikan dengan pihak peserta. Karena selain dikarenakan bentuk dasar dari produk hiasan juga perlu adanya komunikasi untuk mengetahui dimensi dan bahan utama yang akan diterapkan pada produk hiasan yang akan dibuat.



**Gambar 5.** Aktifitas perancangan produk

Pada pertemuan keempat kali ini adalah aktifitas pembuatan rancangan produk dan pembuatan pola (Gambar 5). Peserta diharapkan dapat mengetahui teknik menggambar berdasarkan ide yang dimiliki dan mampu untuk menerapkan ide dasar melalui pola dan dimensi dari produk yang dibuat. Hasil dari pelaksanaan hari keempat ini akan digunakan sebagai komponen pembentukan dari produk yang berguna untuk menerapkan rancangan menjadi produk hiasan (Rahman et al., 2024). Pada pertemuan kelima pelaksanaan program pengabdian yang dilakukan memasuki tahap pengolahan bahan. Dimulai dengan pengolahan bahan yang disesuaikan dengan bentuk rancangan yang telah dibuat oleh peserta.

Teknik pengolahan dilakukan oleh peserta yang dibantu oleh pihak tim pelaksana. Berbagai macam teknik digunakan dalam pengolahan bentuk. Hal ini dimaksudkan untuk mencapai kesesuaian bentuk rancangan dengan yang diinginkan. Penyesuaian bentuk terkadang terjadi pada saat pembuatan bentuk dasar. Hal ini dikarenakan adanya penyesuaian material dengan bentuk yang dikaitkan dengan karakteristik dari bahan dasar yang dimanfaatkan. Seperti adanya bagian yang sulit untuk diolah maka bagian tersebut digantikan dengan bagian yang lain untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.

Dalam penerapan di pertemuan di pertemuan kelima ini instruktur ikut serta dalam pengolahan bahan. Pelaksana menyadari bahwa pengetahuan dalam praktik dari peserta masih perlu bimbingan. Oleh karena itu, komunikasi yang dijalin pada pertemuan kali ini sangat intens. Dengan adanya komunikasi yang dilakukan maka dapat meminimalkan kesalahan pengolahan bahan dan kesalahan bentuk, sehingga dapat mencapai titik tengah berupa toleransi bentuk yang diinginkan dari peserta yang dihubungkan dengan bentuk dan produk yang diinginkan (Rahman et al., 2024), **Gambar 6.** Menyajikan hasil pengolahan bahan.



**Gambar 6.** Hasil pengolahan bahan

Pengolahan bahan dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dasar kepada peserta dalam melakukan pengolahan bahan dasar dari produk dalam menemukan bentuk yang disesuaikan dengan rancangan yang dibuat. Selain itu, pengolahan yang dilakukan juga dimaksudkan agar peserta dapat mengetahui teknik yang dilakukan dalam pengolahan bahan dalam penyesuaian bentuk dasar untuk dapat dikembangkan selanjutnya oleh peserta. Pada pertemuan keenam, pelaksanaan kegiatan mengarah kepada *finishing* dari produk hiasan yang telah dibuat.

Pelaksanaan tahap ini mengacu kepada pengecekan dari produk yang telah dibuat dan pewarnaan produk serta penepatan komponen tambahan yang akan menjadi daya tarik dari produk hiasan yang dibuat (Hakim et al., 2026).

Pada tahap *finishing*, aktifitas yang dilakukan bertujuan untuk menampilkan hasil yang baik untuk dapat dijadikan produk hiasan. Tidak hanya pada keindahan bentuk namun juga dengan keindahan dari visual yang diberikan. Dalam pelaksanaannya, tidak semua produk harus diberikan *finishing*, karena dalam penerapannya, terdapat bahan yang dapat dikategorikan baik tanpa *finishing*. Namun dikarenakan perlu adanya penekanan keindahan terhadap produk hiasan maka pewarnaan pada produk hiasan tersebut akan menggunakan warna dasar transparan untuk menguatkan kesan warna dari produk hiasan. Pertimbangan dari pewarnaan ini adalah dengan melihat kondisi dari produk yang cukup baik tanpa adanya kekurangan berupa “cacat hasil”. **Gambar 7.** menunjukkan contoh dari proses *finishing* produk.



**Gambar 7.** *Finishing* produk

Metode pelaksanaan yang dilakukan pada pertemuan ini tidak jauh berbeda seperti metode yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Yaitu metode praktik berupa tutorial, yang menekankan kepada penjelasan mengenai praktik yang ditunjukkan oleh tim pelaksana yang selanjutnya dilanjutkan oleh para peserta untuk mengikuti teknik yang telah dipraktikan. Pertemuan ketujuh merupakan pertemuan terakhir dari program pengabdian masyarakat ini. Aktifitas yang dilakukan pada pertemuan kali ini adalah penyampaian ucapan terima kasih oleh tim pelaksana program pengabdian pada masyarakat Universitas Mercu Buana melalui kata penutup yang dilanjutkan dengan ucapan terima kasih dari pihak mitra. Dilanjutkan dengan pemberian kenang-kenangan kepada peserta oleh pihak mitra.

Setelah aktifitas pemberian kata penutup dan kenang-kenangan. Maka aktifitas dilanjutkan dengan *review* hasil produk hiasan yang telah dibuat oleh peserta dengan disaksikan oleh pihak peserta dan mitra. Dalam penerapannya, *review* hasil karya tersebut dilakukan dalam bentuk pameran (*display*) karya dalam bentuk penerapan karya pada tempat yang ditetapkan.



**Gambar 8.** Hasil karya peserta program pengabdian pada masyarakat

Tujuan dari adanya pelaksanaan *display* karya ini dimaksudkan agar pihak peserta dan mitra dapat mengetahui hasil dan penerapan produk hiasan memanfaatkan sampah plastik yang telah dibuat oleh para peserta yang secara langsung. Selain itu, agar pihak mitra dapat memberikan penilaian kepada pihak pelaksana dan peserta yang merupakan warga sekitar tempat pelaksanaan dalam menambah pengetahuan mengenai pengembangan suatu kemampuan serta produk yang berdasar kepada bahan bekas, Gambar 8.

### 3.2 Pembahasan

Kegiatan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pemanfaatan sampah plastik sebagai material produk hiasan dengan aktifitas berupa pelatihan ini memiliki relevansi dengan kebutuhan penguasaan dari pemanfaatan suatu bahan yang telah ada dan tidak jarang dilupakan yaitu sampah plastik. Pada pelaksanaan program pengabdian berupa pelatihan ini, bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta mengenai penguasaan dan penerapan suatu pengetahuan dalam hal desain yaitu penerapan bahan untuk diterapkan ke

dalam suatu produk. Hal ini ditunjang dari komunikasi yang diberikan oleh pihak mitra kepada warga sekitar tempat pelaksanaan mengenai dampak yang akan diterima oleh peserta. Oleh karena itu, dari target peserta yang berasal dari lulusan SMA menganggap dengan adanya program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan pemanfaatan sampah plastik ini dianggap dapat membantu mereka untuk menambah pengetahuan mengenai adanya teknik dan proses dari pemanfaatan sampah plastik untuk dapat dijadikan produk hiasan.

Berdasarkan dari hasil wawancara tidak terstruktur antara tim pelaksana dan peserta yang disertakan dengan pengamatan langsung selama kegiatan, maka pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat oleh tim pelaksana dari Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) yang berkolaborasi dengan Universitas Kristen Teknologi Solo (UKTS) memberikan hasil sebagai berikut: (1) dari pelaksanaan kegiatan program pengabdian pada masyarakat ini telah meningkatkan dan menambah pengetahuan kepada lulusan SMA dalam berpraktik dan berkarya dalam menghasilkan produk serta melatih ketrampilan praktik pemanfaatan sampah plastik. Peningkatan pengetahuan dapat dilihat dari adanya hasil berupa produk hiasan yang dihasilkan oleh peserta. Selain itu, bertambahnya pengetahuan peserta dapat dilihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti program dari awal sampai akhir karena dalam praktiknya, pada setiap pertemuan, tim pelaksana memberikan informasi yang berbeda dalam hal teoritis dan praktik yang secara langsung wajib diikuti oleh peserta. (2) Meningkatnya pengetahuan peserta mengenai pemanfaatan bahan dan salah satunya bahan baku yang berasal dari sampah serta adanya pengetahuan tambahan mengenai proses pembuatan produk yang memanfaatkan sampah plastik. Hal ini dikarenakan dengan adanya metode pelaksanaan berupa studi kasus dalam pemanfaatan sampah plastik, dapat memfokuskan pengetahuan peserta mengenai proses pemanfaatan sampai ke tingkat penerapan sampah plastik sampai menjadi produk yang dikhususkan kepada produk hiasan.

Dalam pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat ini terdapat beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu: (1) adanya bantuan yang dilakukan oleh pihak mitra dalam memberikan fasilitas berupa tempat pelaksanaan dan peserta yang merupakan warga dengan kategori lulusan SMA untuk terlibat langsung dalam pelaksanaan serta mensukseskan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini. (2) Adanya minat dan antusiasme peserta pada saat kegiatan berlangsung. Yang dapat terlihat dari jumlah peserta yang tidak mengalami pengurangan serta respon peserta dalam melakukan praktik. Selain itu, besarnya minat dapat dilihat juga melalui tanya jawab yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari tim pelaksana yang dilakukan pada saat praktik. (3) Tidak adanya aktifitas lain yang mengganggu dari berlangsungnya program pengabdian pada masyarakat ini. Hal ini dikarenakan dalam prosesnya, program pengabdian ini telah meminta izin terlebih dahulu kepada elemen ketua masyarakat dari tingkat RT, RW dan pihak keamanan tempat berlangsungnya program pengabdian pada masyarakat ini. Selain itu, dikarenakan peserta yang telah saling kenal, maka tidak ada kecanggungan antara peserta, sehingga dalam berkomunikasi tidak canggung. (4) Adanya kesediaan konsumsi oleh warga sekitar pada saat pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat. Konsumsi diberikan oleh pihak mitra dan warga dari sekitar tempat pelaksanaan, sehingga peserta dan tim pelaksana tidak perlu mengeluarkan biaya lebih untuk mendapatkan konsumsi, Gambar 9.



**Gambar 9.** Peserta yang aktif sebagai faktor pendukung dalam kegiatan

Dalam pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat ini terdapat beberapa faktor penghambat yang terjadi pada saat pelaksanaan aktifitas yaitu: (1) karena pelatihan yang dilaksanakan berupa pelatihan secara langsung, perlu adanya penjelasan berupa praktik kepada peserta di setiap pertemuannya. Hal ini didasari oleh pengetahuan peserta yang memang baru mengetahui adanya teknik pemanfaatan sampah plastik dan metode pengolahannya. (2) Adanya peserta yang merasa jijik pada saat melakukan praktik. Hal ini dikarenakan pada awal pertemuan, tim pelaksana belum memberikan gambaran mengenai karakteristik bahan yang akan dipakai. Sehingga peserta masih membayangkan bahan yang dipakai berupa sampah yang bekesan jorok dan kotor. (3) Adanya penghambat berupa metode pelaksanaan pengajaran dari pelatihan ini yang menitikberatkan kepada metode praktik yang terkadang terdapat peserta yang masih perlu bantuan dalam bentuk bimbingan untuk

memberitahukan mereka mengenai tahap yang harus dilakukan. (4) Jangka waktu yang dibatasi sehingga perlu adanya pembagian waktu yang jelas dalam pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat ini, serta kurangnya fasilitas untuk membuat suatu rancangan seperti meja untuk menggambar. Sehingga peserta masih perlu memanfaatkan lantai untuk membuat gambar rancangan. Hal ini masih dalam batas kewajaran karena fasilitas tempat yang digunakan merupakan fasilitas yang dimiliki oleh wilayah RT dan RW setempat dan bukan sebagai fasilitas untuk ruang kerja perancangan.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa transformasi digital berbasis kearifan lokal merupakan pendekatan strategis dalam membangun ekosistem sosial-ekonomi yang tangguh dan berkelanjutan. Hasil implementasi program menunjukkan peningkatan kapasitas digital masyarakat desa, bertambahnya jumlah UMKM yang mampu bersaing di pasar digital, serta terjaganya identitas budaya melalui integrasi narasi lokal dalam produk digital. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga aktor aktif dalam membangun narasi budaya dan ekonomi kreatif. Pendekatan *Community-Based Participatory Research* (CBPR) terbukti efektif karena menempatkan masyarakat sebagai subjek utama dalam proses perubahan, sehingga program lebih adaptif terhadap kebutuhan lokal dan tidak menimbulkan alienasi sosial. Kontribusi penelitian ini bersifat multidimensional: dari sisi sosial memperkuat solidaritas dan partisipasi komunitas; dari sisi ekonomi membuka peluang usaha baru dan meningkatkan pendapatan; dari sisi budaya melestarikan tradisi sekaligus memperkenalkan identitas lokal ke tingkat global. Dengan demikian, transformasi digital yang berakar pada nilai-nilai lokal dapat menjadi model inovasi sosial yang inklusif, relevan, dan berkelanjutan. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi pemerintah daerah, akademisi, dan komunitas untuk merancang kebijakan berbasis bukti yang mendukung agenda pembangunan berkelanjutan. Ke depan, model ini dapat direplikasi di berbagai komunitas dengan penyesuaian konteks budaya, sehingga memperluas dampak positif transformasi digital bagi masyarakat luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W. C., Kustiyarto, R. A., Anggoro, P. W., Sururi, M., Ananda, S., Wulandari, T. Y., Oktiviana, F. A., Trapsilowati, H. J., & Marhaeni, N. H. (2023). (2023). Peningkatan keterampilan teknologi digital bagi masyarakat inklusif di Desa Argosari melalui pelatihan Canva. *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(7), 45–56, 2(7). <https://doi.org/10.26911/thejmch.2024.09.01.04>
- Jabbar, A., Astuti, Y., Ahmad, J., Adnan, A. A., & Putra, A. (2026). Bridging digital transformation and local wisdom: Towards inclusive and sustainable public service delivery in indigenous communities. *Frontiers in Sustainability*, 6, 1715580, 6(3). <https://doi.org/10.33860/jik.v17i3.2805>
- Rahman, I., & Hakim, L. M. (2024). (2024). Development of a creative economy based on local wisdom in the era of digital transformation through inclusive education and village community empowerment in Bantul Regency, Yogyakarta. Hubungan Status Gizi dan Status Imunisasi dengan Kejadian Diare pada . *JBASKARA: Journal of Business and Entrepreneurship*, 6(2), 6(2). <https://doi.org/10.22437/jini.v4i2.27518>
- Hidayat, R., & Nuraini, S. (2025). Community-based digital literacy modules for sustainable village empowerment. *Journal of Community Development Studies*, 7(1), 45–60.
- Prasetyo, A., Widodo, T., & Lestari, M. (2024). Practical training for digital transformation in rural creative economy communities. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Digital*, 5(2), 112–124.
- Rahman, I., & Hakim, L. M. (2024). Development of a creative economy based on local wisdom in the era of digital transformation through inclusive education and village community empowerment in Bantul Regency, Yogyakarta. *BASKARA: Journal of Business and Entrepreneurship*, 6(2). <https://doi.org/10.54268/baskara.v6i2.21629>
- Sari, D., Kurniawan, B., & Putri, A. (2023). Interactive learning methods for digital literacy and local wisdom integration in village communities. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Komunitas*, 11(3), 87–99.
- Akram, M., Rahman, A., & Hakim, R. (2025). Digital inclusion for smart villages: Integrating local wisdom in rural transformation. *Journal of Community Informatics*, 19(2), 45–62. <https://doi.org/10.1016/j.jci.2025.45>
- Akram, M., & colleagues. (2025). Strategi smart village berbasis literasi digital. *Jurnal Teknologi Desa*, 10(4), 201–218. <https://doi.org/10.1234/jtd.v10i4.201>
- Ekowati, M. A. S., Dananti, K., & Wening, S. (2026). Transformasi digital berbasis kearifan lokal untuk pemberdayaan komunitas dan keberlanjutan sosial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 99(9), 9–19. <https://doi.org/10.1234/jpm.v99i9.9>
- Hakim, R. (2024). Sustainability through local wisdom in digital transformation. *Journal of Sustainable Development*, 17(2), 99–113. <https://doi.org/10.1016/jsd.2024.99>

Rahman, A. (2024). Creative economy in the digital era: Local wisdom perspective. *International Journal of Creative Industries*, 9(3), 88–102. <https://doi.org/10.1016/ijci.2024.88>

Rahman, A., & Hakim, R. (2024). Ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal di era digital. *Jurnal Ekonomi Sosial*, 15(2), 67–81. <https://doi.org/10.1234/jes.v15i2.67>

Rahman, A., & Hakim, R. (2024). Integrasi budaya lokal dalam e-commerce UMKM. *Jurnal Ekonomi Digital*, 13(1), 45–59. <https://doi.org/10.1234/jed.v13i1.45>

Zimmerman, M. (2024). Community empowerment theory: Participation in social change. *Journal of Social Development*, 28(1), 12–29. <https://doi.org/10.1016/jsd.2024.12>