

Empowerment of the Bilik Jasinga Community through Digital Innovation and Creative Economy

Pemberdayaan Komunitas Bilik Jasinga melalui Inovasi Digital dan Ekonomi Kreatif

Rina Nuryani*¹, Wawan Karsiwan², Reza Rahman Hakim³, Irma Wahyuni⁴, Nina⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Bogor Raya

³Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Suryakencana Cianjur

*E-mail : rinanoeryanii@gmail.com¹, wawankarsiwan@gmail.com², rezarahmanhakim@gmail.com³, wahyuniirma96@gmail.com⁴, ninasalsabila47@gmail.com⁵

Abstract

The Bilik Jasinga Community, a custodian of the karinding, faces challenges such as limited regeneration, low digital capacity, and ineffective product marketing. This project aimed to empower the community by integrating technology, preserving local wisdom, and boosting the creative economy. The approach included five stages: observation, planning, execution (training in karinding making, social media management, TikTok live streaming, AI-based music arrangement, and school roadshows), evaluation, and sustainability. Results showed significant improvements: a reactivated website, increased social media engagement (65 likes/post), and the sale of 6 karinding via TikTok Live. AI music arrangement led to a new song, "Ngariung jadi Dular," and roadshows successfully engaged youth. The project demonstrated how technology-driven mentoring revitalized the community. Continued technical support and tourism sector collaboration are vital for sustainability.

Keywords: *Bilik Jasinga Community, Karinding, Creative Economy, Regeneration, Digital Capacity, Technology Integration*

Abstrak

Komunitas Bilik Jasinga, sebagai pelestari karinding, menghadapi tantangan seperti terbatasnya regenerasi, rendahnya kapasitas digital, dan pemasaran produk yang tidak efektif. Proyek ini bertujuan untuk memberdayakan komunitas dengan mengintegrasikan teknologi, melestarikan kearifan lokal, dan meningkatkan ekonomi kreatif. Pendekatan yang digunakan meliputi lima tahap: observasi, perencanaan, pelaksanaan (pelatihan pembuatan karinding, manajemen media sosial, live streaming TikTok, aransemen musik berbasis AI, dan roadshow ke sekolah), evaluasi, dan keberlanjutan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: website yang diaktifkan kembali, peningkatan keterlibatan media sosial (65 like/postingan), dan penjualan 6 karinding melalui TikTok Live. Pelatihan aransemen musik AI menghasilkan lagu baru, "Ngariung jadi Dular," dan roadshow berhasil melibatkan generasi muda. Proyek ini menunjukkan bagaimana pendampingan berbasis teknologi dapat menghidupkan kembali komunitas. Dukungan teknis berkelanjutan dan kolaborasi dengan sektor pariwisata sangat penting untuk keberlanjutan.

Kata Kunci: *Komunitas Bilik Jasinga, Karinding, Ekonomi Kreatif, Regenerasi, Kapasitas Digital, Integrasi Teknologi*

1. PENDAHULUAN

Indonesia menghadapi gelombang globalisasi dan revolusi digital sehingga menciptakan tantangan besar bagi kelestarian budaya lokal sebagai identitas bangsa. Budaya asli Indonesia kini terdesak oleh penetrasi budaya pop global yang lebih dominan di media dan ruang publik, menyebabkan erosi nilai-nilai kearifan lokal (Holden, 2015). Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) terus mengampanyekan pentingnya perlindungan warisan budaya tak benda sebagai bagian dari identitas dan keberlanjutan masyarakat. Fenomena *cultural homogenization* ini tidak hanya terjadi secara global tetapi juga menjadi ancaman serius bagi keberagaman budaya nasional, termasuk di Indonesia, dimana generasi muda mulai menjauh dari akar budayanya sendiri karena dianggap tidak relevan dengan zaman (Agustiansyah, 2017).

Komunitas Bilik Jasinga yang berdiri di Kecamatan Jasinga Kabupaten Bogor merupakan salah satu komunitas yang gigih berupaya melestarikan salah satu instrumen musik tradisional Sunda, yaitu Karinding (Nina et al., 2025). Komunitas Bilik Jasinga terletak di Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor, dengan total populasi Desa Koleang sebanyak 8.744 jiwa. Dari jumlah tersebut, 3.026 jiwa merupakan kelompok usia remaja (15-25 tahun), terdiri dari 1.457 laki-laki dan 1.569 perempuan. Komunitas ini berfokus pada pelestarian budaya Sunda, khususnya kesenian karinding, yang masih terbatas pada skala lokal di Jawa Barat. Meskipun memiliki potensi besar dalam melestarikan budaya, komunitas ini belum dapat merambah pasar nasional atau internasional, dengan keterlibatan generasi muda yang masih minim.

Komunitas Bilik Jasinga menghadapi beberapa permasalahan utama yang menghambat keberlanjutan kegiatan budaya Sunda. Komunitas budaya ini menghadapi kendala kompleks yang menghambat eksistensi dan keberlanjutan usaha mereka. Permasalahan utama meliputi: (1) Minimnya Regenerasi dan Loyalitas Anggota, dimana mayoritas anggota yang telah bekerja menyebabkan menurunnya konsistensi pengelolaan komunitas; (2) Kapasitas digital yang Terbatas, ditunjukkan dengan konten media sosial yang tidak menarik, vakumnya akun YouTube, dan website yang tidak terkelola (Nina et al., 2025), serta (3) Belum optimalnya pemanfaatan teknologi untuk pengembangan produk, pemasaran, dan manajemen organisasi. Akibatnya, potensi ekonomi kreatif dari Karinding sebagai produk seni dan budaya belum tergarap secara maksimal, dan komunitas kesulitan menjangkau pasar yang lebih luas, khususnya kalangan generasi muda (Daryana, 2016).

Regenerasi anggota yang terbatas menjadi kendala utama, karena banyak anggota yang telah beralih ke pekerjaan di sektor lain, sehingga menurunnya konsistensi dalam pengelolaan komunitas. Selain itu, kapasitas digital yang lemah terlihat dari rendahnya kualitas konten media sosial mereka, yang hanya memiliki 1.618 pengikut di Instagram dan 86 video di YouTube. Pemasaran produk karinding juga belum optimal meski telah memiliki akun di platform e-commerce seperti TikTok dan Shopee, dimana mereka belum memanfaatkan strategi penjualan yang efektif, seperti penggunaan voucher atau diskon. Hal ini menunjukkan perlunya upaya berbasis teknologi untuk meningkatkan visibilitas budaya Sunda dan memperbaiki pemasaran produk, mengenai pentingnya digitalisasi dalam melestarikan budaya dan memperluas pasar produk tradisional (Daryana, 2016; Holden, 2015).

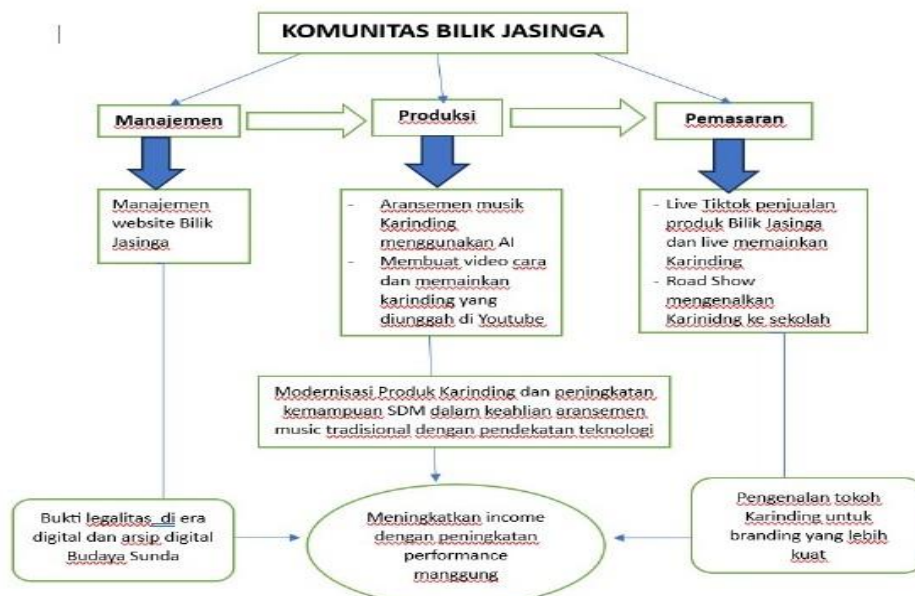
Berdasarkan identifikasi permasalahan dengan melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung pada 28 Maret 2024, ditemukan kesenjangan antara potensi besar yang dimiliki komunitas budaya dengan kapasitas dan sumber daya yang mereka miliki untuk mengelolanya secara berkelanjutan. Sebagian besar program pengabdian sebelumnya berfokus pada pelatihan dasar dan sosialisasi, namun belum menyentuh aspek pendampingan yang komprehensif dan integratif, khususnya dalam memadukan unsur budaya dengan teknologi digital dan artificial intelligence (AI) (Arjaya et al., 2025). Novelty dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pendekatan *holistic and sustainable digital transformation*, yang tidak hanya menyelesaikan permasalahan secara parsial, tetapi juga menciptakan ekosistem digital yang mandiri bagi komunitas (Maulana, 2024). Kegiatan ini mengintegrasikan pelatihan manajemen media digital, produksi konten berbasis AI, live selling di platform TikTok, aransemen musik modern, yang kesemuanya dirancang untuk meningkatkan baik nilai budaya maupun nilai ekonomi dari Karinding (Arya Maulana Wijaya, 2021).

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberdayakan Komunitas Bilik Jasinga melalui serangkaian solusi berbasis teknologi dan manajemen yang terukur, guna meningkatkan eksistensi, sustainability, dan dampak ekonomi dari kesenian Karinding. Melalui pendekatan multidisiplin, kegiatan ini diharapkan tidak hanya mampu mengatasi permasalahan prioritas mitra, tetapi juga menciptakan model pemberdayaan komunitas budaya yang dapat direplikasi untuk komunitas lainnya di Indonesia. Pelatihan ini diupayakan dapat meningkatkan pemasaran UMKM berbasis digital sangat penting untuk memperluas jangkauan pasar, meningkatkan efisiensi promosi, dan memastikan keberlanjutan ekonomi dengan memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan produk budaya lokal kepada audiens global (Purnamasari et

al., 2026). Secara lebih luas, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya takbenda Indonesia serta mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam poin ke-8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) dan poin ke-11 (Kota dan Komunitas yang Berkelanjutan) (Budiwan & Malikah, 2022).

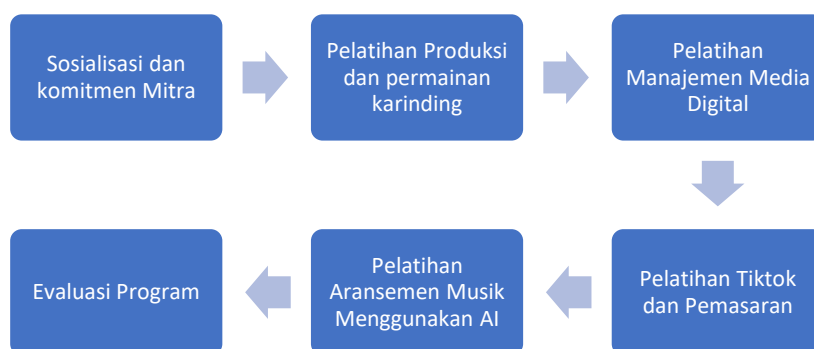
2. METODE

Berdasar pengamatan maka tim pelaksana merumuskan konsep kegiatan pemberdayaan Masyarakat oleh mahasiswa ini dengan menitikberatkan pada 3 aspek yakni: (1) aspek manajemen yakni pendampingan manajemen media social dan pemulihan *website* Bilik Jasinga; (2) aspek produksi dengan cara pelatihan produksi karinding yang didokumentasikan dan dipublikasi melalui platform youtube, aransemen lagu *ngariung jadi dulur*; dan (3) aspek pemasaran dengan cara pelatihan penjualan karinding melalui live tiktok dan pendampingan roadshow karinding ke sekolah untuk meningkatkan eksistensi mitra baik secara offline dan online. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menyelesaikan permasalahan mitra secara komprehensif melalui kombinasi beberapa metode yakni pendekatan partisipatif dimana anggota komunitas budata terlibat aktif dalam sesi pelatihan, diskusi, demonstrasi, serta praktik langsung penerapan teknologi digital. Berikut Solusi permasalahan mitra yang dirumuskan oleh tim pelaksana:



Gambar 1. Solusi Permasalahan Komunitas Bilik Jasinga

Pelaksanaan program dirancang melalui beberapa tahapan intervensi yang saling terkait. Berikut alur metode pelaksanaannya:



Gambar 2. Alur Pelaksanaan PMM pada Komunitas Bilik Jasinga

2.1. Sosialisasi

Tahap sosialisasi kegiatan Pemberdayaan Masyarakat oleh Mahasiswa (PMM) antara tim pelaksana, Komunitas Bilik Jasinga, dan Pemerintah Desa Jasinga bertujuan untuk memastikan pemahaman yang mendalam mengenai misi, visi, tujuan, dan manfaat program ini. Sosialisasi yang dilakukan pada tanggal 24 April 2025 ini bertujuan untuk membangun kesadaran di kalangan anggota komunitas dan pihak pemerintah desa, serta mendapatkan dukungan mereka terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini, tim pelaksana memaparkan permasalahan utama yang dihadapi oleh Komunitas Bilik Jasinga, seperti keterbatasan kapasitas digital dan tantangan dalam pemasaran produk. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada semua pihak terkait mengenai rencana yang akan dilaksanakan di Desa Koleang dan Desa Jasinga Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor selama dua bulan yakni antara 25 Juli hingga 25 September 2025. Sosialisasi ini menjadi langkah awal yang krusial dalam mempersiapkan peserta untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pengabdian. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemberdayaan (Sahir et al., 2023). Kegiatan ini melibatkan 3 dosen yang ahli di bidang linguistik, administrasi, dan komputer, serta 20 mahasiswa dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang akan memperoleh rekognisi setara 6 SKS sesuai dengan Indikator Kinerja Utama (IKU 2).



(a)



(b)



(c)



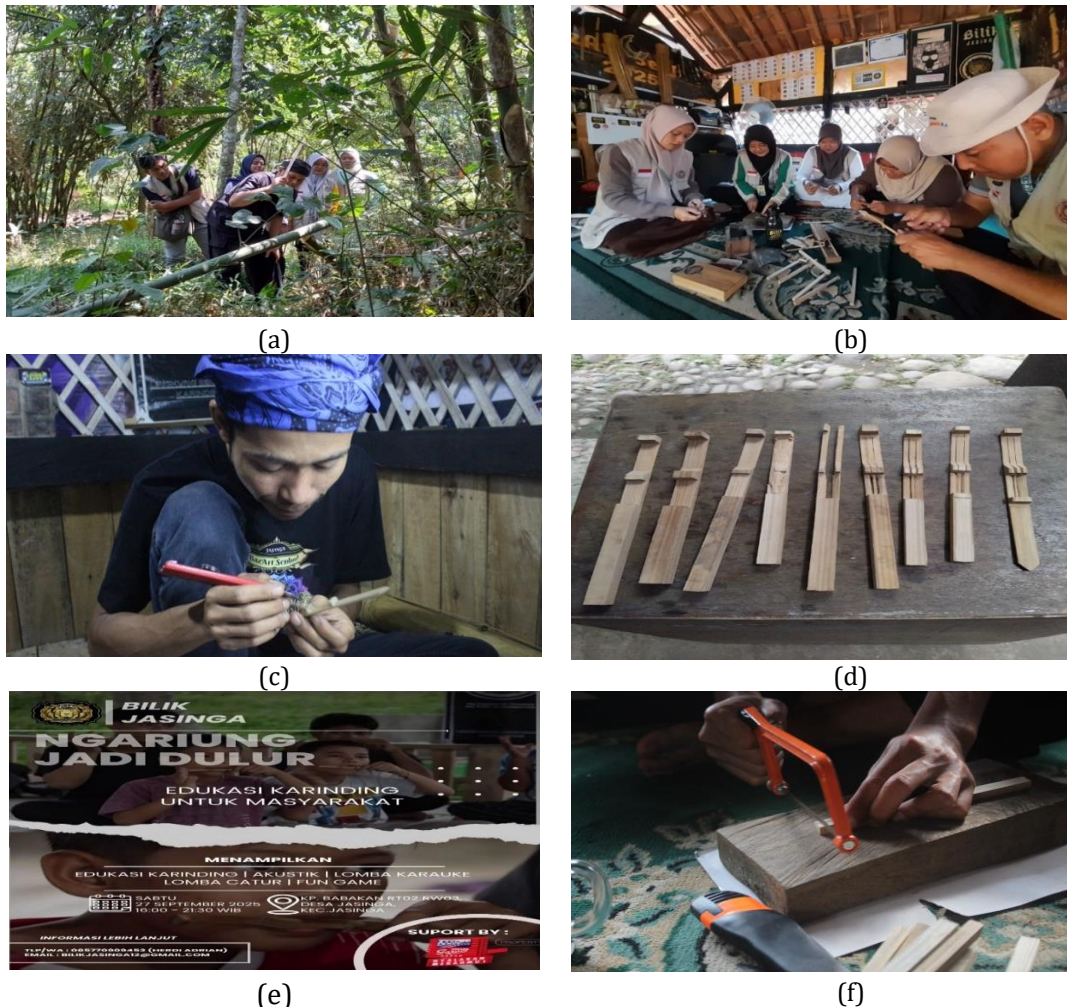
(d)

Gambar 3. Kegiatan Persiapan kegiatan (a) Sosialisasi kegiatan dan komitmen dengan mitra, (b) Sosialisasi Ketua Tim Pelaksana dengan pihak desa untuk mendapatkan izin pelaksanaan, (c) pembukaan KKN PMM di kantor desa Koleang Jasinga, dan (d) peserta sosialisasi dihadiri oleh mahasiswa, pihak desa dan mitra

2.2. Pelatihan Produksi dan Permainan Karinding:

Pelatihan pembuatan karinding dilaksanakan pada tanggal 3-4 September 2025 dan dilaksanakan di Basecamp Bilik Jasinga. Pelatihan pembuatan karinding dilakukan dalam tiga tahap utama: (1) pengolahan bambu, (2) pemotongan bambu dengan presisi, dan (3) pengujian elastisitas bambu. Setiap tahap berfokus pada transfer pengetahuan yang disampaikan oleh narasumber ahli, Kang Ayus, kepada peserta yang terdiri dari pemuda desa Koleang dan Ibu Dr. Rina Nuryani, M.Pd. mendampingi mitra dan mahasiswa dalam pembuatan dokumentasi pelatihan Karinding. Pada tahap pertama, peserta diperkenalkan dengan teknik pengolahan bambu, diikuti dengan tahap pemotongan bambu untuk

memastikan kualitas suara yang dihasilkan. Pada tahap akhir, peserta dilatih untuk menguji elastisitas bambu untuk mengetahui kualitas bahan yang digunakan. Selain itu, pelatihan ini juga dilakukan di persawahan untuk mengembalikan konteks budaya karinding sebagai pengusir hama, yang memiliki makna filosofis bagi masyarakat. Kegiatan ini didokumentasikan yang dipublikasi pada platform youtube Link pembuatan Karinding https://youtu.be/SBalvQVID0s?si=Hr6VcrM20dyEgm_T. Link profil Bilik Jasinga: <https://youtu.be/gIYkSqA85i8?si=6MJDEyE9qIryHPzU>



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Karinding : (a) Mahasiswa dan Kang Yasin mengambil bambu yang tepat untuk pembuatan Karinding. (b) Mahasiswa dan pemuda Jasinga belajar membuat Karinding. (c) Kang Ayus (ahli membuat Karinding) mengajarkan pembuatan Karinding, (d) Karinding yang diproduksi oleh pemuda Jasinga, (e) Pelatihan karinding untuk masyarakat Jasinga yang disupport oleh Pemerintah Desa Koleang dan Desa Jasinga serta disponsori oleh Gudang Garam Merah, dan (f) proses pemotongan Karinding oleh gergaji

Keberhasilan pelatihan ini diukur menggunakan beberapa indikator, antara lain: (1) jumlah karinding yang berhasil dibuat oleh peserta, dengan target 2 buah per peserta, (2) jumlah viewer video dokumenter yang mencapai 450 viewer dalam sebulan, melampaui target awal 300 viewer, (3) peningkatan engagement pada media sosial dengan rata-rata 65 likes per postingan, serta (4) perubahan sikap peserta terhadap pelestarian budaya lokal dan peningkatan pemahaman mereka terhadap peran karinding dalam budaya Sunda. Dari segi ekonomi, dampak pelatihan ini tercermin dalam meningkatnya potensi penjualan karinding dan produk terkait, yang berpotensi meningkatkan pendapatan komunitas. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga

mengubah persepsi sosial terhadap pentingnya pelestarian budaya serta memberikan kontribusi pada perekonomian lokal (Zulkifli et al., 2023).

2.3. Pelatihan Manajemen Media Digital:

Pelatihan manajemen media digital dilaksanakan pada 5 Agustus 2025 di Aula Villa Setu Kedondong, Pelatihan Manajemen mulai dengan memulihkan website Bilik Jasinga dan membuat jadwal pembuatan konten yang akan dipublikasi di media sosial Bilik Jasinga. Tahapan pertama dalam pelatihan adalah persiapan, yang mencakup pengadaan alat dan bahan, seperti laptop, proyektor, dan template konten yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, ketua tim pelaksana yaitu Dr. Rina Nuryani, M.Pd. menjadi pemateri dan mahasiswa mempersiapkan segala sesuatunya untuk memastikan pelatihan berjalan dengan lancar. Kemudian, pada tahap pelaksanaan, peserta mengikuti pelatihan dengan metode teoritis yang dipadukan dengan praktik langsung. Peserta diajarkan tentang strategi pengelolaan media sosial, penyusunan kalender konten, serta penggunaan alat analitik seperti Instagram Insights dan YouTube Analytics untuk meningkatkan engagement. Dalam pelaksanaan ini, peserta juga diajarkan cara menggunakan *Canva AI* untuk mengedit konten dan *Buffer* untuk penjadwalan postingan.

Pasca pelatihan, tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan: kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, indikator yang diukur meliputi jumlah postingan yang konsisten, peningkatan engagement, dan pengaktifan akun media sosial. Misalnya, akun media sosial yang aktif harus mencapai 100%, dan setiap peserta diharapkan memposting tiga kali dalam seminggu. Peningkatan engagement diukur dengan jumlah likes dan share yang lebih tinggi, dengan target likes +20% dan share +10%. Secara kualitatif, evaluasi dilakukan melalui angket kepuasan peserta dan penilaian terhadap kualitas konten yang dihasilkan. Ini memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami materi pelatihan, tetapi juga dapat mengimplementasikannya dalam praktik sehari-hari. Pelatihan Manajemen Media Digital dilaksanakan untuk meningkatkan kapasitas digital komunitas, dengan indikator keberhasilan berupa akun media sosial yang aktif, konsistensi posting, dan peningkatan *engagement* (Caruso et al., 2014).

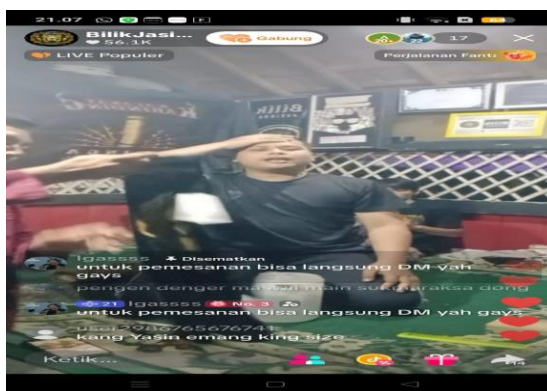


Gambar 5. Kegiatan Pelatihan manajemen media digital (a) website Bilik Jasinga yang telah dipulihkan oleh tim pelaksana <https://www.bilikjasinga.id/2025/09/>, (b) Pemateri memberikan pelatihan manajemen media sosial, (c) Tim pelaksana melakukan pendampingan pemulihan website dan jadwal pembuatan konten, dan (d) Jadwal pembuatan konten agar mitra konsisten melakukan penjualan di media sosial

2.4. Pelatihan Live TikTok dan Pemasaran

Pelatihan live TikTok dilaksanakan pada tanggal 14 September 2025 di Aula Villa Setu Kadongdong. Pelatihan Live TikTok dimulai dengan tahapan persiapan, yang mencakup analisis mendalam terhadap akun TikTok milik Komunitas Bilik Jasinga dan identifikasi produk unggulan, seperti karinding dan merchandise yang akan dipromosikan. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan pendampingan teknis terkait penyusunan skrip live streaming dan pembuatan konten yang menggabungkan promosi produk dengan narasi budaya karinding. Tim juga memastikan kesiapan teknis yang optimal, termasuk kualitas audio, pencahayaan, dan koneksi internet. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan komunikasi dan pengenalan nilai budaya, yang sangat penting untuk menciptakan interaksi yang dinamis dengan audiens selama siaran langsung.

Tahapan evaluasi dilakukan setelah pelatihan, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur keberhasilan. Secara kuantitatif, keberhasilan diukur melalui indikator seperti jumlah viewer yang mencapai target 100 viewer, penjualan produk selama live yang mencapai target 3 produk, serta pertumbuhan followers yang bertambah rata-rata 25 orang. Selain itu, tingkat engagement (likes, komentar, dan share) juga menjadi ukuran keberhasilan, dengan target lebih dari 10% viewer aktif. Untuk mengukur pencapaian ini, digunakan alat ukur seperti TikTok Analytics untuk jumlah viewer dan pertumbuhan followers, serta laporan penjualan dan screenshot kolom komentar untuk mengevaluasi *engagement*. Evaluasi ini membantu memastikan bahwa transfer pengetahuan tentang pemasaran digital dan live streaming dapat meningkatkan kapasitas digital mitra sasaran, dengan dampak yang berkelanjutan pada aspek sosial dan ekonomi, seperti peningkatan pendapatan dari penjualan dan brand awareness. Pelatihan ini difokuskan pada praktik langsung live streaming untuk mempromosikan produk komunitas. Pendampingan mencakup penyusunan script, teknis produksi, dan evaluasi berdasarkan metrik kuantitatif (viewer, penjualan, pertumbuhan followers) dan kualitatif (kemampuan komunikasi) (Castelloe et al., 2002; Purnamasari et al., 2026).



(a)



(b)

Gambar 6. Kegiatan Pelatihan penjualan Karinding dengan Live Tiktok (a) Pendampingan Live Tiktok dalam penjualan Karinding dan (b) Foto Bersama pemateri, mahasiswa dan mitra

2.5. Pelatihan Aransemen Musik Menggunakan AI

Kegiatan pendampingan aransemen musik karinding berbasis teknologi Artificial Intelligence (AI) dilaksanakan pada tanggal 7 September 2025 di Villa Setu Kadongdong. Pasca pelatihan Pak Reza Rahman Hakim, M.Kom secara intensif pendampingan di Basecamp Bilik Jasinga. Tahapan yang dimulai pada persiapan, di mana tim pelaksana mempersiapkan seluruh peralatan teknis seperti MIDI controller dan software AI SUNO. Mitra sasaran, dalam

hal ini anggota komunitas Bilik Jasinga, memilih lagu "*Bogor Anyar*" sebagai materi dasar untuk aransemen ulang menjadi lagu baru. Mengintegrasikan teknologi kecerdasan artificial (dengan software SUNO) untuk mengaransemen lagu tradisional "*Ngariung jadi Dulur*" dengan tidak meninggalkan nilai-nilai budaya Sunda. Indikatornya mencakup produktivitas, kualitas teknis audio, dan publikasi di platform digital (Paraniti et al., 2025).

Proses pelatihan difokuskan pada penggunaan tools digital untuk mengolah suara karinding dan memadukannya dengan elemen musik modern, sembari menjaga agar nilai-nilai budaya Sunda tetap terjaga. Mahasiswa turut serta dalam mendokumentasikan setiap tahapan pelatihan dan memberikan optimasi teknis terkait penggunaan perangkat lunak. Evaluasi dilakukan dengan mengukur efisiensi waktu produksi dan kualitas hasil aransemen, baik dari segi teknis maupun kesesuaian budaya.

Keberhasilan pelatihan ini diukur dengan beberapa indikator, antara lain produktivity yang diukur dengan waktu pengerjaan aransemen, yang ditargetkan selesai dalam 4 jam, serta penurunan noise pada hasil audio yang ditargetkan mencapai lebih dari 80%, yang diukur menggunakan alat analisis waveform (iZotope RX). Selain itu, keterlibatan peserta diukur dengan memastikan bahwa 100% peserta terlibat aktif dalam praktik input data ke AI, yang dapat dipantau melalui daftar hadir dan dokumentasi. Terakhir, publikasi digital diukur dengan target pengunggahan lagu yang telah diaransemen ke dua platform dalam waktu dua minggu, menggunakan link lagu yang diunggah di platform seperti YouTube dan Spotify. Keberhasilan program ini tidak hanya terlihat pada aspek teknis, tetapi juga pada dampaknya terhadap penguatan sosial dan ekonomi komunitas Bilik Jasinga melalui produk musik yang dihasilkan dan diakses oleh audiens lebih luas.



(a)

(b)

Gambar 7. Kegiatan Pelatihan aransemen music menggunakan AI (a) Pelatihan aransemen musik menggunakan AI dan (b) Pendampingan aransemen di base camp Bilik Jasinga

2.6. Roadshow dan Implementasi AR

Tahapan Transfer of Knowledge dimulai dengan persiapan yang meliputi komunikasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah, serta persiapan materi presentasi yang akan disampaikan. Roadshow pertama dilaksanakan pada 20 Agustus 2025 di SMA Terpadu Antam Bina Insani (ABI) Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor, Roadshow kedua di SMA Negeri 1 Jasinga pada tanggal 29 Agustus 2025 dan terakhir di acara COPPA UPCS 2025 pada tanggal 2 September 2025 di Gor Pakansari Bogor. Setiap roadshow dimulai dengan registrasi peserta yang diikuti dengan penampilan karinding yang bertujuan untuk memperkenalkan alat musik tradisional Sunda ini kepada generasi muda. Kemudian, sesi talkshow dilaksanakan untuk menjelaskan sejarah karinding, manfaat budaya dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana generasi muda dapat berperan dalam melestarikan warisan budaya Sunda. Dalam setiap roadshow, tim juga menyiapkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) untuk memberikan pengalaman interaktif tentang alat musik karinding, serta video dokumenter profil Bilik Jasinga yang ditayangkan menggunakan proyektor di setiap sekolah.

Keberhasilan dari kegiatan roadshow ini diukur melalui beberapa indikator kuantitatif dan kualitatif. Indikator kuantitatif mencakup jumlah viewer live yang diharapkan mencapai 100 viewer, penjualan merchandise yang ditargetkan terjual 3 produk saat performance serta pertumbuhan followers yang bertambah minimal 20 followers setelah setiap acara. Selain itu, *engagement rate* juga menjadi alat ukur keberhasilan dengan target lebih dari 10% viewer aktif. Untuk indikator kualitatif, evaluasi dilakukan berdasarkan skor antusiasme penonton yang diharapkan mencapai 4/5 dan feedback dari peserta melalui formulir online pendaftaran anggota baru. Alat ukur lainnya adalah Instagram Insights untuk mengukur tingkat engagement, serta formulir pendaftaran online untuk melihat minat audiens terhadap kegiatan lebih lanjut. Dengan penggunaan alat ukur ini, diharapkan roadshow ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesadaran budaya dan mendorong partisipasi lebih besar dari generasi muda dalam pelestarian budaya Sunda. Kegiatan promosi dilakukan melalui roadshow ke sekolah SMA Antam Bina Insani Nanggung dan SMA Negeri 1 Jasinga. Inovasi diperkenalkan berupa aplikasi *Augmented Reality* (AR) untuk memperkenalkan karinding secara interaktif, serta pemutaran video profil komunitas (Rizky et al., 2020).



Gambar 8. Kegiatan Pendampingan Roadshow (a) Roadshow di SMA ABI, (b) Roadshow di SMA Negeri 1 Jasinga, (c) Roadshow pada acara COPPA UPCS 2025 di Gor Pakansari Bogor, (d) Roadshow di Kantor Desa Cinangneng yang disponsori oleh Gudang Garam Merah, dan (e) aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dipromosikan saat roadshow ke sekolah

2.7. Evaluasi program

Tim pelaksana telah melaksanakan evaluasi secara berkala melalui monitoring harian, evaluasi mingguan, dan assessment akhir program untuk memastikan keberhasilan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan berbagai instrumen yang telah disiapkan, termasuk mengukur aspek kuantitatif seperti peningkatan jumlah penjualan produk, pertumbuhan followers, dan engagement di media sosial. Selain itu, evaluasi juga mencakup aspek kualitatif yang meliputi peningkatan keterampilan anggota komunitas dan perubahan perilaku mereka terhadap kegiatan budaya. Proses evaluasi ini dilakukan secara kontinyu, baik melalui pertemuan daring menggunakan Zoom dan grup WhatsApp, maupun dengan kunjungan langsung ke basecamp mitra dan posko mahasiswa untuk melakukan pengawasan langsung terhadap kemajuan program. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan feedback yang konstruktif serta memastikan bahwa setiap tahap kegiatan berjalan sesuai dengan target yang telah ditetapkan.. Partisipasi aktif mitra, termasuk kontribusi dana dan sumber daya, menjadi kunci dalam pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan (Sahir et al., 2023).



(a)



(b)

Gambar 9. Evaluasi dan keberlanjutan program. (a) Tim pelaksana didampingi PPPM Universitas Muhammadiyah Bogor Raya melakukan evaluasi kegiatan, dan (b) Keberlanjutan pasca program, mitra mengadakan latihan memainkan karinding yang disponsori oleh Gudang Garam Merah

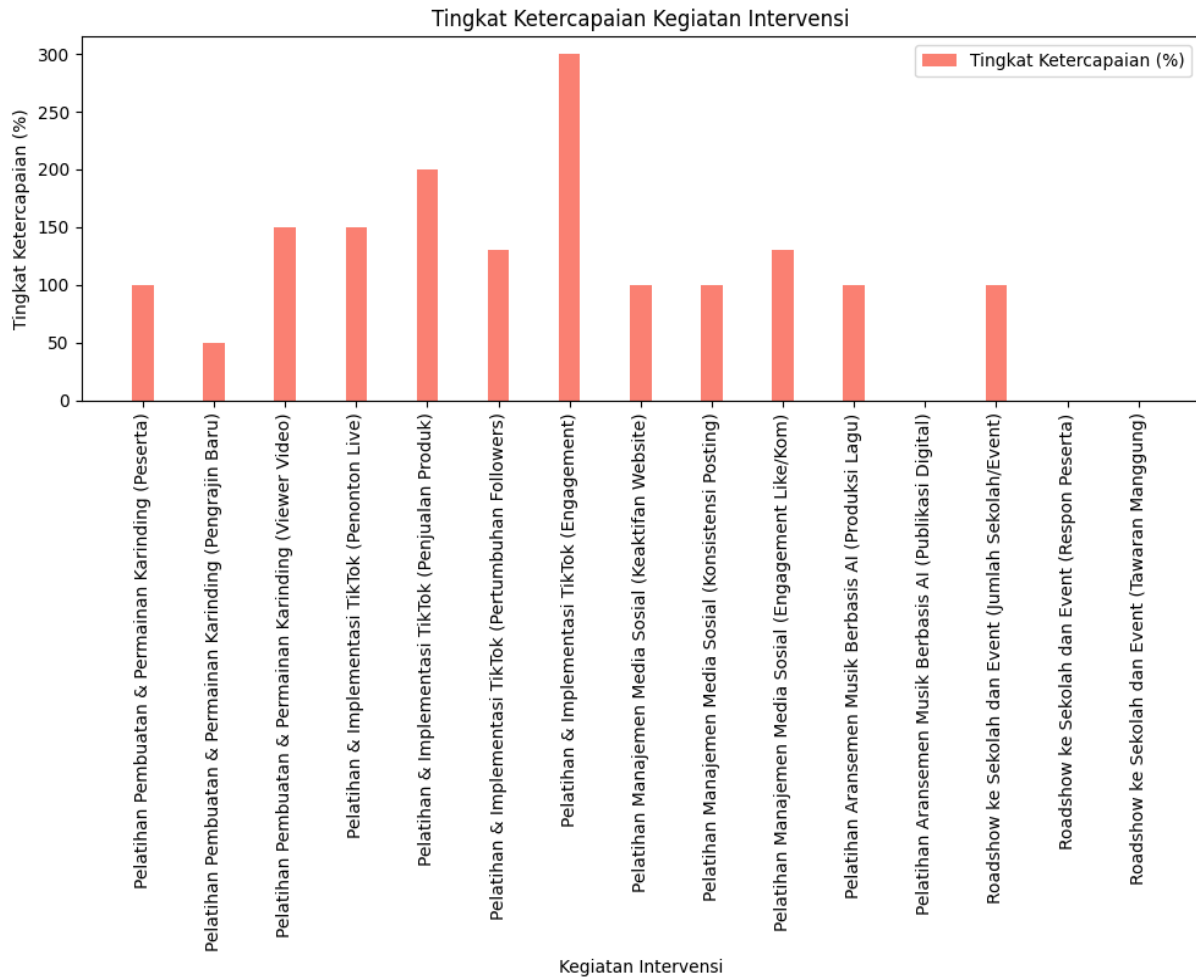
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM di Komunitas Bilik Jasinga berhasil memberikan dampak positif yang signifikan pada beberapa aspek. Dimulai dengan Pelatihan Pembuatan & Permainan Karinding, meskipun jumlah pengrajin baru yang berhasil membuat karinding hanya mencapai satu orang dari target dua orang, namun jumlah viewer video dokumenter edukatif yang dihasilkan melebihi target, yaitu 450 viewer dibandingkan dengan 300 viewer yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa dokumentasi digital mampu meningkatkan visibilitas budaya karinding di kalangan masyarakat. Sementara itu, dalam Pelatihan & Implementasi TikTok, pelaksanaan live streaming berhasil menarik 150 penonton, melebihi target 100 viewer, dan penjualan karinding meningkat dengan terjualnya 6 produk, jauh melampaui target yang hanya 3 produk. Selain itu, penambahan followers sebanyak 26 orang menunjukkan bahwa platform digital dapat digunakan untuk memperluas jangkauan audiens, khususnya di kalangan generasi muda yang lebih aktif di media social. Berikut tabel 1. Menjelaskan indikator keberhasilan kegiatan:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

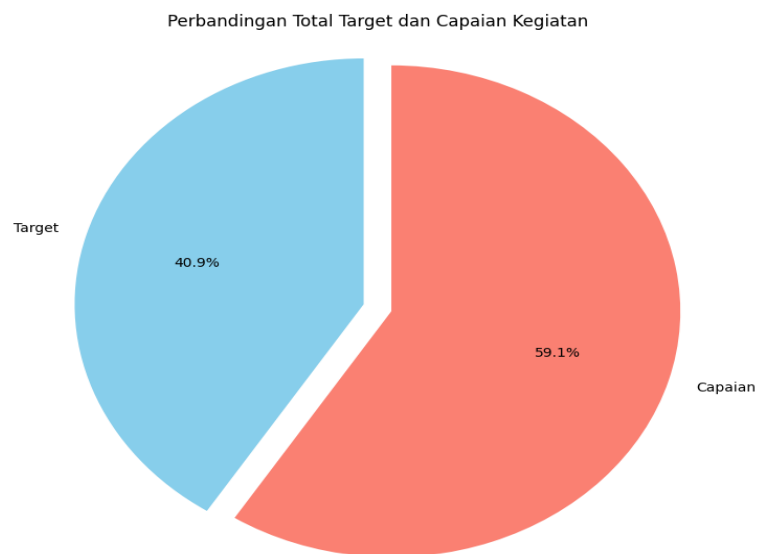
Kegiatan Intervensi	Indikator Keberhasilan	Target	Capaian Hasil	Tingkat Ketercapaian
Pelatihan Pembuatan & Permainan Karinding	Jumlah peserta pelatihan	5 orang	5 orang	100%
	Jumlah pengrajin baru yang mampu membuat karinding	2 orang	1 orang	50%
	Jumlah viewer video documenter edukatif	300 viewer	450 viewer	150%
Pelatihan & Implementasi Tiktok	Jumlah penonton saat live	100 viewer	150 viewer	150%
	Jumlah penjualan selama live	3 produk	6 karinding	200%
	Pertumbuhan followers baru	+20 follower	+26 follower	130%
Pelatihan Manajemen Media Sosial	Jumlah penonton aktif (engagement)	>10% viewer aktif	30 orang	30% dari total viewer
	Keaktifan website	Aktif dan terkelola	Website Kembali aktif	100%
	Konsistensi posting (per minggu)	3x posting	3x posting	100%
Pelatihan Aransemen Musik Berbasis AI	Rata-rata engagement (like/komentar per postingan)	50 like/komentar	Rata-rata 65 like/komentar	130%
	Produksi lagu baru	1 lagu (Ngariung jadi dulur)	lagu (Ngariung jadi dulur) terproduksi	100%
	Publikasi di platform digital	Terpublikasi di Youtube	Dalam proses finalisasi untuk publikasi	Dalam Proses
Roadshow ke Sekolah dan Event	Jumlah sekolah/event yang dikunjungi	3 lokasi	3 lokasi (SMA ABI, SMAN 1 Jasinga dan COPPA UPCS 2025)	100%
	Respon dan antusiasme peserta	Tinggi	Sangat antusias	100%
	Dampa lanjutan (tawaran manggung)	Dampak lanjutan (tawaran manggung)	Ada peningkatan	Tercapai. Manggung di Gudang merah

Pelatihan Manajemen Media Sosial berhasil meningkatkan keaktifan website yang kembali aktif serta konsistensi postingan di media sosial yang mencapai target tiga kali posting per minggu. Engagement pada postingan media sosial juga mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata 65 like dan komentar per postingan, melebihi target yang ditentukan yaitu 50 like/komentar. Selain itu, dalam Pelatihan Aransemen Musik Berbasis AI, meskipun publikasi lagu yang dihasilkan masih dalam proses finalisasi, peserta telah berhasil menghasilkan lagu baru yang diberi judul "Ngariung Jadi Dulur". Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi AI dapat digunakan untuk mengembangkan musik tradisional menjadi lebih kontemporer, sesuai dengan kebutuhan pasar saat ini. Roadshow ke Sekolah di SMA ABI Nanggung, SMA Negeri 1 Jasinga, dan acara COPPA UPCS 2025 di Pakansari Bogor, berhasil menarik perhatian lebih dari 100 peserta di setiap lokasi, dan meningkatkan antusiasme generasi muda terhadap karinding serta budaya Sunda secara umum.



Gambar 10. Grafik Tingkat Ketercapaian Kegiatan

Untuk mengetahui pencapaian total target capaian kegiatan, berikut grafiknya:



Gambar 11. Grafik Perbandingan Total Target Capaian Kegiatan

Capaian kegiatan mencapai 59.1%, sedangkan target yang ditetapkan tercapai sebesar 40.9%. Ini menunjukkan bahwa hasil kegiatan lebih besar dibandingkan dengan target yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa transfer pengetahuan yang dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, dan penggunaan teknologi digital seperti AR dan AI berhasil mencapai tujuan utama untuk memperkenalkan, melestarikan, dan mempromosikan budaya karinding di kalangan generasi muda. Program ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pemasaran produk tradisional dapat meningkatkan daya saing UMKM dan memperkenalkan produk budaya secara lebih luas (Purnamasari et al., 2026).

PEMBAHASAN

Upaya regenerasi dan pelestarian budaya, pendekatan *experiential learning* dalam pelatihan pembuatan karinding (Kolb, 2015) terbukti berhasil mentransfer pengetahuan teknis, meskipun hanya satu peserta yang berhasil menyelesaikan sebuah karinding (Kusuma Ningsih et al., 2024). Temuan ini mengonfirmasi penelitian (Ferrari et al., 2021) bahwa menjadi pengrajin karinding membutuhkan waktu dan ketekunan yang lama. Namun, keberhasilan yang justru signifikan datang dari video dokumenter edukatif yang mencapai 450 viewer. Hal ini sejalan dengan konsep *ecology of culture* yang diungkapkan (Holden, 2015) yang menyatakan bahwa nilai budaya tidak hanya berada pada objeknya, tetapi juga pada narasi dan proses di baliknya. Dengan demikian, digital storytelling melalui konten video terbukti menjadi amplifier yang lebih efektif untuk menciptakan minat dan kebanggaan terhadap karinding dalam jangka pendek, sebelum keterampilan teknis yang kompleks dapat dikuasai oleh generasi baru.

Aspek penguatan kapasitas digital dan ekonomi kreatif, hasil yang dicapai menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi yang diintegrasikan dengan nilai budaya *cultural storytelling* memberikan dampak yang maksimal (Nina et al., 2025). Keberhasilan sesi live TikTok dengan 9.6K like dan penjualan 6 karinding membuktikan (Jacobson, 2020) bahwa di era digital, personal branding dan cerita autentik adalah inovasi baru untuk membangun koneksi dan kepercayaan masyarakat kepada Komunitas Bilik Jasinga. Demonstrasi langsung oleh Kang Ayus sebagai star power menjadi diferensiasi utama yang mengonversi penonton menjadi pembeli. Hal ini memperkuat temuan (Agustiansyah, 2017) pada band Karinding Attack bahwa kemasan modern dan menarik adalah kunci melestarikan budaya tradisional.

Pemulihan website dan konsistensi posting konten di media sosial telah memposisikan Bilik Jasinga sebagai entitas budaya yang lebih kredibel dan terkelola. Menurut (Franzia, 2018) website berfungsi sebagai central hub yang meningkatkan legitimasi di mata pemerintah, mitra, dan media. Pemberian template dan tools seperti Canva AI dan Buffer telah memberdayakan komunitas untuk beralih dari konten yang sporadis menjadi terstruktur dan proaktif, yang merupakan implementasi langsung dari prinsip content strategy yang baik (Jacobson, 2020).

Integrasi teknologi AI dan AR dalam program ini tidak hanya menjadi solusi teknis, tetapi juga berhasil menjembatani tradisi dan modernitas. Penggunaan software AI (SUNO, iZotope RX) dalam mengaransemen lagu Ngariung jadi Dulur membuktikan bahwa AI berfungsi sebagai alat amplifikasi kreatif, bukan pengganti nilai tradisi (Sinaga, 2025). Proses kolaboratif antara teknis, musisi komunitas, dan mahasiswa ini menciptakan model ideal pemanfaatan teknologi untuk pelestarian budaya. Sementara itu, penggunaan Augmented Reality (AR) dalam roadshow ke sekolah berhasil membuat karinding yang dianggap 'kuno' menjadi terlihat modern dan interaktif. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Haryani & Triyono, 2017), menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas objek budaya.

Secara keseluruhan, pendekatan *holistic and sustainable digital transformation* yang diterapkan telah berhasil menciptakan ekosistem digital yang mandiri bagi komunitas. Kunci keberhasilan ini terletak pada kombinasi antara lain: (1) Pendampingan partisipatif yang melibatkan komunitas secara aktif dalam setiap tahapan; (2) Integrasi teknologi yang tidak

menggantikan, tetapi tetap memperkaya nilai-nilai budaya; dan (3) Strategi storytelling yang mengedepankan keautentikan dan cerita di balik budaya. Dampak dari program ini telah melampaui target awal, tidak hanya meningkatkan visibilitas dan pendapatan tetapi juga yang terpenting, membangkitkan kembali minat generasi muda terhadap kearifan lokal Sunda

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, memberikan dampak positif yang nyata, dan berkontribusi pada pemberdayaan Komunitas Bilik Jasinga. Melalui berbagai program, seperti pelatihan pembuatan karinding, manajemen media sosial, penggunaan TikTok untuk pemasaran, hingga aransemen musik berbasis AI, para peserta mengalami peningkatan signifikan, baik dalam keterampilan teknis, kapasitas digital, maupun pemahaman terhadap pelestarian budaya lokal. Keberhasilan yang tercapai melebihi target yang ditetapkan, terlihat dari peningkatan engagement di media sosial, jumlah penjualan produk, dan antusiasme peserta terhadap kegiatan budaya Sunda. Meskipun beberapa indikator keberhasilan telah tercapai dengan baik, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu untuk menguasai keterampilan teknis secara mandiri oleh peserta pelatihan pembuatan karinding. Untuk keberlanjutan program ini, disarankan untuk terus memperkuat aspek pendampingan teknis dan memperluas kolaborasi dengan sektor pariwisata serta institusi pendidikan. Pendampingan yang lebih intensif dan berkelanjutan akan sangat membantu mengatasi hambatan yang ada, sekaligus menciptakan peluang jangka panjang dalam meningkatkan ekonomi kreatif dan pelestarian budaya. Dampak dari kegiatan ini sangat luas, mencakup aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Program ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, seperti penggunaan media sosial, AI, dan AR, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung pemberdayaan komunitas budaya, memperkenalkan produk lokal, dan memperkuat eksistensi budaya Sunda di kalangan generasi muda. Untuk itu, penerapan pendekatan ini dapat dijadikan model bagi pemberdayaan komunitas budaya lainnya di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pencapaian kegiatan pengabdian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Kemendikbudristek atas dana hibah Pemberdayaan Masyarakat oleh Mahasiswa (PMM) 2025. Kami juga berterima kasih kepada PPPM UMBARA, Komunitas Bilik Jasinga, Pemerintah Desa Koleang, Pemerintah Desa Jasinga dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kerjasamanya, bantuan, dan dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiansyah, A. B. (2017). Strategi Komunikasi Band Underground Karindingattack dalam Melestarikan Alat Musik Tradisional Karinding. *ProListik*, 1(2), 135–146. <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/ProListik/article/view/494>
- Arjaya, I. B. A., Budiningsih, D. N., Paraniti, A. A. I., & Sari, N. K. S. P. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Artificial Intelligence untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di SMP Widiatmika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02>
- Arya Maulana Wijaya, A. (2021). Peran Komunitas *Baubau Creative Forum* (BBCF) Dalam Pengentasan Kemiskinan di Kota Baubau. *JEK: Jurnal Efek Komunikasi*, 2(2).
- Budiwan, J., & Malikah, N. (2022). Progressivism in the implementation of the MBKM curriculum as a digital transformation of islamic elementary education institutions. *Asian Journal of Educational Technology*, 1(3). <https://doi.org/10.53402/ajet.v1i3.200>
- Caruso, D. A., Horm-Wingerd, D. M., & Golas, J. C. (2014). Head start teaching center: Outcome evaluation of 3 years of participatory training. *Early Education and Development*, 9(3), 219–237. https://doi.org/10.1207/s15566935eed0903_2

- Castelloe, P., Watson, T., & White, C. (2002). Participatory change: An integrative approach to community practice. *Journal of Community Practice*, 10(4), 7–31. https://doi.org/10.1300/J125v10n04_02
- Daryana, H. A. (2016). Pergeseran Fungsi Instrumen Karinding di Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(2), 173–192. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/1028>
- Ferrari, R. M. L., Herdini, H., & Afryanto, S. (2021). Proses Kreatif Abah Olot dalam Melestarikan Karinding. *Pantun: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 6(2), 140–150. <https://kelaskarinding-blog.tumblr.com/>
- Franzia, E. (2018). Personal Branding Melalui Media Sosial. *Seminar Nasional Pakar ke 1 Tahun*, 15–20. <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/pakar/article/view/2690>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). *Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. Jurnal SIMETRIS*, 8(2), 807–812. <https://www.academia.edu/download/110642588/1131.pdf>
- Holden, J. (2015). *The Ecology of Culture: A Report commissioned by the Arts and Humanities Research Council's Cultural Value Project* (Holden Jhon, Ed.; Jeremy Deller, Tran.; 1st ed., Vol. 1). Arts & Humanities Research Council. <https://publicartonline.org.uk/downloads/news/AHRC%20Ecology%20of%20Culture.pdf>
- Jacobson, J. (2020). You are a brand: social media managers' personal branding and "the future audience." *Journal of Product and Brand Management*, 29(6), 715–727. <https://doi.org/10.1108/JPBM-03-2019-2299>
- Kolb, David. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Prentice-Hall. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=jpbeBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Kolb,+David.+A.+\(2015\).+Experiential+learning:+Experience+as+the+source+of+learning+and+development+\(2nd+ed.\).+Prentice-Hall.&ots=Vp9OrU-TQ9&sig=Sv0zgDCYZVG9rELMr-oI9KtCsDs](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=jpbeBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Kolb,+David.+A.+(2015).+Experiential+learning:+Experience+as+the+source+of+learning+and+development+(2nd+ed.).+Prentice-Hall.&ots=Vp9OrU-TQ9&sig=Sv0zgDCYZVG9rELMr-oI9KtCsDs)
- Kusuma Ningsih, R., Pardiman, P., & Hariyanto, D. (2024). Pelatihan dan Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Industri Kreatif Pada Siswa Lulusan SMK di Kota Batu. *Jurnal SOLMA*, 13(1), 168–177. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i1.14130>
- Maulana, M. A. A. A. H. T. G. S. Y. E. A. (2024). Strategi Musik Tradisi Dayak: Reposisi Musik Tradisional dalam Meningkatkan Eksistensi Kesenian Generasi Milenial. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1875–1882. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Nina, Karsiwan, W., & Nuryani, R. (2025). Pelatihan Komunikasi Digital dalam Meningkatkan Eksistensi Kebudayaan Sunda di Komunitas Bilik Jasinga Kecamatan Jasinga Kabupaten Bogor. *Jurnal SOLMA*, 14(2), 1882–1895. <https://doi.org/10.22236/solma.v14i2.17812>
- Purnamasari, E., Tripermata, L., & Marcelina, D. (2026). Pelatihan Branding dan Pemasaran Digital bagi UMKM Songket Holaunyak. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 191–201. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.29335>
- Rizky, A., Lutfi, M. Z., Oktaviani, R. I., Saputri, S. E., & Saputri. (2020). Strategi Pemasaran Sekolah dengan Melibatkan Masyarakat dalam Pelaksanaan Program Kegiatan Humas. *Seminar Nasional: Arah Manajemen pada Masa dan Pasca Pandemi Covid-19*, 13–20. <https://conference.um.ac.id/index.php/apfip/article/view/357>
- Sahir, S. H., Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Ferinia, R., Pratiwi, S. I. I., Siagian, P., & Bukidz, D. P. (2023). *Model-Model Pelatihan dan Pengembangan SDM* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Sinaga, C. (2025). Reinterpretasi Musik Tradisional dalam Konteks Digital: Pemanfaatan Teknologi AI dan VST dalam Pembuatan Komposisi Musik. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 9(3), 96–100. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jmi/article/view/9909>
- Zulkifli, Hakim, A. A. A. A., Ramadhaniyati, R., Wau, L., Ali, H., Ekowati, D., Triansyah, F. A., Chusumastuti, D., Sholahuddin, M., & Fageh, A. (2023). *Ekonomi Digital* (Vol. 1). Cendikia Mulia Mandiri.