

Penerapan Generative Artificial Intelligence untuk Video Storytelling dengan Metode Partisipatif dan Pendekatan Kolaboratif di Saung Ciburial Garut

Anggar Erdhina Adi¹, Lingga Agung², Muhammad Zaenal Al Ansory³, Pebriyanto⁴, Nailah Vardicha Noe⁵, Alif Al Ghifari⁶, Muhammad Andriyana Ramdani⁷, Muhammad Rizky Muttaqin Irwanto⁸
^{1,2,3,4,5,6,7,8} Program Studi Film dan Animasi, FIK, Telkom University, Indonesia

Email: ¹anggarwarok@telkomuniversity.ac.id, ²linggaagung@telkomuniversity.ac.id,

³zenalansory@telkomuniversity.ac.id, ⁴pebriyantoo@telkomuniversity.ac.id

⁵nailahvardichanoe@student.telkomuniversity.ac.id, ⁶alifalg@student.telkomuniversity.ac.id,

⁷muhhammadandriyana@student.telkomuniversity.ac.id,

⁸muhammadrizkyi@student.telkomuniversity.ac.id

Received : Jul 7, 2025; Revised : Aug 27, 2025; Accepted : Jan 25, 2026

Abstrak

Desa Wisata Saung Ciburial di Garut, Jawa Barat, merupakan kawasan dengan potensi budaya lokal yang kaya, namun menghadapi tantangan dalam menjangkau generasi muda melalui media konvensional. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital dan kreativitas masyarakat, khususnya generasi muda, melalui pelatihan bertajuk "Pengembangan Video Storytelling Berbasis Cerita Lokal dengan Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (AI)". Program ini mengintegrasikan pendekatan partisipatif dalam pelestarian budaya lokal dengan teknologi digital berbasis AI, khususnya melalui platform Hailuo.AI. Metode pelaksanaan menggunakan Metode Partisipatif dengan pendekatan Kolaboratif. Metode ini mendorong pelibatan penuh dan aktif kelompok masyarakat sasar dari pemetaan permasalahan, persiapan bahan cerita, hingga pelaksanaan. Sedangkan pendekatan kolaboratif menjadikan setiap unsur, baik pelaksana maupun Masyarakat sasar memiliki peran dan fungsi masing-masing yang sama pentingnya dalam mencapai luaran hasil pengabdian. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan aktif masyarakat, serta kemampuan peserta dalam mengolah narasi lokal menjadi konten digital. Luaran utama berupa video kreatif, dokumentasi visual, dan publikasi media, memperlihatkan potensi pemanfaatan AI dalam sektor ekonomi kreatif, promosi pariwisata, dan pelestarian budaya khususnya untuk Saung Ciburial dapat dimanfaatkan. Program ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru kepada masyarakat, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal dalam format visual yang relevan dengan era digital. Inisiatif ini diharapkan menjadi model replikatif bagi desa wisata lain di Indonesia dalam upaya pelestarian budaya berbasis teknologi.

Kata Kunci: Generative AI, Metode Partisipatif, Pendekatan Kolaboratif, Pengabdian Masyarakat, Saung Ciburial Garut, Teknologi Untuk Masyarakat

1. PENDAHULUAN

Desa Wisata Saung Ciburial yang berlokasi di Kecamatan Samarang, Kabupaten Garut, merupakan salah satu kawasan yang masih mempertahankan kekayaan budaya lokal secara hidup dan dinamis. Cerita rakyat, kesenian tradisional, hingga praktik adat masih melekat dalam kehidupan masyarakat setempat dan menjadi identitas kultural desa. Potensi ini menjadikan Ciburial sebagai destinasi wisata berbasis budaya yang memiliki daya tarik tersendiri di tengah maraknya wisata modern yang cenderung mengabaikan nilai-nilai tradisional (Profil Desa, 2023). Komunitas yang ada di

Saung Ciburial juga secara terus menerus berupaya meningkatkan potensi yang dimiliki dalam berbagai macam bentuk, meskipun terbatas.

Namun demikian, kekayaan budaya yang dimiliki desa ini dihadapkan pada tantangan besar, terutama dalam menjangkau generasi muda. Warisan budaya yang disampaikan secara lisan atau melalui bentuk pertunjukan tradisional kini semakin sulit diterima dan diakses oleh generasi digital yang lebih akrab dengan media visual dan narasi instan (Cahyani & Widiastuti, 2022). Terjadi jarak yang signifikan antara nilai budaya lokal dan bentuk komunikasi modern yang lebih interaktif, cepat, dan visual.

Situasi ini diperparah oleh keterbatasan literasi digital masyarakat. Sebagian besar warga, khususnya generasi tua dan pelaku budaya lokal, belum familiar dengan perangkat digital, apalagi teknologi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI). Padahal jika dilihat dari segi manfaatnya AI merupakan teknologi yang dapat mengakselerasi berbagai inovasi baru berdasarkan analisis data dan terus berkembang dalam metode yang diskriminatif hingga generatif untuk menghadirkan tren yang memberikan manfaat bagi kehidupan manusia (Suyanto, 2023). Akibatnya, pelestarian dan promosi budaya lokal berjalan stagnan, tidak menyasar pasar wisata digital yang kini berkembang secara global (Profil Desa, 2023). Banyak anak muda disana menggunakan telepon pintar, namun masih banyak yang belum mampu memanfaatkan teknologi yang mungkin selama ini dikenali dari media sosial. Jika dilihat dari kondisi sosiografis ketimpangan ini sangat mungkin terjadi karena daerah tersebut kebanyakan dijadikan tempat wisata oleh investor dari luar kota. Selain itu juga banyak permasalahan lain yang belum terpetakan.

Permasalahan mitra utama dalam kegiatan ini adalah lemahnya kapasitas teknologi dan minimnya media promosi berbasis digital yang dapat merepresentasikan cerita lokal secara menarik. Media promosi adalah berbagai macam bentuk media sebagai promosi, salah satunya adalah media video. Video, telah menjadi tren yang sangat maju untuk mendorong bisnis, khususnya dalam bidang pemasaran dan promosi, karena aplikasi video mudah disiapkan dan menarik bagi audiens (Juanna dkk, 2024). Hal ini tidak hanya menghambat upaya pelestarian budaya, tetapi juga melemahkan daya saing desa dalam pengembangan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif berbasis budaya. Kondisi ini membutuhkan intervensi strategis melalui pendekatan teknologi terapan yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan lokal (Ariyanto dan M Surya 2020).

Sebagai respon atas tantangan tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi melalui pelatihan "Pengembangan Video Storytelling Berbasis Cerita Lokal dengan Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (AI)". Video storytelling adalah sebuah video yang menekankan kekuatan storytelling dari isinya. Bentuk dari kegiatan ini nantinya akan memanfaatkan bentuk video sebagai promosi dalam bentuk digital khususnya sosial media. Penceritaan digital dalam pariwisata budaya dan warisan menawarkan potensi yang signifikan untuk keterlibatan generasi muda melalui platform media social (Patria dkk, 2021). Kegiatan ini memanfaatkan platform Hailuo.AI untuk mendukung proses transformasi cerita rakyat menjadi video visual-naratif yang lebih komunikatif dan atraktif. Teknologi ini memungkinkan masyarakat untuk menyusun narasi lokal dan mengubahnya menjadi video digital tanpa harus memiliki keahlian teknis di bidang desain atau sinematografi (Cahyani & Widiastuti, 2022).

Metode pelatihan yang dilaksanakan dengan mengedepankan metode partisipatif (*participatory planning*) dan pendekatan kolaboratif menjadi sebuah penerapan pengabdian yang focus dan terarah untuk model seperti ini. Hal ini dimulai dari koordinasi dan pemetaan kondisi Masyarakat sasar, pemetaan potensi cerita rakyat, pelatihan dengan pendekatan kolaboratif, hingga proses produksi konten dengan AI. Pendekatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai pelestarian budaya melalui media baru (Widodo dan Santoasa, 2022). Dengan konsep *learning by doing*, peserta terlibat langsung dalam setiap proses, mulai dari riset cerita hingga produksi karya. Pendekatan kolaboratif mendorong semua pihak untuk bisa memunculkan peran

masing-masing dalam kerja bersama. Kolaborasi yang efektif di antara pemangku kepentingan telah menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan berkelanjutan (Tjilen, Ardiansyah dkk, 2023).

Hasil dari kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keterlibatan masyarakat, terutama pemuda desa, dalam memproduksi konten visual. Beberapa video hasil karya peserta telah menunjukkan potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media promosi desa, bahan edukasi, bahkan produk komersial dalam ranah industri kreatif lokal. Kegiatan ini juga memperkuat ekosistem kolaboratif antara masyarakat desa, akademisi, pemerintah daerah, dan komunitas kreatif. Keberadaan kelompok kerja kreatif di tingkat desa yang terbentuk dari kegiatan ini menjadi langkah awal yang menjanjikan dalam pembangunan ekonomi berbasis budaya dan teknologi (Widodo dan Santoasa, 2022).

Dengan pendekatan yang adaptif dan berbasis teknologi, program ini diharapkan menjadi model replikatif yang dapat diterapkan di desa-desa wisata lainnya di Indonesia. Pelestarian budaya lokal tidak lagi diposisikan sebagai wacana konservatif semata, tetapi sebagai praktik kreatif dan strategis yang mampu berkontribusi terhadap pembangunan desa secara inklusif dan berkelanjutan.

2. METODE

Metode pelatihan merupakan metode partisipatif dengan pendekatan kolaboratif. Metode partisipatif dalam pembangunan desa adalah proses yang melibatkan masyarakat secara aktif dalam setiap tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, dengan penekanan pada kemandirian, kesetaraan, dan penghargaan terhadap inisiatif lokal (Marzuki, 2004). Sebelum pelaksanaan kegiatan Masyarakat sasar diajak untuk berdiskusi tentang tujuan dari kegiatan hingga dampak yang diharapkan. Pendekatan ini bertujuan membangun rasa kepemilikan dan keberlanjutan program, sekaligus memberdayakan masyarakat sebagai subjek perubahan sosial, bukan sekadar objek penerima bantuan.

2.1. Metode Partisipatif

Metode partisipatif dimulai dari diskusi tentang pemetaan potensi dan pemetaan permasalahan di Desa Ciburial dan difokuskan ke kelompok sasarnya. Kegiatan pengabdian seperti itu merupakan bentuk kegiatan menggunakan pendekatan participatory planning melalui metode pemetaan potensi dan masalah, serta focus group discussion (FGD) (Puspitasari, Kurnia dan Nurul, 2023). Namun dalam pelaksanaannya metode ini lebih erat dengan metode partisipatif, karena tidak semua dijalankan seperti halnya participatory planning. Kegiatan ini mendorong peningkatan pengetahuan dan pengalaman mitra dalam memahami potensi dan masalah desa, serta merencanakan pengembangan desa wisata di masa mendatang Kemudian pemetaan potensi cerita rakyat oleh calon peserta (sebelum kegiatan). Metode partisipatif dalam pengabdian masyarakat pedesaan memberi ruang kepada masyarakat untuk terlibat aktif dalam identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan, sehingga program lebih tepat sasaran dan berkelanjutan (Sutrisno, 2020). Metode ini mendorong pelibatan partisipasi dari koordinator pemuda untuk bisa berdiskusi dengan anggota kelompok tanpa keterlibatan pelaksana kegiatan. Kemudian dari hasil diskusi dengan anggota ditemukan beberapa orang yang memiliki ide cerita dan keterkaitan dengan topik yang akan dilaksanakan.

2.2. Pendekatan Kolaboratif

Pendekatan kolaboratif merupakan pendekatan yang dilakukan pada saat kegiatan berlangsung, sehingga kolaborasi antara pelaksana kegiatan dengan Masyarakat sasar dapat dilakukan secara setara. Pendekatan kolaboratif dalam pengabdian masyarakat merupakan pendekatan yang berfokus pada kerja sama dan keterlibatan aktif dari berbagai pihak (Yuniwati, 2023). Pelaksana kegiatan memiliki metode sebagai alat, kemudian Masyarakat sasar memiliki data atau cerita untuk dikembangkan menjadi video storytelling. Tanpa terjadinya pendekatan kolaboratif ini, kegiatan abdimas seperti ini tidak bisa berjalan. Kemudian penyusunan naskah sederhana dan storyboard, hingga proses produksi konten dengan AI dilakukan dengan kolaborasi antara Dosen, Mahasiswa dan Masyarakat sasar. Pendekatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai pelestarian budaya melalui media baru (Widodo dan Santosa, 2022). Dengan konsep learning by doing, peserta terlibat langsung dalam setiap proses, mulai dari riset cerita hingga produksi karya.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul Pengembangan Video Storytelling Berbasis Cerita Lokal dengan Pemanfaatan Generative Artificial Intelligence (AI) telah dilaksanakan dengan beberapa capaian sebagai berikut:

3.1 Pengumpulan Topik Cerita

Dari hasil metode patisipatif yang dilakukan sebelum kegiatan peserta sudah membawa topik yang akan diangkat, sehingga pada saat pelaksanaan sudah menyiapkan ide dan gagasannya. Dari 20 peserta yang menyanggupi hadir, hanya 1 orang yang tidak hadir dikarenakan terjadi kendala sehingga tidak dapat hadir. Namun tidak mengurangi dari proses partisipasi lainnya. Dalam proses pengumpulan ini terjadi dialog antara koordinator pemuda dengan anggota peserta. Kemudian koordinasi tersebut dilanjutkan ke coordinator pelaksana kegiatan, sehingga kebutuhan material dasar untuk pengembangan cerita sudah dipersiapkan.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, partisipasi pemuda desa menjadi elemen kunci yang mendorong keberhasilan program. Setiap peserta pelatihan membawa satu cerita lokal—baik berupa legenda, mitos, maupun kisah turun-temurun dari keluarganya—yang kemudian dijadikan dasar dalam proses pengembangan video storytelling berbasis AI. Cerita-cerita tersebut menjadi sumber inspirasi yang autentik dan merepresentasikan kekayaan budaya Desa Saung Ciburial. Melalui bimbingan dan praktik langsung, para pemuda diajak untuk menulis naskah, menyusun storyboard, serta mengolah narasi visual dengan teknologi Hailuo.AI, sehingga mendorong mereka tidak hanya menjadi pelestari budaya, tetapi juga kreator konten digital yang mampu menyuarakan identitas lokal kepada khalayak yang lebih luas. Kegiatan ini sekaligus menjadi ruang ekspresi dan kolaborasi yang memperkuat rasa memiliki terhadap warisan budaya desa mereka.



Gambar 1. Partisipan Pengabdian Masyarakat
Sumber: Dokumentasi penulis 2025

3.2 Penyampaian Materi dan Pengenalan Teknologi AI

Tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa memulai kegiatan dengan menyampaikan materi dasar mengenai video storytelling dan potensi pemanfaatan AI dalam proses produksinya. Dosen memberikan pemaparan utama tentang teknologi AI dan juga pentingnya pemanfaatan teknologi untuk masa depan. Pengetahuan dasar ini digunakan untuk memberikan pengetahuan fundamental agar mampu memahami teknologi dan memanfaatkannya sehingga tidak dimanfaatkan oleh teknologi. Pengetahuan dasar tentang kecerdasan buatan (AI) dan teknologi digital sangat penting bagi masyarakat desa karena membuka peluang baru dalam peningkatan kualitas hidup, kemandirian ekonomi, dan pelestarian budaya lokal. Dengan memahami cara kerja teknologi seperti AI, masyarakat dapat memanfaatkannya untuk mempercepat proses produksi konten, mengelola informasi, serta mengembangkan produk atau layanan berbasis potensi lokal seperti pariwisata, pertanian, dan kerajinan. Teknologi ini juga memungkinkan akses yang lebih luas ke pasar digital dan pendidikan daring, sehingga memperkecil kesenjangan antara desa dan kota. Melalui penguasaan teknologi, masyarakat desa tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga dapat berperan aktif sebagai kreator, inovator, dan pelaku ekonomi kreatif yang mandiri dan berdaya saing.



Gambar 2. Pemaparan Materi
Sumber: Dokumentasi penulis 2025

3.3 Proses Pendekatan Kolaboratif

Kemudian setelah selesai sesi pengetahuan dasar mahasiswa melanjutkan dengan sesi pengenalan penggunaan AI secara bertahap (step by step), guna mempermudah pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Disini kegiatan dengan pendekatan kolaboratif berjalan beriringan. Dosen, mahasiswa dan peserta partisipan berkolaborasi dengan bekal yang berbeda-beda untuk menghasilkan satu karya yang mampu mengangkat potensi desa. Kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan partisipan peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terjalin melalui pendekatan kolaboratif. Dosen berperan sebagai fasilitator utama yang memberikan pemahaman teoretis dan teknis mengenai storytelling, struktur narasi, serta penggunaan teknologi generative AI. Mahasiswa mendampingi secara langsung proses kerja peserta dengan pendekatan yang lebih informal, membantu teknis penggunaan platform digital, sekaligus menjadi jembatan komunikasi antara teori dan praktik. Di sisi lain, partisipan yang terdiri dari pemuda desa turut aktif menyumbangkan cerita-cerita lokal yang mereka bawa sebagai bahan utama dalam produksi video. Proses ini tidak hanya membangun sinergi lintas peran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang saling memberdayakan dari setiap orang. Dalam praktiknya, setiap tahapan pelatihan—mulai dari penggalian cerita, penulisan naskah, penyusunan storyboard, hingga produksi video menggunakan Hailuo.AI—dikerjakan secara kolaboratif. Cerita-cerita yang semula hanya diwariskan secara lisan dihidupkan kembali melalui visualisasi digital yang dikerjakan bersama, menjadikannya lebih relevan dan menarik bagi generasi muda. Hasil karya video storytelling tidak hanya menjadi representasi budaya lokal, tetapi juga wujud nyata dari kolaborasi interdisipliner yang mempertemukan ilmu pengetahuan, kreativitas, dan kearifan lokal. Melalui proses ini, nilai-nilai kebudayaan desa dikemas secara modern dan inklusif, sekaligus memperkuat jejaring antara institusi pendidikan tinggi dan komunitas desa dalam upaya pelestarian budaya berbasis teknologi.



Gambar 3. Proses Pendekatan dengan Peserta dalam penggunaan AI
Sumber: Dokumentasi penulis 2025

3.4 Produksi Kolaboratif Video Storytelling Berbasis AI

Eksperimen menggunakan AI untuk video storytelling menjadi salah satu tahapan penting dalam pelatihan yang mendorong kreativitas dan keberanian peserta dalam memanfaatkan teknologi baru.

Setelah menyusun narasi berbasis cerita lokal, para peserta mulai mengeksplorasi platform Hailuo.AI dengan menggunakan perintah teks atau prompt yang telah mereka rancang. Setiap peserta diberi kebebasan dalam merangkai kalimat yang menggambarkan visualisasi cerita mereka secara detail dan deskriptif. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa dan dosen untuk memastikan struktur prompt yang dibuat dapat diterjemahkan dengan baik oleh sistem AI menjadi rangkaian visual yang selaras dengan alur cerita. Proses ini sekaligus menjadi media pembelajaran tentang bagaimana teks dan citra saling terhubung dalam produksi konten digital. Proses inilah yang kemudian menjadikan pelaksanaan kegiatan ini menjadi sangat efektif karena terjadi proses kolaborasi antara pelaksana dan peserta. Untuk mendapatkan hasil visual yang optimal, peserta melakukan proses generate sebanyak tiga kali. Setiap tahapan percobaan disertai evaluasi mandiri dan diskusi kelompok, yang memungkinkan peserta menyempurnakan prompt mereka secara bertahap. Revisi dilakukan dengan menambahkan detail adegan, suasana, atau karakter yang dirasa kurang representatif dari pesan budaya yang ingin disampaikan. Melalui proses iteratif ini, peserta tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga memahami pentingnya ketepatan bahasa dan narasi dalam membangun komunikasi visual yang kuat. Hasil akhir berupa video pendek yang mampu merepresentasikan kekayaan budaya lokal secara modern, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens digital.



Gambar 3. Proses peserta melakukan Generate AI menggunakan *Hailuo.AI*
Sumber: Dokumentasi penulis 2025

3.5 Hasil Produksi Kolaboratif Video Storytelling Berbasis AI

Hasil kerja kolaboratif dan partisipatif dalam kegiatan video storytelling di Desa Wisata Saung Ciburial menghasilkan karya-karya visual yang tidak hanya mencerminkan kekayaan budaya lokal, tetapi juga berfungsi sebagai media promosi wisata yang kreatif dan menarik. Melalui keterlibatan aktif antara dosen, mahasiswa, dan pemuda desa, cerita-cerita rakyat yang sebelumnya hanya dikenal secara lisan kini diolah menjadi narasi visual digital dengan bantuan teknologi AI. Setiap peserta berkontribusi mulai dari penyusunan naskah hingga eksplorasi visual, menjadikan proses ini sebagai wujud nyata dari pemberdayaan berbasis potensi lokal. Karya video yang dihasilkan tidak hanya memperkuat identitas budaya desa, tetapi juga membuka peluang baru untuk memperkenalkan Ciburial sebagai destinasi wisata berbasis cerita, budaya, dan teknologi kepada khalayak yang lebih luas.



Gambar 4: Hasil Karya Video Storytelling Berbasis AI
Sumber: Dokumentasi penulis, 2025

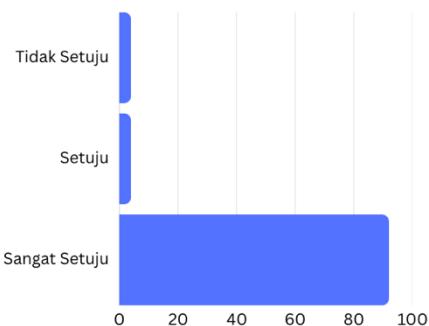
3. DISKUSI

Diskusi dalam laporan pengabdian masyarakat sebaiknya memuat perspektif atau pandangan dari mitra terhadap hasil kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini mencakup tanggapan, penilaian, serta pengalaman mereka selama mengikuti program, termasuk sejauh mana kegiatan tersebut menjawab kebutuhan dan memberi dampak nyata. Selain itu, untuk mendukung transparansi dan memperkuat analisis, hasil kuesioner atau survei evaluasi juga perlu disajikan dalam bentuk visual, seperti diagram batang atau diagram lingkaran. Visualisasi ini dapat mencerminkan penilaian dari berbagai pihak, baik mitra, anggota kepengurusan desa, masyarakat sekitar, maupun peserta kegiatan. Secara proporsional, bagian diskusi idealnya disusun dengan porsi 10–20% dari keseluruhan isi makalah, agar dapat memberikan ruang analisis yang cukup terhadap proses, capaian, dan umpan balik dari pelaksanaan program.

No	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0%	4%	0%	4%	92%
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0%	0%	5%	0%	95%
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0%	5%	0%	0%	95%
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0%	0%	8%	7%	85%
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0%	5%	5%	5%	90%

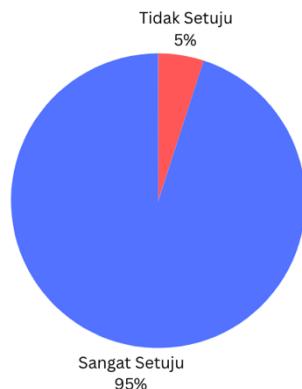
Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami

20 responses



Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup

20 responses



Berdasarkan hasil angket evaluasi dari para peserta kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pelatihan video storytelling berbasis AI di Desa Wisata Saung Ciburial, diperoleh data yang menunjukkan respon positif secara menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan. Pada aspek relevansi materi, sebanyak **92% responden sangat setuju (SS)** bahwa materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra atau peserta, sementara **hanya 4%** yang menyatakan tidak setuju (TS), dan **4% setuju (S)**. Ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan benar-benar dirasakan relevan dan bermanfaat oleh peserta. Dari sisi waktu pelaksanaan, **95% responden sangat setuju (SS)** bahwa kegiatan ini dilaksanakan pada waktu yang tepat dan cukup, dengan **5% responden bersikap netral (N)**. Hal ini mencerminkan bahwa jadwal kegiatan telah dirancang secara efektif dan tidak mengganggu aktivitas utama warga desa. Kejelasan materi juga dinilai sangat baik, dengan **95% responden menyatakan sangat setuju (SS)** bahwa materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami, dan **5% netral (N)**. Ini menunjukkan efektivitas metode penyampaian dan kualitas narasumber dalam membawakan materi pelatihan. Pada aspek pelayanan panitia, **85% peserta sangat setuju (SS)** bahwa pelayanan yang diberikan sangat baik, dengan **7% setuju (S)** dan **8% netral (N)**. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum, panitia telah memberikan dukungan teknis dan logistik yang memadai selama pelaksanaan kegiatan. Terakhir, sebesar **90% responden sangat setuju (SS)** bahwa masyarakat menerima dan berharap kegiatan serupa dapat dilanjutkan di masa mendatang. Masing-masing **5% responden menyatakan netral (N), setuju (S), dan tidak setuju (TS)**. Ini menunjukkan antusiasme dan harapan besar dari masyarakat terhadap keberlanjutan program ini.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertempat di Desa Wisata Saung Ciburian ini menunjukkan bahwa penerapan metode partisipatif memiliki peran krusial dalam memastikan keterlibatan aktif masyarakat sejak tahap awal perencanaan hingga pelaksanaan. Melibatkan peserta—khususnya pemuda desa—sebagai subjek utama dalam proses penggalian cerita, penulisan naskah, hingga produksi video storytelling berbasis AI memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan identitas budaya lokalnya secara mandiri. Proses ini tidak hanya memperkuat rasa kepemilikan terhadap karya, tetapi juga mendorong tumbuhnya kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya dalam format yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendekatan partisipatif menjadi kunci dalam menciptakan hasil pelatihan yang berkelanjutan, adaptif, dan berakar pada kebutuhan serta potensi komunitas setempat.

Selain itu, pendekatan kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan peserta memberikan kontribusi besar dalam tercapainya hasil pelatihan yang optimal. Dosen berperan sebagai fasilitator dan penyedia kerangka konseptual, sementara mahasiswa menjadi pendamping teknis yang menjembatani peserta dengan teknologi. Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang setara, inklusif, dan dinamis, di mana setiap pihak saling belajar dan memberi nilai tambah. Hasil video storytelling yang dihasilkan pun mencerminkan keberhasilan sinergi antar elemen ini, menampilkan cerita-cerita lokal yang divisualisasikan secara kreatif dan profesional. Kegiatan ini membuktikan bahwa kolaborasi lintas peran dalam ekosistem kampus dan komunitas desa dapat melahirkan inovasi berbasis budaya yang berdampak langsung pada peningkatan daya saing wisata lokal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih tak terhingga ditujukan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam seluruh rangkaian kegiatan ini, antara lain:

1. Direktorat PPM Telkom University yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian Masyarakat ini sehingga dapat berjalan sesuai dengan perencanaan.
2. Saung Desa Ciburial dan Komunitasnya yang telah mau menjadi mitra partisipatif dan kolaboratif hingga menghasilkan manfaat yang nyata untuk pengembangan Masyarakat sasar.
3. Teh Ica yang sudah menjadi fasilitator dari awal hingga terlaksananya program ini dengan baik, termasuk dukungan konsumsi untuk tim pengabdian yang jauh dari kota asalnya.

ACKNOWLEDGEMENT

Pelatihan ini menggunakan **Hailuo.ai** (<https://hailuoai.video>), sebuah aplikasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang memungkinkan pengguna membuat video presentasi secara otomatis hanya dengan memasukkan teks narasi. Platform ini menghasilkan video dengan avatar digital, suara sintetis, dan sinkronisasi mulut secara instan, sehingga sangat efektif untuk produksi konten tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Penggunaan Hailuo.ai dalam pelatihan ini bertujuan untuk **memberdayakan masyarakat dalam memproduksi konten visual edukatif dan promosi berbasis narasi lokal secara cepat dan efisien**. Dengan pendekatan berbasis AI, peserta dapat memahami alur produksi video berbasis naskah sekaligus mengeksplorasi potensi teknologi generatif dalam konteks kreatif dan komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Juanna, M. A. S. Monoarfa, R. Podungge, dan R. Tantawi, "Identification of Trends in Business Promotion and Marketing Using Video-Based Content on Social Media," *International Journal of Management*, vol. 6, no. 2, pp. 88–?, Jul. 2024.
- [2] A. N. Patria, G. A. Vanya Rahmasari, S. K. Dewi, Z. T. Osha Bachtiar, dan C. T. C. Karo Sekali, "Pembuatan Video Animasi Storytelling Fabel Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Asing untuk Usia Dini," *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 48–52, 2021.
- [3] D. Ariyanto dan M. Surya, "Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Potensi Lokal dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Desa Wisata," *Jurnal Abdimas*, vol. 24, no. 2, pp. 45–56, 2020.
- [4] D. Cahyani dan T. Widiasuti, "Transformasi Digital dan Pelestarian Budaya Lokal Melalui Media Kreatif Digital," *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, vol. 5, no. 1, pp. 15–27, 2022.
- [5] Desa Wisata Saung Ciburial, Profil Desa Wisata Saung Ciburial 2023. Garut: Pemerintah Desa Ciburial, 2023.
- [6] D. Sutrisno, "Metode Partisipatif dalam Pengabdian Masyarakat Pedesaan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 18, no. 2, pp. 102–110, 2020.
- [7] D. Tjilen, A. Ardiyansah, dan rekan-rekan, "Collaborative Governance Dalam Pengembangan Berkelanjutan Desa Wisata Kamasan," *IJESPG Journal*, vol. 2, no. 3, Sept. 2023.
- [8] G. Puspitasari, H. Kurnia, dan F. Nurul, "Strategi Pengembangan Desa Wisata Berbasis Participatory Planning," *Journal of Community Engagement & Development*, vol. 1, no. 1, pp. 55–65, Des. 2023.
- [9] I. Yuniwati, *Pengantar Metodologi Pengabdian Masyarakat*, Politeknik Negeri Bayuwangi, Bayuwangi, 2023.
- [10] M. Marzuki, *Pengantar Ilmu Kesejahteraan Sosial*. Yogyakarta: Lembaga Pengembangan Studi Islam dan Kemasyarakatan (LPSIK), 2004.
- [11] Prof. Dr. Suyanto, S.T., M.Sc., "Mengulas Kontroversi AI dan Seni Menurut Guru Besar Artificial Intelligence Telkom University", Telkom University, 13 Des 2023
- [12] T. W. Widodo dan D. Santosa, "Ekonomi Kreatif Digital Berbasis Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Inovasi Sosial*, vol. 7, no. 3, pp. 99–110, 2022.