



Edukasi Eksplorasi Karya Animasi dan Film dengan Kearifan Lokal di Pantai Cibuaya Ujung Genteng Sukabumi

Educational Exploration of Animation and Film with Local Wisdom at Cibuaya Beach, Ujung Genteng, Sukabumi

Sella Arby¹, Ely Rosita¹, Natalia Depita², Afifa Lestari¹

¹Multimedia Nusantara Polytechnic

²Universitas Multimedia Nusantara

Email: sella.putri@mnp.ac.id, ely.rosita@mnp.ac.id, natalia.depita@umn.ac.id, afifa.lestari@mnp.ac.id

*Corresponding author: sella.putri@mnp.ac.id

ABSTRAK

Wilayah Jampang di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat, memiliki kekayaan biodiversitas dan potensi wisata yang besar namun belum tergarap optimal akibat keterbatasan akses dan kurangnya pemanfaatan pendekatan kreatif dalam pengembangan wilayah. Pakidoelan Eco Art and Cultural Laboratory (Pakidoelan Lab) hadir sebagai platform seni dan pendidikan yang mendorong pemanfaatan seni, budaya, dan ekologi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat setempat. Kegiatan ini mengacu pada teori Art-Based Environmental Education (ABEE), yang memadukan praktik seni dengan pendidikan lingkungan untuk membangun kesadaran ekologis dan mendorong partisipasi aktif masyarakat. Melalui kolaborasi dengan Politeknik Multimedia Nusantara (MNP) dan Universitas Multimedia Nusantara (UMN), diselenggarakan “*Jampang Creative Camp*” pada 17–18 Mei 2025 di Pantai Cibuaya, dengan metode lokakarya, pertunjukan seni tradisional, serta diskusi interaktif bersama pegiat lokal dalam bidang geografi dan sejarah. Tujuannya adalah membangun kesadaran masyarakat terhadap potensi lokal, mendorong keterlibatan generasi muda dalam pelestarian budaya dan ekologi, serta mengembangkan strategi berbasis kreativitas untuk pengembangan pariwisata Jampang. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kreativitas yang berakar pada kearifan lokal sebagai dasar pengembangan wilayah yang berkelanjutan.

Kata Kunci: edukasi, eksplorasi, kearifan lokal, pariwisata.

ABSTRACT

*The Jampang area in Sukabumi Regency, West Java, possesses rich biodiversity and significant tourism potential that has yet to be fully developed due to limited access and the lack of creative approaches in regional development. Pakidoelan Eco Art and Cultural Laboratory (Pakidoelan Lab) serves as a platform for art and education that promotes the integration of art, culture, and ecology to enhance human resources and improve the welfare of local communities. This initiative is grounded in the theory of Art-Based Environmental Education (ABEE), which combines artistic practice with environmental education to foster ecological awareness and encourage active community participation. In collaboration with Politeknik Multimedia Nusantara (MNP) and Universitas Multimedia Nusantara (UMN), the “*Jampang Creative Camp*” was held on May 17–18, 2025, at Cibuaya Beach, employing methods such as workshops, traditional art performances, and interactive discussions with local practitioners in geography and history. The objectives were to raise public awareness of local potential, encourage youth involvement in cultural and ecological preservation, and develop creativity-based strategies for Jampang’s tourism development. The results of this activity indicate an increased public awareness of the importance of creativity rooted in local wisdom as a foundation for sustainable regional development.*

Keywords: education, exploration, local wisdom, tourism.

PENDAHULUAN

Pakidoelan Eco Art and Cultural Laboratory (Pakidoelan Lab) adalah platform seni yang fokus pada pendidikan budaya dan ekologi di Jampang, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Didirikan sebagai wadah ide kreatif, terutama untuk pendidikan seni budaya dan ekologi, Pakidoelan Lab memanfaatkan kekayaan biodiversitas dan kearifan lokal Pajampangan untuk pendidikan, seni, dan potensi ekowisata (Fitriawati, 2023). Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan ekonomi dan kualitas SDM masyarakat.

Namun, pengembangan potensi Jampang menghadapi kendala. Akses transportasi terbatas membuat daerah ini kurang dikenal. Minimnya integrasi seni, budaya, dan ekologi dalam pendidikan membuat generasi muda kekurangan ruang untuk kreativitas. Tradisi seperti nganteuran—tradisi perempuan saling bertukar makanan saat hari raya—semakin jarang ditonjolkan. Sumber daya manusia terlatih dalam ekowisata kreatif pun masih terbatas.

Pakidoelan Lab memulai program dengan mendokumentasikan budaya nganteuran melalui buku resep dan film dokumenter. Film ini dipadukan dengan seni pertunjukan performatif di Sungai Cibeureum, Goa Baduy, Gunung Patat, dan Pantai Minajaya (Dharmawan, 2024). Pendekatan ini menampilkan tradisi sekaligus keragaman biodiversitas Jampang, sejalan dengan pandangan Goldberg (2011) bahwa seni

performatif dapat merepresentasikan budaya, politik, dan kekayaan alam.

Akses geografis tetap menjadi tantangan. Dari Jakarta, stasiun terdekat adalah Sukabumi, lalu masih harus menempuh ±110 km selama 4–5 jam. Padahal, potensi wisata pantai Jampang tidak kalah dengan Anyer, tetapi kurang diminati karena akses jalan lebih sulit. Untuk mengatasi keterbatasan, Pakidoelan Lab menjalankan strategi: mendokumentasikan budaya dan alam melalui film, menggelar pertunjukan seni di lokasi ikonik, dan meluncurkan program edukasi kreatif seperti "*Jampang Creative Camp*". Kegiatan ini bertujuan mempromosikan alam dan budaya, membangun citra positif, serta mendorong ekowisata berbasis kearifan lokal.

Fenomena *hidden gem* di media sosial juga berpengaruh. Pantai Ujung Genteng kini sering dipromosikan di TikTok, termasuk Pantai Cibuaya, Pantai Pasir Putih, dan Pantai Muara Cipanarikan yang dekat Konservasi Penyu. Kehadiran Moana Beach Cafe menambah daya tarik. Priatmoko dkk. (2021) menyebut tren komersialisasi digital mampu memulihkan destinasi wisata. Hal serupa dapat diterapkan di Jampang untuk mengangkat pantai, alam, dan biodiversitasnya.

Sementara itu, pendidikan di Sukabumi masih terbatas. Hanya

Universitas Nusa Putra yang memiliki prodi desain, dan belum banyak kurikulum yang mengembangkan pariwisata berbasis kreativitas. Oleh karena itu, Jampang sangat relevan sebagai lokasi Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bagi tenaga pengajar, dengan tujuan menyoialisasikan pendidikan kekayaan intelektual dan pengembangan karya berbasis kearifan lokal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dirancang dengan mempertimbangkan kondisi geografis, sosial, dan potensi budaya-ekologis wilayah Jampang. Berdasarkan temuan awal di lapangan bahwa hanya terdapat satu perguruan tinggi di Sukabumi yang memiliki program studi desain, serta minimnya kurikulum yang mengajarkan proses berpikir kreatif untuk pengembangan pariwisata, diputuskan untuk melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat yang memadukan pendekatan seni, budaya, dan pendidikan lingkungan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui kolaborasi antara Politeknik Multimedia Nusantara (MNP), Universitas Multimedia Nusantara (UMN), dan Pakidoelan Lab. Sasaran peserta adalah masyarakat berusia 15–18 tahun yang berdomisili di wilayah Jampang. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada pertimbangan bahwa generasi muda merupakan agen penting dalam pelestarian budaya dan ekologi, serta

memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas berbasis kearifan lokal.

Kegiatan inti dilaksanakan pada “*Jampang Creative Camp*” di Pantai Cibuaya, pada 17-18 Juli 2025. Prosesnya terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Perencanaan dan Koordinasi Tim pengabdi melakukan koordinasi awal dengan pengelola Pakidoelan Lab, tokoh masyarakat, dan perwakilan pemerintah daerah untuk menentukan tema, materi, serta jadwal kegiatan.
2. Pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) FGD menghadirkan narasumber yang terdiri atas ahli sejarah, pegiat geografi lokal, dan edukator bisnis ekowisata berkelanjutan. Diskusi dilakukan secara partisipatif dengan tujuan mengidentifikasi potensi lokal, permasalahan, serta peluang pengembangan ekowisata dan eduwisata. Hasil FGD berupa rumusan strategi pengembangan wilayah yang dapat diimplementasikan oleh masyarakat dan pemangku kepentingan terkait (Sulistiarini dkk., 2024).
3. Lokakarya Kreatif

Lokakarya dipandu oleh praktisi industri kreatif film dan animasi yang telah berpengalaman. Peserta mendapatkan materi mengenai teknik visualisasi ide, pembuatan media kreatif, dan *storytelling* yang relevan untuk promosi potensi wisata.

4. Pendampingan dan Evaluasi Pemahaman Selama kegiatan, peserta mendapat bimbingan langsung dari fasilitator. Pendampingan ini bertujuan memastikan materi yang diberikan dapat dipahami dan diimplementasikan sesuai konteks lokal (Suwartane dkk., 2023). Evaluasi dilakukan melalui penilaian hasil karya, partisipasi aktif dalam diskusi, serta umpan balik dari peserta dan narasumber.

Metode ini tidak hanya menghasilkan strategi pengembangan wilayah, tetapi juga membekali generasi muda dengan keterampilan kreatif dan kesadaran ekologis yang dibutuhkan untuk mendukung pembangunan berkelanjutan berbasis kearifan lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Acara ini menggabungkan praktik seni dengan pendidikan lingkungan sebagai basis utama kegiatan. Papavasileiou (2020) menjelaskan metode memiliki kemampuan untuk meningkatkan kesadaran ekologi lewat pengalaman estetika, refleksi, hingga kemampuan untuk berpikir kreatif. “*Jampang Creative Camp*”

merupakan acara yang dibuat oleh Pakidoelan Lab, yang berlangsung pada tanggal 17-18 Mei 2025. “*Jampang Creative Camp*” yang diisi dengan obrolan interaktif, lokakarya, hingga pertunjukkan tari dan musik. Rangkaian kegiatan disusun dengan tujuan mengimplementasikan pendidikan berbasis komunitas sebagai transfer budaya (Sari dkk., 2021). Kegiatan ini merupakan pengaplikasian dari artikel jurnal oleh McClain dkk. (2024) yang membahas edukasi dan kesehatan melalui kegiatan di alam bebas.

Sebelum memulai acara, peserta yang mendaftarkan diri mengisi kuisioner dan dirangkum dalam data seperti berikut:

Tabel 1: Data Peserta dan Kuesioner Sebelum “*Jampang Creative Camp*”

Perempuan	17
Laki-laki	9
Umur	15-18 Tahun

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah pernah mengikuti seminar/lokakarya di luar ruangan (<i>outdoor</i>)?	6	20
Apakah teman-teman pernah mendengar mengenai lokakarya pemahaman mengenai film/animasi?	2	24
Apakah teman-teman pernah membuat video	26	0

mengunakan ponsel pintar (<i>smartphone</i>)?		
Apakah teman-teman pernah mendengar mengenai Kekayaan Intelektual/ <i>Intellectual Property</i> (IP)?	0	26

Berdasarkan hasil kuisisioner diatas, hanya 14% pernah mengikuti acara seperti “*Jampang Creative Camp*”, 22% pernah mendengar lokakarya film/animasi, 100% dapat membuat video dengan ponsel pintar, dan 0% memiliki pemahaman atas kekayaan intelektual.

Bentcheva dkk. (2022) menyatakan pertunjukan seni kontemporer mampu menunjukkan identitas seperti sejarah, budaya, hingga praktik sosial. Acara dimulai dengan pertunjukan musik diisi oleh grup musik etnik Sunda yang bernama “Sayang Iwung”, yang membawakan musik dengan alat musik tradisional bambu. Rangkaian acara dimulai dengan pertunjukkan tari oleh “*Jampang Warrior Dance*”, sebuah kelab tari tradisional kebudayaan Jampang, dengan judul “*Sedekah Bumi*”. Seluruh elemen dan rangkaian acara dibuat fokus pada sosialisasi peningkatan kesadaran kearifan lokal Jampang, untuk warga lokal maupun luar Jampang. Seni pertunjukkan dengan mengangkat kearifan lokal ini sebagai model advokasi seni berbasis lingkungan (Hilmawati, 2023). Kegiatan ini juga sebagai realisasi kearifan lokal sebagai sumber belajar (Sugiarto, 2017), yang merupakan

metode observasi biodiversitas Jampang dapat dimanfaatkan untuk memicu kreativitas peserta saat mengikuti lokakarya IP. Kegiatan ini dilaksanakan di Pantai Cibuaya pada tanggal 17–18 Mei 2025. Acara dimulai pada tanggal 17 pukul 12.00 siang, diawali dengan sesi makan siang bersama dan dilanjutkan dengan rangkaian pertunjukan seni, lokakarya, dan diskusi. Seluruh kegiatan berlangsung hingga keesokan harinya, tanggal 18 Mei 2025, dan berakhir pada pukul 20.00 malam. Lokasi Pantai Cibuaya dipilih karena keindahan alamnya yang masih asri, sekaligus sebagai sarana memperkenalkan potensi wisata bahari Jampang kepada peserta dan masyarakat luas.

Acara ini menggabungkan praktik seni dengan pendidikan lingkungan sebagai basis utama kegiatan. Papavasileiou (2020) menjelaskan metode memiliki kemampuan untuk meningkatkan kesadaran ekologi lewat pengalaman estetika, refleksi, hingga kemampuan untuk berpikir kreatif. “*Jampang Creative Camp*” merupakan acara yang dibuat oleh Pakidoelan Lab, yang berlangsung pada tanggal 17-18 Mei 2025. “*Jampang Creative Camp*” yang diisi dengan obrolan interaktif, lokakarya, hingga pertunjukkan tari dan musik. Rangkaian kegiatan disusun dengan tujuan mengimplementasikan pendidikan berbasis

komunitas sebagai transfer budaya (Sari dkk., 2021). Kegiatan ini merupakan pengaplikasian dari artikel jurnal oleh McClain dkk. (2024) yang membahas edukasi dan kesehatan melalui kegiatan di alam bebas.

Sebelum memulai acara, peserta yang mendaftarkan diri mengisi kuisioner dan dirangkum dalam data seperti berikut:

Tabel 2: Data Peserta dan Kuesioner Materi Sebelum “*Jampang Creative Camp*”

Perempuan	17
Laki-laki	9
Umur	15-18 Tahun

Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah pernah mengikuti seminar/lokakarya di luar ruangan (<i>outdoor</i>)?	6	20
Apakah teman-teman pernah mendengar mengenai lokakarya pemahaman mengenai film/animasi?	2	24
Apakah teman-teman pernah membuat video menggunakan ponsel pintar (<i>smartphone</i>)?	26	0
Apakah teman-teman pernah mendengar mengenai Kekayaan Intelektual/ <i>Intellectual Property</i> (IP)?	0	26

Berdasarkan hasil kuisioner diatas, hanya 14% pernah mengikuti acara seperti “*Jampang* 475

Creative Camp”, 22% pernah mendengar lokakarya film/animasi, 100% dapat membuat video dengan ponsel pintar, dan 0% memiliki pemahaman atas kekayaan intelektual.

Bentcheva dkk. (2022) menyatakan pertunjukan seni kontemporer mampu menunjukkan identitas seperti sejarah, budaya, hingga praktik sosial. Acara dimulai dengan pertunjukan musik diisi oleh grup musik etnik Sunda yang bernama “Sayang Iwung”, yang membawakan musik dengan alat musik tradisional bambu. Rangkaian acara dimulai dengan pertunjukkan tari oleh “*Jampang Warrior Dance*”, sebuah kelab tari tradisional kebudayaan Jampang, dengan judul “*Sedekah Bumi*”. Seluruh elemen dan rangkaian acara dibuat fokus pada sosialisasi peningkatan kesadaran kearifan lokal Jampang, untuk warga lokal maupun luar Jampang. Seni pertunjukkan dengan mengangkat kearifan lokal ini sebagai model advokasi seni berbasis lingkungan (Hilmawati, 2023). Kegiatan ini juga sebagai realisasi kearifan lokal sebagai sumber belajar (Sugiarto, 2017), yang merupakan metode observasi biodiversitas Jampang dapat dimanfaatkan untuk memicu kreativitas peserta saat mengikuti lokakarya IP. Kegiatan ini dilaksanakan di Pantai Cibuaya pada tanggal 17–18 Mei 2025. Acara dimulai pada tanggal 17 pukul

12.00 siang, diawali dengan sesi makan siang bersama dan dilanjutkan dengan rangkaian pertunjukan seni, lokakarya, dan diskusi. Seluruh kegiatan berlangsung hingga keesokan harinya, tanggal 18 Mei 2025, dan berakhir pada pukul 20.00 malam. Lokasi Pantai Cibuaya dipilih karena keindahan alamnya yang masih asri, sekaligus sebagai sarana memperkenalkan potensi wisata bahari Jampang kepada peserta dan masyarakat luas.

Rangkaian acara dimulai setelah makan siang dan waktu ibadah shalat Dzuhur, pukul 13.15 WIB. Dimulai dengan obrolan interaktif yang dipandu oleh pegiat geografi dan pegiat sejarah yang berasal dari Desa Jampang itu sendiri. S. Maulana sebagai pegiat geografi menunjukkan skema awal mula daratan daerah Jampang menjadi seperti yang dapat dinikmati sekarang, bagaimana biota berkembang baik dari sisi flora dan fauna. A. Pribadi juga menjelaskan sejarah Desa Jampang dan bagaimana pantai di daerah Jampang menjadi tempat penangkaran telur dan pelepasan penyu. Acara kemudian dilanjutkan dengan lokakarya tari, yang kemudian dilanjutkan dengan lokakarya penciptaan film dan animasi di malam hari.

Lokakarya dimulai oleh Depita dengan pembahasannya yang berjudul “Gerilya Produksi Film Daerah dan Distribusinya”. Depita memaparkan materi produksi film, fokus yang perlu diperhatikan, hingga susunan dan pembagian pekerjaan pembuatan film. Dalam

pemaparan materinya, Depita menjelaskan pembuatan film tidak selalu membutuhkan alat-alat mahal dan dapat dimulai melalui alat-alat yang biasa digunakan sehari-hari seperti ponsel pintar dan bagaimana era media sosial seperti platform Instagram atau Tiktok mempermudah distribusi karya film yang sudah dibuat.



Gambar 1: Materi Film oleh Depita Lokakarya dilanjutkan dengan Rosita dan Arby memaparkan materi berisi deskripsi, definisi, hingga pembuatan *Intellectual Property* (IP) atau kekayaan intelektual yang berjudul “Eksplorasi Konsep IP Animasi Berbasis Kearifan Lokal”. Sugiyono (2007) menjelaskan eksplorasi sebagai metode untuk menggali fenomena seperti budaya. Rosita memaparkan deskripsi IP, penjelasan luaran IP, hingga bagaimana mengangkat kearifan lokal dalam pembuatan IP. Peserta dipaparkan materi contoh-contoh IP dan potensi dari pembuatan IP. Rosita juga

menerangkan IP dapat dibuat dan diangkat dari hal-hal yang sering ditemui hingga kearifan lokal yang terlihat tidak menarik untuk beberapa orang, namun memiliki nilai lebih bagi orang lain yang belum terpapar dengan konten tersebut. Rosita memberikan contoh bagaimana IP Spongebob Squarepants yang dibuat oleh seorang ahli biologi kelautan yang suka menggambar bernama Stephen Hillenburg. Tanpa disangka, serial animasi Spongebob Squarepants menyebar tidak hanya di Amerika Serikat, namun seluruh dunia. Perkembangan IP Spongebob Squarepants yang dari animasi singkat, menjadi serial animasi, kemudian hingga *video games* dan mainan *action figure*.



Gambar 2: Materi IP oleh Rosita

Kemudian materi dilanjutkan oleh Arby yang menjelaskan awal pembuatan IP dapat dimulai dengan pembuatan karakter. Sebagaimana dijelaskan oleh Abdal (2022) lokakarya IP berkontribusi pada pengembangan materi dan sumber daya pendidikan,

meningkatkan kualitas pengalaman mengajar dan belajar. Arby memberikan materi bahwa pembuatan karya visual yang dimulai dengan karakter perlu memahami pribadi tersebut yang biasa disebut *3-dimensional character* yang berisi fisik, psikis, hingga sosiologi dari karakter. Kemudian dilanjutkan dengan materi bagaimana bentuk dapat merepresentasikan pribadi karakter tersebut, disebut dengan bahasa bentuk. Arby juga menjelaskan pribadi tidak hanya dapat direpresentasikan oleh bentuk, tapi juga warna. Warna yang digunakan dalam sebuah karakter mampu menunjukkan sifat yang ingin direpresentasikan oleh sebuah karakter.



Gambar 3: Materi Karakter oleh Arby

Setelah pemaparan materi, dilanjutkan dengan lokakarya. Peserta “Jampang Creative Camp” dibagi menjadi dua kelompok dengan kelompok pertama mencoba pembuatan film pendek dengan menggunakan ponsel pintar. Adapun masalah yang ditemui oleh kelompok pertama, beberapa anak kesulitan untuk menerapkan materi tentang elemen-elemen visual dan representasinya. Beberapa peserta juga terlihat kesulitan untuk

memahami representasi visual yang masuk perlu masuk ke dalam kamera hingga yang seharusnya tidak masuk ke dalam kamera. Namun setelah beberapa menit dan sedikit mentoring dari Depita selama praktek, peserta yang sudah cukup terbiasa dengan pembuatan konten video di platform Instagram dan Tiktok mulai dapat membuat video yang dengan pemahaman sinematografi.

Kelompok dua yang mendapatkan lokakarya untuk membuat karakter mendapatkan kesulitan karena tidak banyak dari mereka hobi menggambar. Lokakarya pun akhirnya disesuaikan untuk membedah *3-dimensional character* yang sudah ada. Walaupun peserta sempat menyampaikan kesulitan untuk membuat karakter sederhana, setelah beberapa menit mereka justru terlihat antusias untuk menggambar karakter yang sedang mereka bedah *3-dimensional character*. Peserta mampu menunjukkan kemampuan analisis yang baik dengan pemaparan materi yang cukup singkat.



Gambar 4: Arby Mengasistensi Karya Peserta Lokakarya

Setelah mengikuti sesi seminar dan lokakarya, peserta kembali mengisi kuisioner untuk melihat dampak dari seminar dan lokakarya yang telah dilakukan, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3: Kuisioner Hasil Kegiatan “Jampang Creative Camp”

Pertanyaan	SP	P	CKP	TP
Apakah teman-teman sudah memahami definisi IP dan jenis-jenisnya?	23	3	0	0
Apakah teman-teman memahami pengangkatan tema melalui kekayaan alam dalam pembuatan IP?	19	6	1	0
Apakah teman-teman memahami pembuatan video menggunakan ponsel pintar?	26	0	0	0
Apakah teman-teman dapat membuat dan memasarkan video berdasarkan pemaparan materi?	26	0	0	0

Skala penilaian didasarkan pada tingkat pemahaman dengan keterangan skala sebagai berikut:

SP : Sangat Paham

P : Paham

CKP : Cukup/Kurang Paham

TP : Tidak Paham

Hasil dari rangkaian kegiatan dan kuesioner menunjukkan bahwa tingkat

pemahaman peserta berada pada kategori Sangat Paham 90,38%, Paham 8,65%, Cukup/Kurang Paham 0,96%, dan Tidak Paham 0%. Data tersebut menegaskan adanya peningkatan signifikan dibandingkan sebelum acara seminar dan lokakarya dimulai, di mana 0% peserta memahami apa itu IP dan cara pembuatannya. Meskipun peserta belum mampu menciptakan IP yang siap produksi, mereka telah menghasilkan luaran berupa konsep awal IP berbasis kearifan lokal Jampang, rancangan karakter 3 dimensi yang mencakup aspek fisik, psikis, dan sosiologi, serta satu karya film pendek hasil pengambilan gambar dengan ponsel pintar menggunakan prinsip sinematografi yang telah dipelajari. Potensi keberlanjutan program ini cukup besar, mengingat peserta menunjukkan kemampuan mengeksplorasi dan menganalisis IP, serta minat tinggi untuk mengembangkan karya lebih lanjut.

Sebelum lokakarya, peserta juga menunjukkan tidak memiliki pemahaman pembuatan video dengan struktur film meskipun mampu menggunakan ponsel pintar dalam pembuatan video. Kegiatan ini membuka peluang untuk pembentukan komunitas kreatif lokal yang dapat menjadi wadah kolaborasi antara pelajar, pegiat seni, dan akademisi, serta mendorong program pendampingan lanjutan yang terjadwal untuk memastikan keterampilan yang diperoleh dapat terus berkembang hingga menghasilkan produk kreatif siap dipasarkan. Peserta memahami definisi dan cara pembuatan shot

hingga *scene* berdasarkan pemaparan materi yang mereka praktekan.

SIMPULAN

Laporan kegiatan ini merupakan inisiatif Pakidoelan Eco Art and Cultural Laboratory (Pakidoelan Lab) sebagai platform seni dan pendidikan budaya-ekologi yang berbasis di Jampang, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Pakidoelan Lab hadir untuk memfasilitasi masyarakat dalam mengembangkan potensi lokal melalui pendekatan seni, budaya, dan ekologi guna meningkatkan kesejahteraan dan kualitas SDM. Salah satu program utamanya adalah pengarsipan dan pertunjukan budaya lokal nganteuran, yang dikemas dalam bentuk buku resep dan film dokumenter, serta dipertunjukkan dalam seni performatif di lokasi-lokasi alam Jampang.

Permasalahan utama yang dihadapi daerah Jampang adalah sulitnya akses, sehingga potensi pariwisata dan biodiversitasnya kurang dikenal secara luas. Namun, tren media sosial tentang *hidden gem* mulai mendorong perhatian terhadap tempat-tempat wisata di Sukabumi seperti Pantai Ujung Genteng dan sekitarnya.

Sebagai bagian dari Tridharma yaitu Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), Politeknik MNP dan Universitas Multimedia Nusantara bekerja sama dengan Pakidoelan Lab dalam mengadakan

“Jampang Creative Camp” pada 17–18 Mei 2025. Acara ini menaras generasi muda (17–25 tahun) dan meliputi kegiatan edukatif seperti pertunjukan seni tradisional, lokakarya produksi film, dan pengembangan karakter untuk Kekayaan Intelektual atau *Intellectual Property* (IP) berbasis kearifan lokal.

Kegiatan ini menghasilkan peningkatan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap pentingnya kreativitas yang berakar pada kearifan lokal, sekaligus memotivasi mereka untuk mengembangkan potensi daerah melalui karya seni, media, dan inovasi berbasis budaya.

Kegiatan ini menghasilkan peningkatan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap pentingnya kreativitas yang berakar pada kearifan lokal, sekaligus memotivasi mereka untuk mengembangkan potensi daerah melalui karya seni, media, dan inovasi berbasis budaya.

Sebagai bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), Politeknik MNP dan Universitas Multimedia Nusantara bekerja sama dengan Pakidoelan Lab dalam mengadakan “Jampang Creative Camp” pada 17–18 Mei 2025. Acara ini menaras generasi muda (17–25 tahun) dan meliputi kegiatan edukatif seperti pertunjukan seni tradisional, lokakarya produksi film, dan pengembangan karakter untuk Kekayaan Intelektual atau biasa dikenal dengan *Intellectual Property* (IP) berbasis kearifan lokal.

Kegiatan ini memperlihatkan partisipasi aktif peserta, meskipun ditemukan beberapa

tantangan, seperti keterbatasan dalam pemahaman sinematografi atau kurangnya keterampilan menggambar. Namun, peserta tetap menunjukkan semangat dan hasil yang membanggakan, menunjukkan efektivitas pendekatan edukatif yang berbasis seni dan budaya lokal dalam meningkatkan kesadaran identitas dan potensi daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bentcheva, E., Kwan, A. J., & Nelson, R. (2022). Project MUSE - Editorial introduction: Pathways of performativity in contemporary art of southeast asia. *Southeast of Now: Directions in Contemporary and Modern Art in Asia*, 6(1), 3–9. <https://doi.org/10.1353/sen.2022.0000>
- Dharmawan, A. S., & Kumalasari, L. D. (2024). Pengelolaan dan Potensi Ekowisata Desa Wisata Sidorejo Indah. *Jurnal Perspektif*, 7(4), 456–465. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v7i4.942>
- Fitriawati, F., & Djoko Santoso Abi Suroso. (2023). Penerapan Prinsip Ekowisata dalam Penyelenggaraan Pariwisata Alam di Taman Wisata Alam (TWA) Kawah Ijen. *Jurnal Green Growth Dan Manajemen Lingkungan*,

- 12(1), 1–21.
<https://doi.org/10.21009/10.21009/jgg.v1i1.01>
- Goldberg, R. (2011). *Performance Art Third Edition: From Futurism To The Present third edition*. National Geographic Books.
- Hilmawati, H., Aminuddin, I., Jaman, U. B., & Iskandar, Y. (2023). Ekspresi Seni Ramah Lingkungan: Belajar, Berkreasi, dan Berkarya (B3) Melalui Teknik Ecoprint Bersama Anak - Anak Desa Cimaja Kecamatan Cikakak. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 2(01), 32–39.
<https://doi.org/10.58812/ejimcs.v2i01.158>
- Liliana Dewi, & Adli Rizky Muharam. (2022). Development strategy north toraja's hidden gem in lembang nonongan. *International Journal of Social Science*, 2(1), 1081–1088.
<https://doi.org/10.53625/ijss.v2i1.2303>
- McClain, L. R., Powell, A. E., & Bettwy, K. A. (2024). Community nature journaling: Wellbeing and learning outcomes for adult and youth participants. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 25(1), 282–300.
<https://doi.org/10.1080/14729679.2024.2425933>
- Papavasileiou, V., Nikolaou, E., Andreadakis, N., Xanthacou, Y., & Kaila, M. (2020). THE ROLE OF ART IN ENVIRONMENTAL EDUCATION. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, 6(18), 287–295.
<https://doi.org/10.18768/ijaedu.819417>
- Priatmoko, S., Kabil, M., Vasa, L., Pallás, E. I., & Dávid, L. D. (2021). Reviving an Unpopular Tourism Destination through the placemaking approach: Case study of Ngawen Temple, Indonesia. *Sustainability*, 13(12), 6704.
<https://doi.org/10.3390/su13126704>
- Sari, M., Effendie, R., & Sakerani, S. (2025). Implementasi ekoliterasi melalui pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 11(1), 31–40.
<https://doi.org/10.18592/jea.v11i1.5218>
- Sugiarto, E. (2017). Kearifan Ekologis sebagai Sumber Belajar Seni Rupa: Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang. *Imajinasi : Jurnal Seni*, 11(2), 135–142.
<https://doi.org/10.15294/imajinasi.v11i2.12815>
- Sulistiarini, E. B., Prihandini, R., Alfian, R., Shofiah, W., & Laili, H. (2024). Strategi Pembentukan Eduwisata Pertanian Ramah Lingkungan

melalui Focus Group Discussion (FGD).

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 5(4), 4465–4472.

<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.430>

7

Supratman, R. G., & Ibnu Abbas, M. H. (2022).

Village tourism-based local economic development: An approach to the raled model. *EcceS (Economics, Social, and Development Studies)*, 9(1), 1–20.

<https://doi.org/10.24252/ecc.v9i1.28031>

Suwartane, E. P. D., Suwartane, I. G. A.,

Adriani, H., Rahmawati, K. J., &

Ramadhana, T. (2023). Focus Group Discussion (FGD) Pendampingan dalam Perekutan dan Pelatihan Kompetensi bagi Pemuda Desa Miskin Putus Kerja sebagai Pemandu Wisata Trekking Sentul, Bogor. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 7(3), 8–15. <https://doi.org/10.37817/ikra-ithabdimas.v7i3.2975>