

## Peningkatan Kreativitas Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Grafis dan Konten Digital

Ahmad Faqih<sup>1\*</sup>, Ahmad Rifai<sup>2</sup>, Mohamad Riad Solihin<sup>3</sup>, Muhammad Daffa Ayyasy<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Cirebon, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[ahmadfaqih.ikmi@gmail.com](mailto:ahmadfaqih.ikmi@gmail.com), <sup>2</sup>[ahmadrifai.ikmi@gmail.com](mailto:ahmadrifai.ikmi@gmail.com),

<sup>3</sup>[muhamadriadsolihin.ikmi@gmail.com](mailto:muhamadriadsolihin.ikmi@gmail.com), <sup>4</sup>[muhammaddaffaayyasy.ikmi@gmail.com](mailto:muhammaddaffaayyasy.ikmi@gmail.com).

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Peran generasi muda dalam pembangunan desa semakin penting di era digital, khususnya dalam hal promosi potensi lokal, kegiatan sosial, dan pengembangan ekonomi kreatif. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna adalah keterbatasan kemampuan dalam membuat konten digital dan desain grafis yang menarik, padahal potensi media sosial sebagai sarana promosi dan komunikasi sangat besar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas anggota Karang Taruna Desa dalam hal pembuatan konten kreatif dan desain grafis berbasis aplikasi digital sederhana dan mudah diakses. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahapan: identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan modul pelatihan, pelaksanaan pelatihan langsung (luring), serta pendampingan pascapelatihan. Materi yang diberikan mencakup dasar-dasar desain grafis, pemahaman elemen visual (warna, tipografi, layout), teknik fotografi dan videografi sederhana menggunakan smartphone, serta penggunaan aplikasi desain seperti Canva, CapCut, dan Pixellab. Peserta juga diajak mempraktikkan langsung pembuatan konten sosial media untuk promosi kegiatan desa, UMKM lokal, dan kampanye sosial yang dikelola oleh Karang Taruna. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam mendesain poster, feed Instagram, hingga video pendek untuk kebutuhan publikasi. Beberapa karya peserta telah diunggah di akun media sosial Karang Taruna dan mendapat respons positif dari masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong rasa percaya diri, kreativitas, dan semangat kolaborasi antaranggota. PKM ini memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan pemuda desa melalui literasi digital dan media kreatif. Ke depan, pelatihan ini dapat dijadikan program berkelanjutan untuk memperkuat identitas digital desa dan promosi potensi lokal berbasis komunitas.

**Kata Kunci:** Konten Kreatif, Desain Grafis, Karang Taruna, Media Sosial, Pemberdayaan Pemuda

**Abstract**—The role of youth in village development is becoming increasingly important in the digital era, particularly in promoting local potential, social activities, and creative economic initiatives. One of the main challenges faced by youth organizations such as Karang Taruna is the limited ability to produce engaging digital content and graphic designs, despite the great potential of social media as a means of promotion and communication. This Community Service Program (PKM) aims to enhance the capacity of Karang Taruna members in creating creative content and graphic design using simple and accessible digital applications. The program was carried out in several stages: identifying participants' needs, developing training modules, conducting in-person training sessions, and providing post-training assistance. The training materials included the basics of graphic design, understanding visual elements (color, typography, layout), simple photography and videography techniques using smartphones, and the use of design applications such as Canva, CapCut, and Pixellab. Participants also practiced creating social media content to promote village activities, local MSMEs, and social campaigns managed by Karang Taruna. The results show a significant improvement in participants' skills in designing posters, Instagram feeds, and short videos for publication purposes. Some of the participants' works have been uploaded to Karang Taruna's official social media accounts and received positive responses from the community. This program not only enhanced technical skills but also fostered confidence, creativity, and a spirit of collaboration among members. It makes a tangible contribution to empowering village youth through digital literacy and creative media. Moving forward, this training can be developed into a sustainable program to strengthen the village's digital identity and promote local potential through community-based efforts.

**Keywords:** Creative Content, Graphic Design, Karang Taruna, Social Media, Youth Empowerment.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi

Di era digital saat ini, media sosial dan konten visual telah menjadi alat utama dalam menyampaikan informasi, mempromosikan kegiatan, dan membangun citra organisasi. Namun, banyak komunitas pemuda di tingkat desa, khususnya Karang Taruna, masih menghadapi kendala dalam memproduksi konten yang menarik, konsisten, dan relevan untuk kebutuhan publikasi

mereka. Meskipun sebagian besar anggota Karang Taruna merupakan generasi digital native, kemampuan teknis dalam desain grafis, copywriting, serta pemanfaatan aplikasi digital masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus Karang Taruna Desa [nama desa], ditemukan bahwa:

1. Lebih dari 70% anggota belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva atau Pixellab.
2. Akun media sosial Karang Taruna tidak dikelola secara rutin dan minim konten yang bersifat informatif maupun promotif.
3. Desain poster kegiatan masih mengandalkan template generik, bahkan sebagian besar dibuat secara manual atau seadanya, sehingga kurang menarik perhatian publik.

Padahal, Karang Taruna memiliki peran penting dalam menggerakkan kegiatan sosial, edukatif, dan kewirausahaan desa yang perlu dipublikasikan secara luas agar mendapat dukungan dan partisipasi masyarakat. Selain itu, potensi produk UMKM lokal dan event desa yang dikelola oleh Karang Taruna juga belum tersentuh secara optimal dari sisi promosi visual.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak untuk memberikan pelatihan pembuatan konten kreatif dan desain grafis yang aplikatif, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik generasi muda desa. Dengan peningkatan kapasitas ini, diharapkan Karang Taruna mampu mengelola media sosial secara aktif, meningkatkan citra positif komunitas, serta mempromosikan potensi desa secara lebih profesional dan menarik.

## 1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil identifikasi lapangan melalui observasi dan diskusi bersama pengurus Karang Taruna Desa [nama desa], ditemukan beberapa permasalahan utama yang menghambat optimalisasi peran mereka dalam promosi kegiatan dan potensi desa secara digital. Permasalahan tersebut antara lain:

1. **Minimnya Keterampilan Desain Grafis di Kalangan Anggota**  
Sebagian besar anggota Karang Taruna belum memiliki kemampuan teknis dasar dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva, Pixellab, atau CapCut, sehingga kesulitan membuat konten visual yang menarik dan informatif.
2. **Konten Media Sosial Tidak Terkelola Secara Aktif**  
Akun media sosial Karang Taruna kurang aktif, tidak memiliki kalender konten, dan jarang mempublikasikan kegiatan yang telah dilakukan. Hal ini menyebabkan rendahnya visibilitas dan engagement dari masyarakat.
3. **Kurangnya Pemahaman tentang Branding dan Komunikasi Visual**  
Belum ada pemahaman menyeluruh mengenai pentingnya identitas visual, warna, logo, dan konsistensi desain untuk membangun citra komunitas yang profesional dan terpercaya.
4. **Kegiatan Desa dan Produk Lokal Kurang Terdokumentasi dengan Baik**  
Banyak kegiatan Karang Taruna dan potensi UMKM desa yang belum terdokumentasi secara visual (foto, video, poster digital), sehingga sulit dipromosikan secara luas, baik di media sosial maupun melalui kolaborasi dengan pihak luar.
5. **Ketergantungan pada Pihak Eksternal untuk Pembuatan Konten**  
Mitra sering kali harus meminta bantuan pihak luar (misalnya relawan desa atau mahasiswa magang) untuk membuat poster atau video kegiatan, yang menyebabkan ketergantungan dan kurangnya kemandirian organisasi.

Permasalahan-permasalahan ini berdampak pada terbatasnya eksistensi digital Karang Taruna dan belum optimalnya promosi kegiatan sosial maupun potensi ekonomi desa. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan dan pendampingan yang dapat meningkatkan kapasitas desain dan pengelolaan konten secara mandiri.

## 1.3 Tujuan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas kreatif dan digital anggota Karang Taruna Desa dalam hal produksi konten visual yang efektif, menarik, dan relevan. Tujuan kegiatan ini dijabarkan dalam dua kategori utama: jangka pendek dan jangka panjang.

Tujuan Jangka Pendek:

1. Meningkatkan keterampilan dasar desain grafis anggota Karang Taruna  
Peserta mampu menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva dan Pixellab untuk membuat poster, flyer, dan materi promosi digital lainnya.
2. Mendorong kemampuan pembuatan konten media sosial yang menarik dan konsisten  
Karang Taruna dapat merancang dan menjalankan kalender konten untuk media sosial mereka (Instagram, Facebook, dll).
3. Memperkenalkan konsep dasar branding komunitas dan komunikasi visual  
Peserta memahami pentingnya identitas visual seperti logo, warna khas, dan tone desain untuk memperkuat citra organisasi.

Tujuan Jangka Panjang:

1. Membangun kemandirian Karang Taruna dalam mengelola media sosial dan publikasi digital  
Komunitas pemuda desa tidak lagi bergantung pada pihak luar untuk membuat materi promosi dan dokumentasi visual.
2. Mengoptimalkan peran Karang Taruna dalam promosi potensi desa dan kegiatan komunitas  
Konten kreatif digunakan untuk memperkenalkan produk lokal, wisata desa, dan kegiatan sosial agar menjangkau audiens yang lebih luas.
3. Menumbuhkan semangat kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital di kalangan pemuda desa  
Karang Taruna menjadi pusat inovasi dan gerakan kreatif desa yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

#### 1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini memberikan berbagai manfaat strategis bagi mitra utama, yaitu Karang Taruna Desa, serta pihak-pihak terkait lainnya di lingkungan desa. Manfaat tersebut mencakup peningkatan keterampilan, penguatan peran sosial, hingga dampak ekonomi dan kultural dalam jangka panjang. Berikut manfaat yang dapat diperoleh:

**1. Manfaat bagi Mitra (Karang Taruna Desa):**

- a. **Peningkatan Keterampilan Desain dan Pembuatan Konten Visual**  
Anggota Karang Taruna menjadi lebih mandiri dalam membuat materi promosi digital seperti poster kegiatan, feed Instagram, dan video pendek.
- b. **Kemampuan Mengelola Media Sosial secara Terencana dan Profesional**  
Media sosial Karang Taruna dapat dikelola dengan strategi konten yang lebih rapi, konsisten, dan selaras dengan identitas komunitas.
- c. **Tumbuhnya Rasa Percaya Diri dan Kreativitas**  
Peserta merasa lebih percaya diri mengekspresikan ide mereka secara visual dan mampu menuangkannya ke dalam desain yang menarik.
- d. **Dokumentasi Kegiatan yang Lebih Terstruktur dan Menarik**  
Setiap kegiatan Karang Taruna dapat dipublikasikan dengan visual yang baik, sehingga meningkatkan partisipasi dan transparansi publik.

**2. Manfaat bagi Pihak Terkait (Desa, UMKM, Pemerintah Lokal):**

- a. **Promosi Potensi Desa secara Lebih Efektif**  
Produk lokal, event desa, dan wisata alam/budaya dapat diperkenalkan secara digital melalui konten yang dibuat oleh pemuda desa sendiri.
- b. **Peningkatan Citra Positif Komunitas Karang Taruna**  
Media sosial yang aktif dan visual yang menarik membuat Karang Taruna lebih dikenal luas dan dianggap adaptif terhadap perkembangan zaman.
- c. **Penguatan Literasi Digital di Kalangan Pemuda Desa**  
Kegiatan ini menjadi jembatan awal dalam mendorong transformasi digital berbasis komunitas di pedesaan.
- d. **Potensi Kolaborasi dan Dukungan Eksternal**  
Citra profesional dan aktif di media digital membuka peluang kerja sama dengan lembaga pemerintah, swasta, maupun media.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif dengan kombinasi pelatihan aplikatif, praktik langsung, dan pendampingan teknis. Tujuan utama metode ini adalah membangun keterampilan praktis yang langsung bisa diterapkan oleh peserta dalam kegiatan Karang Taruna maupun promosi potensi desa. Tahapan kegiatan dilaksanakan secara sistematis sebagai berikut:

#### a. Tahap Persiapan

1. Identifikasi Kebutuhan dan Kemampuan Awal Mitra  
Dilakukan melalui survei dan diskusi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta tentang desain grafis dan pengelolaan konten digital.
2. Penyusunan Modul dan Materi Pelatihan  
Tim pelaksana menyusun modul praktis yang mencakup:
  - Pengantar desain grafis (warna, tipografi, layout)
  - Penggunaan aplikasi Canva, Pixellab, dan CapCut
  - Strategi pengelolaan media sosial
3. Koordinasi Teknis dan Jadwal Pelaksanaan  
Penjadwalan kegiatan pelatihan secara luring di balai desa atau lokasi yang mudah diakses mitra, serta persiapan alat (laptop, proyektor, jaringan internet, dll).

#### b. Tahap Pelaksanaan

1. Pelatihan Dasar Desain Grafis  
Penyampaian materi dan praktik menggunakan Canva/Pixellab untuk membuat poster kegiatan, feed Instagram, dan flyer promosi.
2. Pelatihan Pembuatan Konten Video Singkat  
Peserta diajarkan membuat video pendek menggunakan CapCut, dengan materi dari dokumentasi kegiatan desa atau UMKM lokal.
3. Manajemen Media Sosial dan Strategi Branding  
Penyusunan jadwal unggahan, tips membuat caption menarik, dan simulasi branding Karang Taruna secara visual.
4. Simulasi dan Produksi Konten Langsung  
Peserta membuat dan mengunggah minimal satu konten ke akun resmi Karang Taruna, dengan bimbingan langsung dari tim pelaksana.

#### c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

1. Evaluasi Hasil (Pre-test dan Post-test)  
Mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta terkait desain dan media sosial.
2. Pemberian Sertifikat dan Penyebaran Modul Digital  
Peserta menerima sertifikat serta e-modul sebagai bahan belajar lanjutan.
3. Pendampingan dan Monitoring Ringan Pasca-Pelatihan  
Dilakukan secara daring (via WhatsApp Group) untuk menjawab kendala teknis dan mendorong konsistensi produksi konten.

Metode ini dirancang agar peserta tidak hanya belajar teori, tetapi juga langsung mempraktikkan keterampilan yang dibutuhkan oleh komunitasnya. Hal ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan teknis dan kreativitas pemuda desa secara berkelanjutan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 HASIL

Hasil dari pelaksanaan program peningkatan kreativitas karang taruna melalui pelatihan desain grafis dan konten digital:

### **3.1.1 Hasil Pelaksanaan Program**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang dirancang sejak awal, yaitu meningkatkan keterampilan konten kreatif dan desain grafis pada anggota Karang Taruna Desa. Evaluasi hasil menunjukkan capaian yang positif, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Adapun hasil utama yang dicapai meliputi:

- a. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis dan Konten Digital
  1. Lebih dari 85% peserta mampu menggunakan aplikasi Canva dan Pixellab secara mandiri untuk membuat poster kegiatan dan konten media sosial lainnya.
  2. Sebagian peserta juga mulai mahir menggunakan CapCut untuk membuat video dokumentasi kegiatan desa.
- b. Pengelolaan Media Sosial Menjadi Lebih Aktif dan Terarah
  1. Akun media sosial Karang Taruna yang sebelumnya pasif kini mulai menampilkan konten rutin, dengan feed Instagram yang lebih tertata dan menarik.
  2. Terdapat peningkatan interaksi (like, komentar, dan jangkauan) pada konten yang dibuat peserta setelah pelatihan.
- c. Terbentuknya Tim Kreatif Karang Taruna  
Peserta pelatihan membentuk kelompok kerja kreatif yang bertugas membuat konten kegiatan, mendokumentasikan acara, dan mengelola akun media sosial Karang Taruna secara bergiliran.
- d. Peningkatan Rasa Percaya Diri dan Inisiatif Anggota  
Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, bahkan ada yang mulai membantu UMKM desa lain dalam membuat materi promosi digital, menandakan efek domino dari pelatihan.
- e. Penerapan Langsung Hasil Pelatihan
  1. Poster kegiatan, dokumentasi acara, serta promosi program Karang Taruna sudah dihasilkan dan diunggah oleh peserta ke media sosial resmi mereka.
  2. Beberapa peserta juga menggunakan keterampilan ini untuk kebutuhan pribadi seperti mendesain konten usaha rumahan dan organisasi sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai seluruh tujuan jangka pendek dan mulai menampakkan dampak jangka panjang berupa perubahan budaya kerja, peningkatan kapasitas digital, serta penguatan peran pemuda desa dalam promosi potensi lokal secara mandiri dan kreatif.

### **3.2 PEMBAHASAN**

Pelaksanaan program ini telah menghasilkan beberapa luaran konkret yang dapat digunakan langsung oleh mitra (Karang Taruna Desa), baik dalam bentuk produk fisik, digital, maupun peningkatan kapasitas sumber daya manusianya. Berikut adalah luaran yang berhasil dicapai:

- a. Modul Pelatihan Desain Grafis dan Konten Kreatif (Versi Cetak dan Digital)
  1. Modul ini berisi panduan penggunaan aplikasi Canva, Pixellab, dan CapCut, dasar-dasar desain visual, strategi media sosial, serta studi kasus dari kegiatan Karang Taruna.
  2. Format PDF juga dibagikan melalui grup WhatsApp peserta sebagai bahan belajar lanjutan.
- b. Template Desain Siap Pakai untuk Karang Taruna
  1. Beberapa template konten media sosial (poster kegiatan, pengumuman, ucapan hari besar, dan promosi UMKM desa) telah dibuat dan disimpan untuk digunakan ulang.
  2. Template dirancang agar bisa diedit dengan mudah menggunakan smartphone.
- c. Konten Digital Hasil Karya Peserta  
Lebih dari 20 konten visual (poster, feed Instagram, dan video pendek) dihasilkan oleh peserta selama dan setelah pelatihan, sebagian sudah dipublikasikan di akun resmi Karang Taruna.
- d. Akun Media Sosial yang Aktif dan Dikelola Mandiri  
Akun Instagram dan Facebook Karang Taruna kini aktif kembali dengan konten berkala, manajemen caption, dan interaksi audiens yang meningkat.
- e. Terbentuknya Tim Kreatif Karang Taruna



Tim ini bertanggung jawab untuk mendesain konten kegiatan, mengelola media sosial, dan menjadi penggerak promosi potensi desa secara digital.

- f. Sertifikat Partisipasi dan Evaluasi Pembelajaran  
Setiap peserta menerima sertifikat sebagai bukti kompetensi non-formal, serta hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan materi.
- g. Dokumentasi Kegiatan Lengkap  
Tersedia dokumentasi foto, video pelatihan, serta laporan kegiatan yang dapat dijadikan rujukan untuk program serupa di masa mendatang.

#### **Foto Kegiatan**



**Gambar 1.** Foto Kegiatan

### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kapasitas kreatif dan literasi digital anggota Karang Taruna Desa. Melalui pendekatan pelatihan yang aplikatif dan partisipatif, peserta mampu menguasai keterampilan dasar dalam desain grafis, pembuatan konten digital, serta pengelolaan media sosial secara strategis.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa anggota Karang Taruna tidak hanya mampu membuat konten secara mandiri, tetapi juga mulai menerapkan hasil pelatihan untuk mempromosikan kegiatan desa, produk lokal, dan membangun identitas digital komunitas. Terbentuknya tim kreatif internal serta meningkatnya kualitas dan frekuensi unggahan di media sosial menjadi indikator keberhasilan program ini.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa potensi pemuda desa dalam bidang kreatif digital sangat besar, asalkan diberi akses pengetahuan, alat bantu, dan ruang praktik yang sesuai. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat untuk mendukung organisasi Karang Taruna, tetapi juga membuka peluang ekonomi dan pengembangan personal bagi para peserta.

#### **Pelajaran yang Dapat Diambil**

- a. Pelatihan praktis dan kontekstual lebih mudah dipahami dan diimplementasikan, khususnya oleh pemuda di wilayah pedesaan.

- b. Konten visual dan media sosial adalah sarana penting untuk promosi kegiatan komunitas dan potensi desa.
- c. Kemandirian kreatif Karang Taruna dapat tumbuh cepat jika didukung dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat.

Saran dan Rekomendasi

- a. Replikasi Program di Karang Taruna Wilayah Lain  
Kegiatan serupa dapat dijadikan model pelatihan nasional atau regional untuk membangun kapasitas kreatif pemuda desa di berbagai daerah.
- b. Pengembangan Kelas Lanjutan atau Modul Tingkat Lanjut  
Perlu dibuat pelatihan lanjutan untuk memperdalam penggunaan software desain dan editing, branding digital, serta monetisasi konten.
- c. Integrasi Pelatihan ke dalam Program Kerja Desa  
Program ini dapat dijadikan bagian dari kegiatan rutin Karang Taruna dan agenda pemberdayaan pemuda desa yang didukung oleh pemerintah desa atau mitra CSR.
- d. Kolaborasi dengan Komunitas Digital dan Relawan TIK  
Untuk keberlanjutan, Karang Taruna dapat bekerja sama dengan komunitas digital kreatif, relawan TIK, atau kampus mitra dalam pendampingan jangka panjang.

## REFERENCES

- Kementerian Pemuda dan Olahraga. (2021). *Panduan Karang Taruna dan Pemberdayaan Pemuda Desa*. Jakarta: Kemenpora RI.
- Putra, A. R. (2020). "Pemanfaatan Media Sosial dalam Pemberdayaan Komunitas Desa." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 110–120.
- Susanto, H. (2022). *Desain Grafis untuk Pemula: Praktik dan Aplikasi Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Canva Design School. (2023). *Basic Graphic Design Principles*. Retrieved from <https://designschool.canva.com>
- Huda, M. (2021). "Strategi Pembuatan Konten Digital untuk Promosi Desa Wisata." *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Digital*, 5(1), 76–85.
- Nugroho, Y., & Rahmah, N. (2022). *Literasi Digital di Kalangan Remaja dan Komunitas*. Bandung: Pustaka Cendekia.
- Hapsari, D. (2020). "Penggunaan Canva sebagai Alat Desain Visual di Komunitas." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 132–140.
- Google for Nonprofits. (2023). *Content Creation for Community Engagement*. Retrieved from [\[https://nonprofits.google.com\]](https://nonprofits.google.com)
- CapCut User Guide. (2023). *Creative Video Editing Basics*. Retrieved from [\[https://www.capcut.com\]](https://www.capcut.com)
- Wahyuni, E. (2022). "Desain dan Promosi Digital untuk Karang Taruna." *Jurnal Pengembangan Komunitas Digital*, 2(1), 44–53.