

PENGEMBANGAN POTENSI SPORT TOURISM SEPAK BOLA PANTAI MELALUI PROMOSI BERBASIS APLIKASI DI TANJUNG SIAMBANG

Hanifah¹, Pemberdi Intasir², Yudi Pratama³, Een Sumarni⁴

¹Universitas Maritim Raja Ali Haji. Email: Hanifah@umrah.ac.id

ABSTRACT

This Community Service activity was motivated by the partner's low beach soccer skills, as most players are still accustomed to monotonous futsal patterns. This condition requires more intensive training and experience to master the distinctive techniques of beach soccer. In addition, the potential for sport tourism in Tanjung Siambang has not yet developed optimally, even though the coastal area has high tourism appeal. Limited community knowledge about sport tourism and low digital literacy in event promotion remain major obstacles. Community organizers have not been able to create innovative events that attract wider public interest. Therefore, this training aims to improve participants' beach soccer skills, strengthen their ability to design and manage sport tourism events, and develop their competence in using digital technologies such as Canva and Adobe Premiere Pro for promotion. The evaluation results showed a significant improvement in participants' playing skills, event design, and digital promotion abilities. This activity successfully empowered the community to develop beach soccer-based sport tourism through technology-driven promotion in Tanjung Siambang in a sustainable manner.

Keywords: Application-Based Promotion; Beach Soccer; Sport Tourism

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan bermain sepak bola pantai di kalangan mitra, karena mayoritas pemain masih terbiasa bermain futsal. Kondisi tersebut memerlukan latihan dan pengalaman lebih intensif untuk menguasai teknik khas sepak bola pantai. Selain itu, potensi sport tourism di Tanjung Siambang belum berkembang optimal meskipun memiliki daya tarik wisata yang tinggi. Keterbatasan pengetahuan masyarakat mengenai sport tourism serta minimnya literasi digital dalam promosi event menjadi kendala utama. Pengurus komunitas belum menyelenggarakan kegiatan inovatif yang menarik minat masyarakat luas. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pantai, memperkuat kemampuan peserta dalam merancang dan mengelola event sport tourism, serta mengembangkan kompetensi penggunaan teknologi digital seperti Canva dan Adobe Premiere Pro untuk promosi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan bermain, merancang event, dan mengelola media promosi digital. Kegiatan ini berhasil memberdayakan komunitas dalam mengembangkan sport tourism sepak bola pantai melalui promosi berbasis teknologi di Tanjung Siambang secara berkelanjutan.

Kata kunci: Promosi Berbasis Aplikasi; Sepak bola pantai; Sport Tourism

PENDAHULUAN

Sport Tourism adalah kegiatan yang menggabungkan antara olahraga dan wisata. Wisata olahraga secara langsung dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kepuasan batiniah (Isnaini, 2020). Sport Tourism atau wisata olahraga yang dilakukan yaitu olahraga kompetitif seperti sepak bola dan atletik (Deery, 2005). Sepak bola pantai menjadi salah satu pilihan untuk mengembangkan Sport Tourism di kota Tanjungpinang

tepatnya di pantai Tanjungsambang Pulau Dompok. Akan tetapi, masih minim sumber daya untuk menyelenggarakan suatu event di wilayah tersebut. Menurut Simbara (2011) event sangat berpengaruh terhadap meningkatnya kunjungan wisatawan ke Kota Tanjungpinang. Sport tourism penting dilaksanakan untuk mengembangkan potensi wisata olahraga yang ada di Tanjungsambang, selain itu Sport Tourism menjadi target pengembangan industri olahraga oleh pemerintah Indonesia yang tercantum dalam Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) melalui Peraturan Presiden No 86 tahun 2021, dalam DBON disebutkan bahwa pengembangan olahraga salah satunya adalah menjadikan olahraga sebagai industri sebagaimana dimaksud termasuk wisata olahraga (Sport Tourism). Berdasarkan pengamatan dalam Rencana Strategis Dispora Kota Tanjungpinang tahun 2018-2023 bahwa faktor penghambat dalam pencapaian Renstra adalah rendahnya kesadaran masyarakat dalam menjaga kebugaran fisiknya, kurangnya event kompetisi olahraga ditingkat daerah dan belum optimalnya manajemen organisasi olahraga. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah untuk mengembangkan potensi yang ada di daerah sekitar pesisir pantai melalui wisata olahraga. Kelompok remaja yang tergabung dalam komunitas olahraga memiliki peranan penting sebagai agen perubahan yang efektif dalam mendorong pembangunan di suatu daerah, baik dari sisi pendidikan, kesehatan dan pengembangan masyarakat (Gumilar, 2018). Selain itu, peningkatan kompetensi komunitas olahraga salah satunya adalah melalui kegiatan pelatihan yang terkait dengan pengelolaan event dan fasilitas olahraga (Febriyantho, 2016). Komunitas Futsal Tanjungpinang adalah kumpulan remaja masyarakat lokal kota Tanjungpinang yang berjumlah 30 orang, dengan rincian 10 orang sebagai anggota pengurus dan 20 orang sebagai pemain. Tidak hanya bermain futsal, komunitas tersebut pun aktif bermain sepak bola dan mini soccer, adapun keterampilan tersebut dapat ditingkatkan melalui sepak bola pantai. Akan tetapi, sampai saat ini keterampilan bermain anggota komunitas tidak meningkat dan belum menyentuh ranah prestasi karena minimnya event. Selain itu, kurangnya pemahaman dalam pengelolaan menyebabkan komunitas tidak berkembang dan cenderung monoton. Selama ini, penyelenggaraan kegiatan yang dilaksanakan oleh pengelola hanya bersifat internal dan belum dipromosikan kepada masyarakat sekitar melalui media Tanjung Siambang adalah tempat wisata pantai yang indah, terdapat wisata yang dikunjungi wisatawan lokal yaitu pantai pasir putih, rumah makan, dermaga dan pondok. Tanjung Siambang memiliki potensi besar menjadi kawasan Sport Tourism (wisata olahraga) terutama sepakbola pantai karena didukung oleh kondisi lahan pantai yang luas dan minat masyarakat sekitar terhadap olahraga sepak bola yang tinggi.

Namun, terbatasnya sumber daya masyarakat sekitar menjadi kendala untuk mewujudkan potensi Sport Tourism di tempat tersebut. Sehingga perlu upaya yang sistematis dalam meningkatkan pemahaman masyarakat setempat tentang potensi yang dimiliki. Selain itu, minimnya promosi wisata di Tanjung Siambang menyebabkan jumlah kunjungan wisatawan yang tidak optimal. Menggabungkan olahraga dan pariwisata di daerah tersebut dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat olahraga masyarakat sekaligus berwisata juga memperkenalkan strategi promosi yang efektif dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yaitu Canva dan Adobe Premier

Pro. Dalam konteks ini, pelatihan sepak bola pantai di lokasi wisata dan penggunaan promosi berbasis aplikasi menjadi dua aspek yang menjadi peran kunci dalam mengangkat potensi Sport Tourism di Tanjung Siambang. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan ketua komunitas menyampaikan terdapat beberapa permasalahan. Pertama, Kurangnya keterampilan pemain dalam mengembangkan skill bermain bola terutama sepak bola pantai. Saat ini, pemain memiliki keterampilan bermain futsal yang cenderung monoton karena hanya bersifat fun game dan belum mengarah ke arah prestasi. Sedangkan kebutuhan untuk mengembangkan skill membutuhkan jam terbang dan pengalaman. Melihat daya tarik komunitas yang cukup tinggi terhadap main bola, perlu adanya keterampilan lain untuk menambah skill sehingga dapat meningkatkan prestasi pemain. Selain itu, rendahnya kompetensi pengurus menyebabkan komunitas tidak berkembang dengan baik dan cenderung statis belum dapat mengikuti perkembangan persepakbolaan yang ada. Seyogyanya, komunitas dapat menjadi penggerak bagi masyarakat sekitar untuk mengembangkan keterampilan ataupun bakat yang dimiliki baik menjadi seorang pemain maupun menjadi pengelola suatu organisasi. Didukung dengan letak geografis yang ada di wilayah pesisir pantai, komunitas dapat menggunakan area pesisir pantai sebagai sarana latihan ataupun bermain sepak bola yang mana saat ini menjadi cabang olahraga baru yaitu sepak bola pantai. Keterampilan bermain futsal maupun sepak bola pantai tidak berbeda jauh, sehingga komunitas dapat mudah beradaptasi untuk memainkan permainan tersebut. Letak bedanya pada aturan permainan dan lapangan yang digunakan. Sebagai masyarakat maritim, kota Tanjungpinang perlu memiliki ciri olahraga yang menjadi unggulan daerah yaitu sepak bola pantai. Kedua, kurangnya kompetensi masyarakat sekitar untuk mengembangkan olahraga dan wisata di lingkungan maritim. Mengamati kondisi geografis yang ada di wilayah pesisir pantai, sangat disayangkan masyarakat sekitar belum dapat memanfaatkan dengan maksimal fasilitas yang telah disediakan oleh alam yaitu pesisir pantai. Bukan hanya digunakan untuk wisata, Tanjung Siambang dapat digunakan menjadi area Sport Tourism. Akan tetapi, terbatasnya pengetahuan masyarakat terkait Sport Tourism menjadi kendala dalam mengembangkan potensi wisata dan olahraga di Tanjung Siambang. Sehingga, perlu adanya suatu pembaruan bagi masyarakat Tanjung Siambang untuk mendongkrak potensi sport tourism yang ada di daerah tersebut. Ketiga, kurangnya promosi melalui media digital. Transformasi digital di Indonesia adalah salah satu kebijakan pemerintah untuk mendorong masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Di era digital, promosi produk dan jasa semakin dipermudah dengan penggunaan media sosial. Untuk menghadirkan suatu event yang inovatif, maka hendaknya pengurus komunitas dapat menggunakan promosi berbantuan teknologi untuk menarik minat masyarakat. Akan tetapi kenyataannya pengurus belum memahami pentingnya pemanfaatan teknologi dalam penyelenggaraan event. Hal ini ditunjukkan dengan masih sedikitnya pengurus yang mengintegrasikan teknologi dalam suatu event khususnya penggunaan aplikasi untuk membuat desain dan melakukan promosi. Memberikan pemahaman terkait pentingnya promosi berbasis teknologi dalam penyelenggaraan suatu event dapat menjadi alternatif agar pengurus komunitas memiliki keterampilan dibidang promosi digital. Tidak hanya promosi terkait

sepak bola, akan tetapi bisa melakukan promosi wisata di Tanjung Siambang. Sebagai upaya untuk mengatasi ketiga permasalahan mitra di atas, melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pendanaan DPPM Kemdikristek RI Tahun 2025, tim dosen dan mahasiswa FKIP UMRAH bekerjasama dengan mitra Komunitas Futsal Tanjungpinang berkolaborasi melaksanakan kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola pantai dan promosi sport tourism. Kegiatan PKM yang dilaksanakan diberi judul “Pengembangan Potensi Sport Tourism Sepak Bola Pantai Melalui Promosi Berbasis Aplikasi di Tanjung Siambang”. Kegiatan PKM diharapkan dapat memberikan dampak signifikan bagi peningkatan keterampilan anggota komunitas untuk bermain sepak bola pantai dan promosi sport tourism.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Peserta pelatihan dan pendampingan ialah seluruh anggota komunitas futsal Kota Tanjungpinang berjumlah 30 orang, terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Implementasi kegiatan pelatihan luring dilaksanakan selama 5 (Lima) hari, sedangkan implementasi kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan metode asinkronus selama 2 (dua) minggu. Pada kegiatan PKM ini diterapkan dua teknologi digital yaitu Canva, dan Adobe Premier Pro yang digunakan untuk mendesain produk digital untuk promosi sport tourism khususnya sepak bola pantai. Disamping itu, pada PKM ini peserta juga diberikan pelatihan merancang konten produk digital untuk promosi event yang disesuaikan dengan kebutuhan promosi sport tourism sepak bola pantai di pantai Tanjung siambang. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini diharapkan dapat membina keterampilan peserta komunitas dalam menggunakan teknologi digital yang diterapkan untuk mendesain produk digital yang menarik guna mendukung promosi potensi tempat wisata dan sport tourism di Tanjung siambang dan Tanjungpinang. Implementasi kegiatan PKM dilakukan dengan menerapkan metode sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat dengan judul “Pengembangan Potensi Sport Tourism Sepak Bola Pantai Melalui Promosi Berbasis Aplikasi di Tanjung Siambang” dilaksanakan mulai tanggal 2 Agustus 2025 hingga 16 Agustus 2025. Peserta pelatihan dan pendampingan berasal dari Komunitas Futsal Tanjungpinang. Implementasi kegiatan dilakukan secara luring selama 5 (lima) hari dan penugasan terbimbing secara daring selama satu minggu. Pada saat pelaksanaan kegiatan semua anggota komunitas yang menjadi target awal hadir, namun saat pertemuan pertama, ada beberapa peserta yang izin dikarenakan ada kegiatan lain. Walaupun demikian yang menjadi tagihan pelatihan berupa desain flyer dan video promosi sport tourism tetap dikerjakan.

Kegiatan PKM hari pertama dimulai dengan kegiatan pembukaan dan kata sambutan dari ketua PKM, Ketua Komunitas selaku Mitra sekaligus pembukaan.

Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi Komunitas Futsal Tanjungpinang.

Kegiatan PKM hari pertama dimulai dengan kegiatan pembukaan dan kata sambutan dari ketua PKM, Ketua Komunitas selaku Mitra sekaligus pembukaan. Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi Komunitas Futsal Tanjungpinang.



Gambar 1. Kata sambutan sekaligus pembukaan acara pelatihan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan di ruang kelas bersama FKIP UMRH, seluruh peserta kegiatan membawa gadget dan laptop masing-masing guna mengikuti dan mendukung pelatihan pembuatan karya flyer dan video promosi. Materi pertama dimulai dengan sosialisasi tentang sport tourism, sepak bola pantai dan penyelenggaraan *event*, materi kedua yaitu sosialisasi pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi Canva dan Adobe Premier Pro dan materi ketiga sosialisasi literasi untuk promosi Sport Tourism. Tujuan dari pemaparan materi ini adalah agar anggota komunitas Komunitas Futsal Tanjungpinang dapat memahami tentang pentingnya sport tourism dan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam melakukan promosi serta memahami tentang sepak bola pantai.



Gambar 2. Sosialisasi Sport Tourism, Sepak Bola Pantai, Merancang Event, Canva dan Adobe Premier Pro serta Literasi Promosi

Pelatihan hari kedua dilaksanakan Pada Tanggal 3 Agustus 2025 dengan materi keterampilan bermain sepak bola pantai di Tanjung Siambang. Kegiatan diawali dengan briefing teknis dan pemanasan untuk mempersiapkan peserta secara fisik dan memahami arahan pelaksanaan. Selanjutnya dilaksanakan pelatihan aturan teknik dasar bermain sepak bola pantai yang mencakup pengenalan gerakan dasar, penguasaan bola, dan koordinasi tubuh. Kegiatan berlanjut ke materi teknik strategi dan taktik bermain sepak bola pantai, yang membahas formasi, pola serangan, dan pertahanan. Setelah itu, dilakukan mini game & uji keterampilan untuk menerapkan teknik dan strategi yang

telah dipelajari secara langsung di lapangan. Sesi terakhir diisi dengan diskusi refleksi dan evaluasi teknik permainan untuk memberikan umpan balik, memperbaiki kekurangan, dan menguatkan pemahaman peserta.



Gambar 3. Pelatihan Keterampilan Sepak Bola Pantai

Kegiatan hari ketiga dilaksanakan pada Kamis tanggal 9 Agustus 2025 yaitu lanjutan pelatihan sepak bola pantai terkait sarana dan prasarana seperti lapangan, gawang, bola, dll. Kegiatan diawali dengan briefing & pembagian kelompok untuk memberikan arahan umum, tujuan kegiatan, serta pembagian tugas peserta ke dalam kelompok kerja. Selanjutnya dilaksanakan pelatihan merancang *event* sepak bola pantai, yang membahas konsep perencanaan *event*, pengelolaan sumber daya, dan strategi promosi berbasis sport tourism. Kegiatan berlanjut dengan simulasi & penugasan rancangan *event* internal, di mana peserta mempraktikkan penyusunan rancangan secara terstruktur. Setelah itu, masing-masing kelompok melakukan penyusunan proposal *event*, yang mencakup tujuan, konsep acara, anggaran, dan rencana pelaksanaan. Foto Kurang proposal *event*.



Gambar 4. Pelatihan Mendesain Flyer dan Pembuatan Video Promosi

Kegiatan hari ke-empat dilaksanakan pada Kamis, 10 Agustus 2025, diawali dengan penginstalan aplikasi Canva dan Adobe Premiere Pro untuk mendukung proses pembuatan materi promosi. Peserta kemudian mengikuti sesi mendesain flyer dengan Canva yang dipadukan dengan materi literasi promosi guna meningkatkan keterampilan publikasi. Setelah itu, peserta melanjutkan praktik mendesain flyer dengan Canva dan penguatan literasi promosi pada sesi berikutnya. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan konten promosi video yang memanfaatkan materi desain dan strategi promosi yang telah dipelajari. Sebagai penutup, setiap kelompok melakukan konsultasi produk untuk memperoleh masukan.

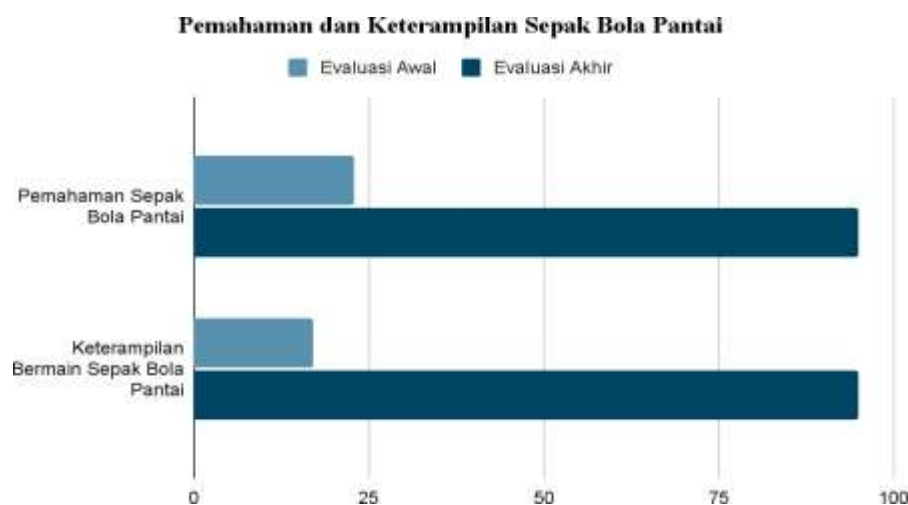


Gambar 5. Penutupan Pelatihan

Kegiatan hari ke-lima dilaksanakan pada Kamis, 16 Agustus 2025, diawali dengan pembuatan konten promosi video sebagai media publikasi kegiatan. Peserta kemudian melanjutkan dengan penyusunan narasi dan skrip promosi untuk mendukung pembuatan konten yang menarik dan informatif. Selanjutnya pembuatan konten promosi video serta finalisasi narasi dan skrip promosi agar siap digunakan dalam publikasi. Sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan penutupan dan penyerahan sertifikat kepada seluruh peserta.

Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan peserta tentang Sepak Bola Pantai

Hasil evaluasi pemahaman dan keterampilan peserta terkait sepak bola pantai disajikan pada gambar 6.



Gambar 6. Hasil evaluasi pemahaman dan keterampilan sepak bola pantai

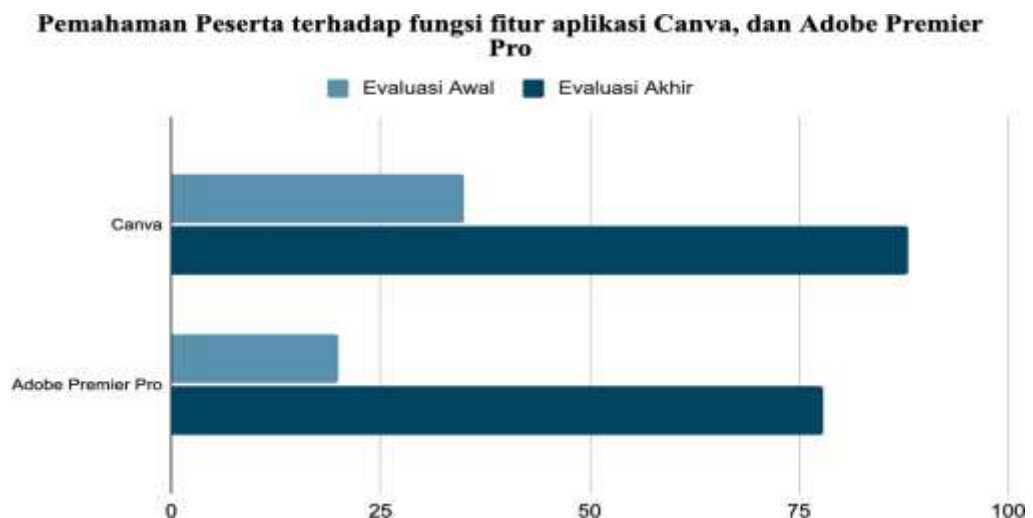
Berdasarkan Gambar 6, persentase peningkatan pemahaman peserta terkait sepak bola pantai mencapai 78%, yang termasuk dalam kategori sangat memuaskan. Peningkatan ini menandakan bahwa pelatihan yang diberikan mampu memberikan efek signifikan terhadap pemahaman aturan dasar sepak bola pantai. Dalam pelatihan ini peserta mampu mengetahui waktu pertandingan, jumlah pemain, sarana dan prasarana yang digunakan serta aturan dasar pertandingan sesuai rule of the games. Sejalan yang dikemukakan oleh dengan hasil penelitian García-Castejón et al. (2024) yang

menyatakan bahwa peningkatan pemahaman ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman nyata dalam olahraga. Menurut Haryanto & Sutopo, 2022) pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta secara signifikan melalui pendekatan praktik langsung dan refleksi pengalaman.

Sedangkan dalam keterampilan bermain sepak bola pantai mencapai peningkatan sebesar 55%, yang termasuk dalam kategori memuaskan. Pada pelatihan ini, tim PKM memberikan pelatihan langsung pada peserta terkait aturan, teknik dasar dan strategi bermain kemudian peserta mensimulasikannya melalui game internal yang didampingi oleh tim PKM. Melalui pelatihan ini, peserta mampu mempraktikkan simulasi game internal sepak bola pantai dengan baik Hal ini sejalan dengan pernyataan (Rumbewas, 2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis kondisi nyata mampu meningkatkan performa atlet secara signifikan pada aspek teknik dan taktik dalam beach soccer. Menurut (Van der Veken et al., 2020) melalui pelatihan terstruktur dapat meningkatkan keterampilan teknis peserta. Selain itu, latihan spesifik di permukaan pasir memperbaiki kontrol, keseimbangan, dan kapabilitas teknis untuk melakukan passing dan positioning pada permainan sepak bola pantai (Larsen et al., 2021).

Peningkatan Pemahaman peserta terhadap fungsi fitur aplikasi Canva, dan Adobe Premier Pro

Hasil evaluasi pemahaman peserta terkait fungsi fitur-fitur teknologi Canva, dan Adobe Premier Pro disajikan pada gambar 7.



Gambar 7. Hasil evaluasi pemahaman peserta pelatihan terhadap fitur- fitur aplikasi Canva dan Adobe Premier Pro

Berdasarkan Gambar 7, persentase peningkatan pemahaman peserta terkait fungsi fitur dan tools aplikasi Canva mencapai 53%, yang termasuk dalam kategori memuaskan. Sebelumnya, sebagian besar peserta pelatihan dari komunitas futsal Tanjungpinang sudah pernah menggunakan Canva untuk membuat desain sederhana,

namun pemahaman awal mereka masih belum memadai untuk menghasilkan desain produk digital yang menarik, khususnya untuk promosi *event* seperti sepak bola pantai.

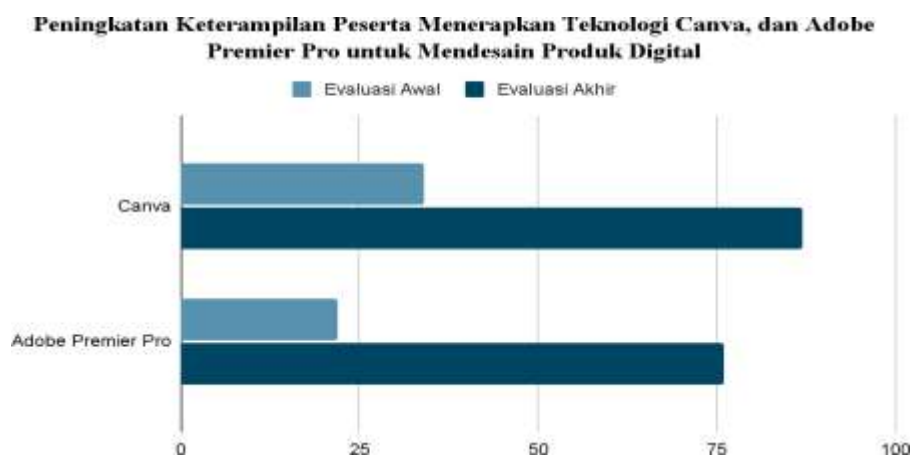
Dalam pelatihan ini, selain mengajak peserta berlatih menggunakan berbagai fitur dan tools Canva, peserta juga dibimbing secara individu untuk menerapkan teknologi tersebut dalam membuat draft desain sport tourism sepak bola pantai di Tanjungsiambang. Melalui praktik langsung dan penerapan teknologi secara nyata, pemahaman peserta tentang fungsi dan cara menggunakan berbagai fitur Canva meningkat secara signifikan. Adapun fitur aplikasi Canva yang paling sering digunakan peserta adalah menu template atau fitur pencarian untuk memperoleh layout desain sesuai tema yang diinginkan. Selain itu, fitur design, elements, text, dan upload juga banyak dimanfaatkan untuk menambahkan berbagai elemen desain. Peserta pun aktif menggunakan tools editing teks, gambar, grafik, dan audio untuk mengkreasi beragam elemen dalam produk digital mereka.

Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian sebelumnya oleh Sari et al. (2023), yang menunjukkan bahwa pelatihan yang memberikan kesempatan praktik penerapan Canva dengan pendampingan teknis mampu meningkatkan pemahaman peserta dalam langkah-langkah mendesain media pembelajaran.

Terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan sebesar 58% pada peserta terhadap fungsi fitur dan tools di aplikasi Adobe Premiere Pro. Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan teknologi ini sebelumnya, dan sebagian besar baru mengenal Adobe Premiere Pro pada sesi pelatihan ini. Pada awal pelatihan, tim PKM memperkenalkan terlebih dahulu teknologi yang digunakan dan mendemonstrasikan cara mengoperasikan berbagai fitur dan tools untuk mendesain media pembelajaran. Setelah itu, peserta diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan penggunaan fitur-fitur tersebut dengan pendampingan dari mahasiswa sebagai pendamping teknis.

Peningkatan Keterampilan Peserta Menerapkan Teknologi Canva, dan Adobe Premier Pro untuk Mendesain Produk Digital

Hasil evaluasi keterampilan peserta pelatihan menerapkan teknologi Canva dan Adobe Premier Pro untuk mendesain produk digital disajikan pada gambar 8.



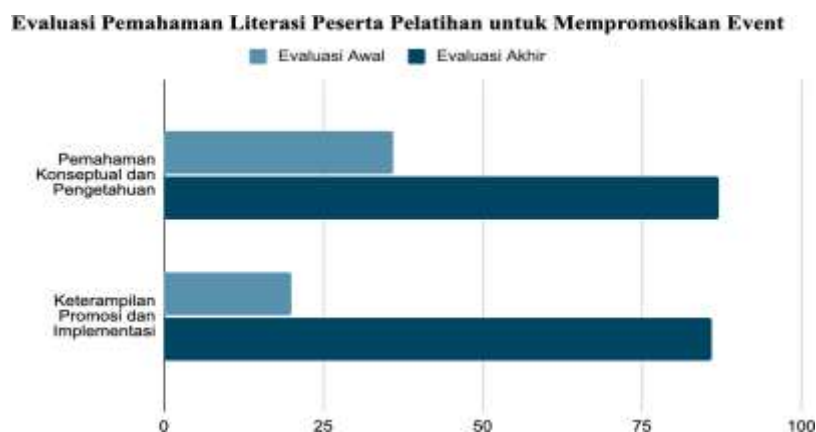
Gambar 8. Hasil evaluasi keterampilan peserta menggunakan teknologi yang diterapkan

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 8, persentase peserta yang telah mahir menggunakan berbagai fitur aplikasi Canva untuk membuat produk digital meningkat sebesar 53%. Pada akhir sesi penerapan teknologi Canva, mayoritas peserta mampu memilih fitur yang akan digunakan secara mandiri tanpa memerlukan bantuan dari pendamping teknis. Produk digital yang dihasilkan peserta sudah menunjukkan desain visual yang kreatif dengan perhatian pada keselarasan warna, pemilihan dan penataan objek, desain teks dan gambar yang mudah dibaca, serta adanya fitur interaktif yang memudahkan penggunaan.

Berdasarkan evaluasi terhadap respons peserta pelatihan, persentase peserta yang telah mahir menggunakan berbagai fitur aplikasi Adobe Premiere Pro untuk mendesain video promosi event sport tourism sepak bola pantai meningkat signifikan hingga mencapai 54%, masuk dalam kategori memuaskan. Meski demikian, hasil analisis dokumentasi produk digital peserta menunjukkan bahwa penggunaan fitur-fitur dalam pembuatan video promosi masih terbatas pada fitur-fitur yang telah didemonstrasikan dan dipraktikkan selama pelatihan. Dari hasil evaluasi ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menguasai teknologi yang diterapkan untuk produk digital. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2023) dan Hugeng et al. (2024), yang menegaskan bahwa pelatihan dan pendampingan yang sistematis efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi digital untuk desain produk promosi.

Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan Literasi Peserta Pelatihan untuk Mempromosikan Event

Hasil evaluasi pemahaman literasi peserta pelatihan untuk mempromosikan *event sport tourism* disajikan pada gambar 9.



Gambar 9. Hasil evaluasi pemahaman literasi untuk promosi event

Pada aspek pemahaman konseptual dan pengetahuan, peningkatan sebesar 51% mencerminkan bahwa peserta tidak hanya memahami teori dasar tentang konsep event

dan promosi, tetapi juga menguasai pengetahuan penting terkait pengelolaan serta strategi promosi yang efektif. Aspek ini meliputi pengertian tentang tujuan promosi, karakteristik target audiens, serta fungsi berbagai metode pemasaran seperti event marketing yang menurut Shimp (2007) adalah bentuk promosi yang menghubungkan merek dengan kegiatan sosial, budaya, atau olahraga yang menimbulkan minat tinggi. Pemahaman ini menjadi pondasi penting untuk keberhasilan pelaksanaan promosi yang berdaya guna (Sudrajat, 2025). Sedangkan pada aspek keterampilan promosi dan implementasi, kenaikan 66% menunjukkan peserta tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan praktis dalam merancang dan melaksanakan promosi event secara langsung. Keterampilan ini meliputi perencanaan acara, pengelolaan elemen promosi, penggunaan media sosial sebagai sarana promosi digital, dan evaluasi hasil promosi. Penelitian oleh Hasna (2021) menegaskan bahwa keterampilan manajemen acara dan promosi yang baik sangat berkontribusi pada keberhasilan meningkatkan keterlibatan dan minat audiens terhadap acara yang dipromosikan.

PENUTUP

Kegiatan PKM dengan judul "Pengembangan Potensi Sport Tourism Sepak Bola Pantai Melalui Promosi Berbasis Aplikasi di Tanjung Siambang " telah dilaksanakan. Hasil evaluasi Pelatihan Kepada Masyarakat (PKM) menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan dan pemahaman peserta dalam keterampilan bermain sepak bola pantai, merancang event sport tourism, dan menggunakan teknologi Canva serta Adobe Premiere Pro untuk promosi. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil memberdayakan anggota komunitas dalam mengembangkan sport tourism sepak bola pantai melalui promosi berbasis aplikasi di Tanjung Berdasarkan hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM berhasil meningkatkan keterampilan peserta komunitas mendesain media produk digital untuk keperluan promosi potensi sport tourism dan event di Pantai Tanjung Siambang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2025, Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi yang telah memberi dukungan hibah terhadap pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Deery, M., & Jago, L. (2005). The management of Sport Tourism. *Sport in Society*, 8(2), 378–389. <https://doi.org/10.1080/17430430500087252>
- Febrianto, D.C.O. (2016). *Peran Komunitas Sebagai Agen Sosialisasi Olahraga Lari Pada Masyarakat Perkotaan (Studi Kasus: Komunitas Indorunners Jakarta)* [Doctoral dissertation]. Universitas Negeri Jakarta.

- García, C. A., Calderón, A., Arias-Estero, J. L., & Hastie, P. A. (2024). Application of the teaching games for understanding model to improve decision-making in sport learning: A systematic review and meta-analysis. *BMC Psychology*, 12(1), 1–15. (<https://doi.org/10.1186/s40359-024-02307-2>)
- Gumilar, G., Kusmayadi, I.M., & Zulfan, I. (2018). Komunitas Olahraga Untuk Kaum Urban Bandung: Membangun Jaringan Komunikasi Melalui Media Sosial. *Jurnal Riset Komunikasi*, 1(1), 158–169.
- Harahap, D. (2023). Dampak Desain dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian pada Produk Kreatif. *Jurnal Industri Kreatif dan Kewirausahaan*, 11(1), 145–155.
- Haryanto, T., & Sutopo, A. (2022). Pelatihan berbasis pengalaman dalam program pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kompetensi peserta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 115–124. (<https://doi.org/10.1234/jpkm.2022.072115>)
- Hasna, S. (2021). Persepsi Khalayak Mengenai Special Event dalam Meningkatkan Public Awareness. Skripsi, Universitas Multimedia Nusantara.
- Hugeng, N.F., Reniati, R., & Hamsani, H. (2024). Pengaruh Digital Marketing dan Brand Image Terhadap Minat Beli Produk Kecantikan Pada E-Commerce Sociolla. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Manajemen*, 7(9), 1–13.
- Isnaini, L.M.Y., & Hasbi, H. (2020). Peran Sport Tourism Dalam Pengembangan Ekonomi di NTB. *Jurnal Lembing PJKR*, 4(2), 27–32. Retrieved from <https://unu-ntb.e-journal.id/lembing/article/view/13>
- Sari, A., Putra, R., & Wardani, L. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Digital Melalui Pelatihan Aplikasi Canva pada Komunitas Muda. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(2), 145–155.
- Shimp, T.A. (2007). *Advertising, Promotion, and Other Aspects of Integrated Marketing Communications*. Sudrajat, S.A. (2025). Strategi Komunikasi Pemasaran untuk Meningkatkan Product Awareness. *Jurnal Interaksi Online*.
- Simbara, A. (2011). Peran Department of Culture and Tourism of Tanjungpinang Riau Archipelago in Promoting Attraction of Penyengat Island. Retrieved from <https://repository.unri.ac.id/handle/123456789/1370>
- Van der Veken, K., Lauwerier, E., & Willems, S. J. (2020). How community sport programs may improve the health of vulnerable population groups: A program theory. *International Journal for Equity in Health*, 19*(1), Article 74. (<https://doi.org/10.1186/s12939-020-01177-5>)