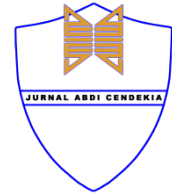




**ABDI CENDEKIA:
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT**

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2026 Halaman 602-608

<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia/index>



Sosialisasi Potensi Desa Go Digital Untuk Mewujudkan Bali Tumbuh Inklusif di Desa Blahbatuh

Made Artana¹

¹ Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Primakara, Indonesia

Email : artana@primakara.ac.id¹

Abstrak

Transformasi digital tidak lagi terbatas di wilayah perkotaan, melainkan menjadi peluang strategis bagi desa untuk menjadi mesin baru pertumbuhan ekonomi yang inklusif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kesiapan perangkat desa, pengurus banjar, serta pelaku ekonomi kreatif di Desa Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, mengenai potensi digitalisasi desa untuk mewujudkan Bali yang tumbuh inklusif. Metode pelaksanaan dilakukan melalui empat tahap, yaitu persiapan, penyampaian materi, praktik atau diskusi terarah, dan evaluasi. Materi utama mengangkat konsep Desa Go Digital, praktik baik desa digital di Indonesia seperti Kampung Youtuber dan Kampung Marketer, serta gagasan Banjar Creative Space sebagai pusat pengembangan talenta dan pemasaran produk kreatif. Kegiatan diikuti oleh peserta dari unsur pemerintah desa, komunitas, dan kampus. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep digitalisasi desa dan munculnya komitmen untuk mengoptimalkan fungsi balai banjar sebagai ruang belajar dan ruang kreatif produktif. Evaluasi melalui kuesioner dan diskusi menunjukkan respons positif serta lahirnya rencana tindak lanjut kolaborasi pemerintah, kampus, dan komunitas. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mendorong kesiapan desa menghadapi era ekonomi digital yang inklusif.

Kata kunci: Desa Digital; Ekonomi Kreatif; Banjar Creative Space; Bali Inklusif; Pengabdian Masyarakat.

SOCIALIZATION OF VILLAGE GO DIGITAL POTENTIAL TO REALIZE INCLUSIVE GROWTH IN BALI AT BLAHBATUH VILLAGE

Abstract

Digital transformation is no longer confined to urban areas; it has become a strategic opportunity for villages to serve as a new engine of inclusive economic growth. This community service activity aimed to improve the understanding and readiness of village officials, banjar administrators, and creative economy actors in Blahbatuh Village, Gianyar Regency, regarding the potential of village digitalization to achieve inclusive growth in Bali. The activity was carried out in four stages: preparation, material delivery, guided practice and discussion, and evaluation. The main material introduced the concept of Village Go Digital, best practices of digital villages in Indonesia such as the YouTuber Village and the Marketer Village, and the idea of Banjar Creative Space as a hub for talent development and creative product marketing. The activity was attended by participants from village government, community, and academia. The results showed an increase in participants understanding of village digitalization and a growing commitment to optimizing the function of the

banjar hall as a learning space and a productive creative space. Evaluation through questionnaires and discussions indicated positive responses and the emergence of a follow-up plan for collaboration among government, campus, and community. Overall, this activity contributed positively to encouraging village readiness in facing the inclusive digital economy era.

Keywords: *Digital Village; Creative Economy; Banjar Creative Space; Inclusive Bali; Community Service*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat bekerja, berinteraksi, dan membangun ekonomi. Dalam beberapa tahun terakhir, desa tidak lagi dipandang sebagai wilayah pinggiran yang tertinggal, melainkan mulai diposisikan sebagai mesin baru pertumbuhan ekonomi. Konektivitas internet yang semakin meluas membuka peluang bagi masyarakat desa untuk mengakses pasar yang lebih luas, mengembangkan produk kreatif, dan menciptakan lapangan kerja tanpa harus berpindah ke kota. Fenomena ini menjadi dasar penting bagi gagasan Desa Go Digital sebagai strategi pembangunan yang lebih merata dan inklusif (Hasirah dkk., 2025).

Sejumlah praktik baik di Indonesia menunjukkan bahwa digitalisasi desa bukan sekadar wacana (Artisa, 2025). Munculnya kampung dengan konsentrasi konten kreator, pemberdayaan ibu rumah tangga sebagai tenaga layanan pelanggan toko daring, hingga lahirnya perusahaan rintisan teknologi dari desa membuktikan bahwa hal hebat dapat lahir dari mana saja. Keberhasilan tersebut umumnya ditopang oleh kombinasi kepemimpinan lokal, literasi digital, dan dukungan ekosistem yang melibatkan pemerintah, kampus, dan komunitas (Muhtar dkk., 2023).

Bali memiliki modal sosial dan budaya yang khas melalui keberadaan banjar sebagai unit sosial terkecil. Terdapat sekitar 4.600 balai banjar di Bali yang umumnya berada dalam kondisi bangunan yang baik dan sebagian sudah memiliki koneksi internet (Susilowati dkk., 2025). Sejauh ini fungsi balai banjar masih berfokus pada kegiatan adat, budaya, keagamaan, dan sosial, sehingga potensinya sebagai ruang produktif untuk pengembangan ekonomi kreatif belum dioptimalkan. Padahal, balai banjar dapat menjadi simpul strategis untuk pembelajaran daring, pengembangan talenta kreatif, serta pemasaran produk masyarakat.

Hasil observasi awal di Desa Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, menunjukkan bahwa sebagian besar perangkat desa, pengurus banjar, dan pelaku usaha lokal belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai cara memanfaatkan teknologi digital untuk mendorong ekonomi desa. Keterbatasan literasi digital, minimnya contoh konkret, serta belum adanya wadah belajar bersama menjadi kendala utama dalam mendorong transformasi digital di tingkat desa (Devianty dkk., 2026). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi yang dimiliki desa dengan kesiapan sumber daya manusianya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual dan inspirasi praktis kepada masyarakat Desa Blahbatuh mengenai potensi Desa Go Digital. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman peserta tentang digitalisasi desa, memperkenalkan gagasan Banjar Creative Space, serta mendorong kolaborasi antara pemerintah, kampus, dan komunitas. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal mewujudkan Bali yang tumbuh inklusif melalui pemanfaatan potensi desa secara digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan yang berlokasi di Desa Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Sasaran kegiatan

adalah perangkat desa, pengurus banjar, serta pelaku ekonomi kreatif dan komunitas pemuda di lingkungan desa. Materi utama disampaikan oleh penulis selaku Founder dan Rektor Primakara University dengan tema Potensi Desa Go Digital untuk Bali Tumbuh Inklusif. Pelaksanaan kegiatan dirancang secara bertahap agar transfer pengetahuan berjalan optimal, yang terdiri atas empat tahap sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan bertujuan memastikan kesiapan teknis dan administratif sebelum kegiatan dilaksanakan. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pemerintah desa dan pengurus banjar untuk menentukan jadwal, lokasi, dan calon peserta. Tim pelaksana juga melakukan observasi awal untuk memetakan kondisi infrastruktur digital dan kebutuhan masyarakat, serta menyusun materi sosialisasi yang disesuaikan dengan konteks Desa Blahbatuh.

Tahap Penyampaian Materi

Pada tahap ini narasumber menyampaikan materi inti melalui presentasi dan diskusi interaktif. Materi mencakup konsep desa sebagai mesin baru pertumbuhan ekonomi, contoh praktik baik desa digital di Indonesia, gagasan Banjar Creative Space, serta peran kolaborasi pemerintah, kampus, dan komunitas (Jyanthi dkk., 2022). Penyampaian materi diperkaya dengan studi kasus nyata agar peserta memperoleh gambaran konkret tentang peluang digitalisasi desa. Suasana penyampaian materi oleh narasumber dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian materi oleh narasumber dengan topik desa sebagai mesin baru pertumbuhan ekonomi

Tahap Praktik dan Diskusi Terarah

Peserta diajak untuk mengidentifikasi potensi lokal Desa Blahbatuh yang dapat dikembangkan secara digital, seperti produk kreatif, pariwisata, dan layanan berbasis komunitas. Melalui diskusi terarah, peserta menyusun gagasan pemanfaatan balai banjar sebagai ruang belajar dan ruang kreatif, serta merumuskan langkah awal yang dapat dilakukan secara mandiri oleh masyarakat desa.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan tingkat pemahaman peserta. Evaluasi menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui kuesioner sederhana sebelum dan sesudah kegiatan, observasi keterlibatan peserta selama diskusi, serta wawancara singkat untuk menjaring masukan dan rencana tindak lanjut. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan capaian kegiatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Hasil dari setiap tahap kegiatan diuraikan sebagai berikut.

Desa sebagai Mesin Baru Pertumbuhan Ekonomi

Materi yang disampaikan menegaskan bahwa desa kini berpotensi menjadi mesin baru pertumbuhan ekonomi melalui pemanfaatan teknologi digital. Peserta memperoleh pemahaman bahwa keterbatasan geografis tidak lagi menjadi penghalang utama untuk mengakses pasar nasional maupun global. Pesan kunci yang diterima peserta adalah bahwa hal hebat dapat lahir dari mana saja, termasuk dari desa, selama terdapat kepemimpinan, literasi digital, dan kemauan untuk berkolaborasi.

Pembelajaran dari Praktik Baik Desa Digital

Narasumber memaparkan sejumlah contoh keberhasilan desa digital di Indonesia sebagai inspirasi bagi peserta. Beberapa praktik baik tersebut dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Contoh Praktik Baik Desa Digital di Indonesia

Lokasi	Inisiatif	Dampak
Dusun Posong, Bondowoso	Kampung Youtuber	Puluhan pemuda menjadi konten kreator; inisiator berpenghasilan hingga ratusan juta per bulan
Desa Tanjungmuli, Purbalingga	Kampung Marketer	Ibu rumah tangga menjadi tenaga layanan pelanggan toko daring; lahir startup Komerce
Desa Blahbatuh, Gianyar	Startup GuestPro	Solusi teknologi pariwisata yang dipakai ratusan hotel; mempekerjakan puluhan orang
Desa Tampaksiring, Gianyar	HNS Studio (Seni Digital)	Pengembangan seni digital; mempekerjakan puluhan orang

Contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi desa dapat mengambil banyak bentuk, mulai dari produksi konten, layanan digital, hingga perusahaan rintisan teknologi. Secara khusus, narasumber menyoroti Startup GuestPro yang lahir dari Desa Blahbatuh sebagai bukti nyata potensi desa, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2. Peserta memperoleh keyakinan bahwa Desa Blahbatuh, yang bahkan telah memiliki contoh startup teknologi seperti GuestPro, memiliki modal yang kuat untuk dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 2. Pemaparan praktik baik desa digital, termasuk Startup GuestPro dari Desa Blahbatuh

Gagasan Banjar Creative Space

Salah satu gagasan utama yang dibahas adalah Banjar Creative Space, yaitu pemanfaatan balai banjar sebagai pusat pengembangan ekonomi kreatif. Dengan sekitar 4.600 balai banjar di Bali yang sebagian besar dalam kondisi baik dan sebagian telah memiliki koneksi internet, terdapat potensi besar untuk memperluas fungsi balai banjar. Selama ini fungsi balai banjar masih terbatas pada kegiatan adat, budaya, keagamaan, dan sosial.

Gambaran potensi balai banjar di Bali yang disampaikan narasumber dapat dilihat pada Gambar 3, yang merangkum jumlah, kondisi aset bangunan, ketersediaan koneksi internet, serta fungsi dan penggunaan balai banjar saat ini.



Gambar 3. Pemaparan potensi balai banjar di Bali sebagai modal pengembangan Banjar Creative Space

Dalam kegiatan ini disampaikan bahwa fungsi balai banjar dapat dioptimalkan menjadi tiga peran produktif, yaitu sebagai tempat belajar daring bagi siswa, pusat pengembangan dan pemasaran produk kreatif, serta pusat pengembangan talenta atau sumber daya manusia kreatif. Komunitas kreatif yang dibentuk di banjar dapat dikoordinasi dan dibina oleh badan kreatif kabupaten atau kota, serta berafiliasi dengan jejaring kreatif di tingkat provinsi dan nasional. Peserta di Desa Blahbatuh menyambut baik gagasan ini dan melihat balai banjar setempat sebagai lokasi yang potensial untuk diujicobakan.

Kolaborasi Pemerintah, Kampus, dan Komunitas

Pembahasan menekankan bahwa keberhasilan Desa Go Digital sangat bergantung pada dukungan ekosistem yang melibatkan tiga pemangku kepentingan utama, yaitu pemerintah, kampus, dan komunitas (Susanti dkk., 2023). Pemerintah berperan menyediakan kebijakan dan infrastruktur, kampus berperan dalam pendampingan dan pengembangan kapasitas, sedangkan komunitas menjadi penggerak di lapangan. Strategi yang ditawarkan mencakup pembentukan ruang belajar atau creative space, digitalisasi sektor ekonomi desa, serta penguatan kepemimpinan dan literasi digital. Keterkaitan ketiga pemangku kepentingan tersebut digambarkan pada Gambar 4. Kolaborasi inilah yang menjadi kunci untuk mewujudkan Bali yang tumbuh inklusif.



Gambar 4. Skema kolaborasi pemerintah, kampus, dan komunitas dalam mewujudkan Bali tumbuh inklusif

Evaluasi Kegiatan

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep digitalisasi desa setelah mengikuti kegiatan. Sebelum kegiatan, sebagian besar peserta belum mengenal konsep Banjar Creative Space dan contoh praktik baik desa digital. Setelah kegiatan, peserta mampu menjelaskan kembali manfaat digitalisasi desa serta mengidentifikasi potensi lokal yang dapat dikembangkan. Diskusi terarah menghasilkan beberapa rencana tindak lanjut, antara lain rencana pemanfaatan balai banjar sebagai ruang belajar bersama dan pemetaan produk kreatif desa untuk dipasarkan secara digital. Antusiasme peserta selama kegiatan juga menunjukkan respons yang positif terhadap gagasan yang disampaikan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Potensi Desa Go Digital untuk Bali Tumbuh Inklusif di Desa Blahbatuh berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai peluang digitalisasi desa. Peserta memperoleh wawasan tentang peran desa sebagai mesin baru pertumbuhan ekonomi, contoh praktik baik desa digital di Indonesia, serta gagasan Banjar Creative Space sebagai pusat pengembangan talenta dan pemasaran produk kreatif. Kegiatan ini juga menumbuhkan komitmen untuk mengoptimalkan fungsi balai banjar dan mendorong kolaborasi antara pemerintah, kampus, dan komunitas.

Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa perlu dilanjutkan dengan pendampingan yang lebih intensif dan berkelanjutan, misalnya berupa pelatihan teknis pembuatan konten, pemasaran digital, dan pengelolaan ruang kreatif di balai banjar. Dukungan kebijakan dan penguatan infrastruktur digital di tingkat desa juga diperlukan agar potensi Desa Go Digital dapat terwujud secara nyata dan berkontribusi pada pertumbuhan Bali yang inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Artisa, R. (2025). Transforming rural development with village-centered digital innovation. Dalam *Proceedings of the 6th International Conference on Administration Science (ICAS 2024)*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.12-11-2024.2358309>

- Devianty, T., Hastika, N., & Santosa, P. (2026). Smart village concept and improvement of public services in Indonesia. *Journal of Law, Politic and Humanities*, 6(2), 1360-1367. <https://doi.org/10.38035/jlph.v6i2.2801>
- Hasirah, Aisyah, S., Ladjin, N., Irwansyah, R., & Suryawan, M. A. (2025). The role of the creative economy in driving local economic growth in the digital era. *Jurnal Economic Resource*, 8(2), 1486-1492. <https://doi.org/10.57178/jer.v8i2.1781>
- Jayanthi, R., Dinaseviani, A., Indraprahasta, G. S., & Sitompul, R. F. (2022). Digital technology and smart village development in Banyuwangi, Indonesia: An exploratory study. *Bulletin of Geography. Socio-economic Series*, 57, 79-91. <https://doi.org/10.12775/bgss-2022-0024>
- Muhtar, E. A., Abdillah, A., Widianingsih, I., & Adikancana, Q. M. (2023). Smart villages, rural development and community vulnerability in Indonesia: A bibliometric analysis. *Cogent Social Sciences*, 9(1), 2219118. <https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2219118>
- Susanti, E., Harta, R., Diana, B. A., & Utami, S. B. (2023). a Co-Production Model of Digital Village Transformation in Indonesia. *Public Policy and Administration*, 22(4), 488-502. <https://doi.org/10.13165/VPA-23-22-4-08>
- Susilowati, A. P. E., Rachmawati, R., & Rijanta, R. (2025). Smart village concept in Indonesia: ICT as determining factor. *Heliyon*, 11(1), e41657. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e41657>