

PERAN UNIVERSITAS DALAM PENGUATAN IDENTITAS BAMBU DI KABUPATEN TANGERANG MELALUI LOMBA VIDEO PENDEK

Fitri Anisa Kusumastuti¹, Muh. Khaedir Lutfi²

^{1,2}Universitas Tangerang Raya

Surel: fitrianisakusumastuti@gmail.com¹, muh.khaedir.lutfi@gmail.com²

Informasi Artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel: Dikirim: 01-03-2025 Perbaikan: 11-03-2025 Diterima: 31-03-2025 Kata Kunci: Universitas, Partisipasi, Lomba Video, Identitas Bambu, Kabupaten Tangerang.	Pemanfaatan bambu sebagai bagian dari identitas budaya Kabupaten Tangerang mulai mengalami penurunan akibat perkembangan industri dan sektor properti. Universitas memiliki peran strategis dalam mendukung pengembangan budaya dan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal. Salah satu wujud nyata kontribusi Universitas Tangerang Raya adalah melalui partisipasi dalam Lomba Video Kabupaten Tangerang yang bertema penguatan identitas bambu. Lomba ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya bambu dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Artikel ini membahas peran aktif universitas dalam kegiatan ini, meliputi sosialisasi, pelatihan, pendampingan peserta, serta kontribusi akademik dalam dokumentasi dan publikasi hasil lomba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi universitas berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan masyarakat dan mahasiswa dalam mengangkat potensi lokal melalui media kreatif. ABSTRACT <i>The use of bamboo as part of the cultural identity of Tangerang Regency has begun to decline due to the development of industry and the property sector. Universities have a strategic role in supporting the development of culture and creative economies based on local wisdom. One of the real forms of contribution from Universitas Tangerang Raya is through participation in the Tangerang Regency Video Competition with the theme of strengthening bamboo identity. This competition aims to increase public awareness of the importance of bamboo in social, economic, and cultural life. This article discusses the active role of universities in this activity, including socialization, training, mentoring participants, and academic contributions in the documentation and publication of competition results. The results of the study show that university participation has a positive impact on increasing community and student involvement in raising local potential through creative media.</i>

Corresponding Author: Fitri Anisa Kusumastuti & Muh. Khaedir Lutfi

PENDAHULUAN

Kabupaten Tangerang memiliki potensi budaya yang kuat dalam pemanfaatan bambu, baik sebagai bahan konstruksi, seni, hingga ekonomi kreatif. Namun, modernisasi dan urbanisasi menyebabkan berkurangnya peran bambu dalam kehidupan masyarakat. Menurut penelitian oleh Setiawan et al. (2020), budaya tradisional sering kali mengalami penurunan akibat pengaruh globalisasi yang semakin luas. Untuk menjaga eksistensi bambu sebagai bagian dari identitas budaya daerah, Pemerintah Kabupaten Tangerang mengadakan Lomba Video sebagai upaya edukasi dan promosi.

Universitas Tangerang Raya, sebagai institusi pendidikan tinggi, memiliki tanggung jawab sosial dalam mendukung pelestarian budaya melalui pendekatan akademik dan inovatif. Menurut Rahman (2021), peran universitas dalam pelestarian budaya lokal tidak hanya melalui penelitian, tetapi juga aksi nyata dalam kegiatan berbasis komunitas. Dalam lomba ini, universitas berperan dalam berbagai aspek, termasuk sosialisasi, pelatihan teknis pembuatan video, serta dokumentasi ilmiah untuk memperkuat dampak kegiatan ini dalam jangka panjang.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan peserta lomba, observasi terhadap proses pelatihan dan pendampingan, serta analisis dokumentasi video yang dihasilkan. Data primer diperoleh dari interaksi langsung dengan mahasiswa, dosen, dan masyarakat yang berpartisipasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan mengenai peran universitas dalam pelestarian budaya. Hasil analisis data kemudian disajikan secara deskriptif untuk memahami bagaimana keterlibatan universitas dapat memengaruhi keberhasilan program lomba video ini.

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini meliputi:

1. **Sosialisasi dan Edukasi:** Universitas mengadakan diskusi dan sosialisasi lomba video pendek yang diselenggarakan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah tentang peran bambu dalam ekonomi dan budaya lokal, serta pentingnya dokumentasi melalui media digital.



Gambar 1. Poster lomba video pendek

2. **Pelatihan Teknis:** Tim akademisi dan praktisi memberikan pelatihan terkait teknik pembuatan video, *storytelling*, *editing*, dan strategi penyampaian pesan yang efektif.
3. **Pendampingan Peserta:** Dosen melakukan pendampingan kepada peserta lomba di universitas untuk meningkatkan kualitas karya yang dihasilkan.
4. **Evaluasi dan Publikasi:** Hasil lomba didokumentasikan dalam bentuk laporan akademik dan artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal dan media lokal.



Gambar 2. Pengumuman pemenang lomba video

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan Universitas Tangerang Raya dalam lomba video ini memberikan dampak positif yang signifikan. Dengan adanya sosialisasi dari universitas, peningkatan partisipasi masyarakat terlihat jelas dari jumlah peserta yang meningkat dari tahun sebelumnya, terutama dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Sebanyak 46 peserta, dengan berbagai kategori meliputi pelajar/ guru, dosen/ mahasiswa, kecamatan di Kabupaten Tangerang dan umum mengikuti lomba video pendek. Pelatihan pembuatan konten meningkatkan partisipasi masyarakat dalam promosi budaya lokal. Menurut penelitian oleh Nugroho et al. (2019), keterlibatan universitas dalam program berbasis masyarakat dapat meningkatkan minat dan kesadaran akan budaya lokal. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya jumlah peserta yang berasal dari kalangan mahasiswa dan komunitas kreatif.

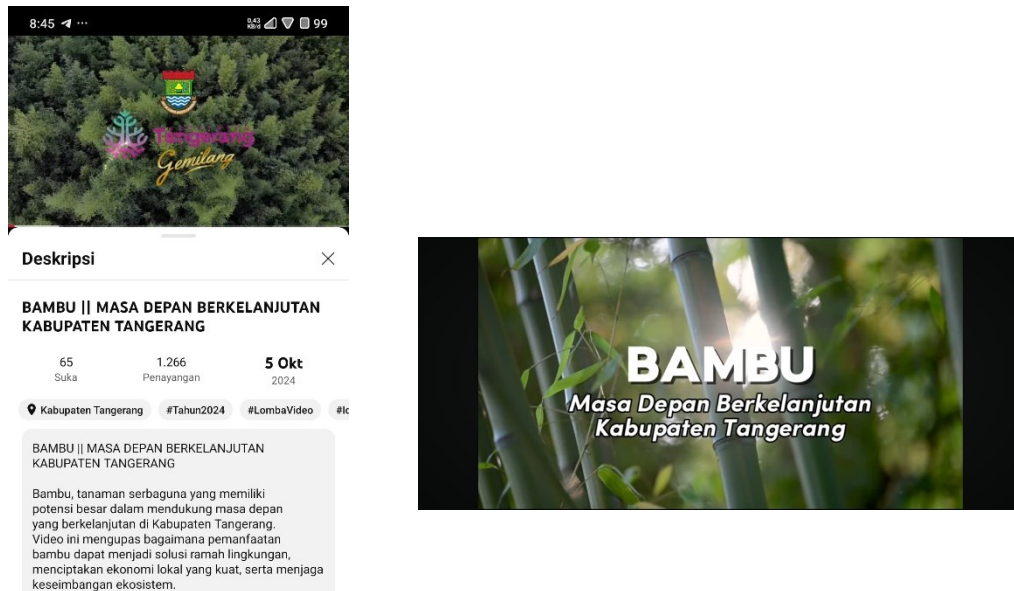
PESERTA LOMBA VIDEO

No	Nama	Kategori
1	Achmad Firmansyah	Umum
2	Agung Andriyanto	Umum
3	Ahmad Ikbal	Mahasiswa/ Dosen
4	Chaidir, S.Sos M.Si (Kecamatan Jambe)	Kecamatan
5	Muhamad Soleh	Umum
6	Iing Aryanoto	Pelajar/ Guru
7	Muhamad Nuhidayat	Pelajar/ Guru
8	Entin Fariha (Kecamatan Jambe)	Kecamatan
9	Tamimatul Hasanah	Mahasiswa/ Dosen
10	Nurhayati	Umum
11	Ningrum	Umum
12	Siti Suhartini	Umum
13	Kecamatan Mauk	Kecamatan
14	SMA Negeri 14 Kabupaten Tangerang	Pelajar/ Guru
15	Ir. Suharni, M.Pd	Mahasiswa/ Dosen
16	Muhamad Soleh	Umum
17	Innovation Squad of Nepansa (SMPN 1 Panongan)	Pelajar/ Guru
18	Kecamatan Sepatan Timur	Kecamatan
19	Misri Rahayu (Kecamatan Jayanti)	Kecamatan
20	SMPN 1 Curug	Pelajar/ Guru
21	Muhamad Nuhidayat (Dayat Acha)	Pelajar/ Guru
22	SMK Mandiri 02 Balaraja	Pelajar/ Guru
23	Nisrina Shiddiq Nabila	Mahasiswa/ Dosen
24	Adnanryo Karim	Pelajar/ Guru
25	SMPN Negeri 4 Curug	Pelajar/ Guru
26	SMP Negeri 4 Curug	Pelajar/ Guru
27	1. Syuja Rifka khairiansyah 2. Andi Purwanto 3. Anggie Maulia 4. Nadila Dwi Pramestia	Mahasiswa/ Dosen
28	Gavendra Anantawikrama Wijaya Priscilla Yudith Victoria ABG Putra Agung SN Nicholas Putra Pratama (Universitas Multimedia Nusantara)	Mahasiswa/ Dosen

No	Nama	Kategori
29	1. Ahmad Endang Hadi Wijaya 2. Siti Aisah 3. M.Andre Pratama 4. Andri Maulanasha 5. Gina Maulina 6. Sela Pebriyanti 7. Siti Rohilah 8. Muhammad Rizky 9. Salahudin 10. Lusi Amelia 11. Aulia Cahyani Putri 12. Anggi Pratiwi 13. Rizky Ramadhan	Pelajar/ Guru
30	Mading Digital	Pelajar/ Guru
31	Maulidanil Putra Aulia	Mahasiswa/ Dosen
32	Syarif	Kecamatan
33	SBR Production	Umum
34	Fawwaz Dzl Amani Rowi Fahreal Apriansyah Sarwozen Pikir Giovanni Brno Dirio Baskoro Darriel Kalalo Sengkey Rifki Rizaldi Gilbert Leona Johnly Aaron Nathaniel Koerniawan (IP 4 PRODUCTION)	Mahasiswa/ Dosen
35	Timotius Harry Mercubuwono	Mahasiswa/ Dosen
36	X MM 2 CN	Pelajar/ Guru
37	Media Daar El-Huda	Pelajar/ Guru
38	SMPN 4 CURUG	Pelajar/ Guru
39	Adrya Dimala P (Gerhanapictures)	Mahasiswa/ Dosen
40	Lia Ayu Susilowati	Umum
41	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Mahasiswa/ Dosen
42	SMPN 4 Curug	Pelajar/ Guru
43	Iqbal Qurnawan / SMK Jaya Buana	Pelajar/ Guru
44	Mahe Almer Milah	Pelajar/ Guru
45	Luppi Design	Mahasiswa/ Dosen
46	Kecamatan Kelapa Dua	Kecamatan

Gambar 3. Peserta lomba video pendek

Selain itu, peserta yang mendapatkan pelatihan dari akademisi menunjukkan peningkatan kualitas dalam aspek *storytelling*, sinematografi, dan pesan yang disampaikan. Menurut Prasetyo (2020), pelatihan berbasis akademik dalam bidang seni dan media digital dapat meningkatkan keterampilan kreatif individu. Hal ini selaras dengan hasil analisis video yang diproduksi peserta, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam komposisi visual dan narasi yang lebih kuat.



Gambar 4. Video pendek salah satu peserta lomba

Lebih jauh, video yang dihasilkan berhasil menampilkan nilai budaya bambu sebagai bagian dari identitas Kabupaten Tangerang, serta menggambarkan peran bambu dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan oleh Wibowo (2021), pemanfaatan media digital dalam promosi budaya lokal dapat menjadi strategi yang efektif dalam mempertahankan warisan budaya di tengah era globalisasi.



Gambar 5. Festival Bambu Tangerang Expo 2024, puncak kegiatan lomba video

Dampak yang terakhir dengan adanya keterlibatan universitas dalam kegiatan lomba ini ialah munculnya dampak akademik. Dokumentasi kegiatan ini digunakan sebagai bahan penelitian dan referensi akademik terkait penguatan budaya lokal melalui media digital. Peran universitas dalam pelestarian dan pengembangan budaya lokal melalui media digital telah diakui sebagai kontribusi signifikan dalam menjaga warisan budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Peran Universitas Tangerang Raya dalam Lomba Video Kabupaten Tangerang telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan partisipasi masyarakat serta memperkuat identitas budaya bambu. Melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, universitas berhasil mendorong generasi muda untuk lebih peduli terhadap warisan budaya lokal. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar

universitas terus berkolaborasi dengan pemerintah daerah dan komunitas kreatif dalam program serupa guna memastikan kesinambungan inisiatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, T., et al. (2019). "Peran Universitas dalam Pelestarian Budaya Lokal melalui Media Digital." *Jurnal Kebudayaan Indonesia*, 15(2), 123-136.
- Prasetyo, B. (2020). "Pelatihan Media Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Generasi Muda." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45-60.
- Rahman, A. (2021). "Universitas sebagai Agen Perubahan dalam Pengembangan Budaya Lokal." *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 10(3), 189-204.
- Setiawan, R. (2020). "Dampak Globalisasi terhadap Budaya Tradisional di Indonesia." *Jurnal Ilmu Sosial*, 12(4), 220-235.
- Wibowo, H. (2021). "Pemanfaatan Media Digital dalam Promosi Budaya Lokal." *Jurnal Komunikasi dan Media*, 17(3), 98-112.