



PEMBERDAYAAN CONTENT DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN SOFT SKILLS KARANG TARUNA KARANG TARUNA KELURAHAN KEDOYA UTARA KECAMATAN KEBON JERUK KOTA JAKARTA BARAT DKI JAKARTA

Deni Kuswoyo^{1*}, Ratih Widowati², Ifah Atur Kurniati³, Muhammad Radithya
Maheswara⁴, Dundi Ichsana Perlambang Utama⁵

^{1,4}Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

^{2,3,5}Jurusan Komunikasi, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

deni.kuswoyo@polimedia.ac.id, ratih.widowati@polimedia.ac.id, ifah.atur@polimedia.ac.id,
2290343068@polimedia.ac.id, 21300022@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Dalam era digital saat ini, konten digital menjadi sumber daya penting dalam pemasaran dan komunikasi. Ini memungkinkan bagi karang taruna untuk terlibat dengan masyarakat secara lebih efektif dan efisien. Saat ini tidak semua anggota karang taruna memiliki soft skills dalam membuat content digital, pemanfaatan teknologi smartphone, dan belum maksimal dalam membuat content media sosial. Pengabdian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan soft skills dalam membuat content digital pada media sosial melalui pelatihan terstruktur. Dengan fokus pada tema Ekonomi Digital, metode yang digunakan dalam pengabdian meliputi penguatan pengetahuan informasi pada content media sosial, pengayaan informasi pengetahuan teknologi content media sosial dan pembimbingan yang berkelanjutan dalam pemanfaatan smartphone dalam pembuatan content. Anggota karang taruna berjumlah 20 orang yang akan mengikuti kegiatan pelatihan terstruktur ini. Hasil dalam pelatihan ini mampu meningkatkan soft skills anggota karang taruna dari yang sebelumnya hanya 25 % mengalami peningkatan menjadi 85 % anggota yang memahami informasi content digital saat ini dan dapat membuat content digital pada media sosial.

Kata Kunci: content digital; soft skills; karang taruna; media social;

Abstract: In today's digital era, digital content is an important resource in marketing and communication. This allows Youth Organization to engage with the community more effectively and efficiently. Currently, not all Youth Organization members have soft skills in creating digital content, utilizing smartphone technology, and are not yet optimal in creating social media content. This community service is carried out with the aim of improving soft skills in creating digital content on social media through structured training. With a focus on the theme of the Digital Economy, the methods used in the community service include strengthening knowledge of information on social media content, enriching information on knowledge of social media content technology and ongoing guidance in utilizing smartphones in creating content. Youth Organization members number 20 people who will take part in this structured training activity. The results of this training were able to improve the soft skills of Youth Organization members from previously only 25% to 85% of members who understand current digital content information and can create digital content on social media.

Keywords: digital content; soft skills; youth organization; social media;

A. LATAR BELAKANG

Dengan adanya internet dan platform media sosial, setiap pedagang dapat menjangkau konsumen yang lebih luas dengan biaya yang lebih efisien dibandingkan

dengan metode pemasaran tradisional. Penggunaan konten digital memungkinkan mereka untuk menyampaikan pesan mereka dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hasil analisis data dari konten yang dibagikan memungkinkan pedagang untuk memahami perilaku konsumen dan menyesuaikan strategi pemasaran mereka secara real-time. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian, teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang ekonomi dan bisnis, di mana inovasi dalam konten digital memainkan peran kunci dalam transformasi ini. (Mahendra Ardiansyah, 2023) Dengan demikian, konten digital tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai jembatan untuk membangun hubungan yang lebih dekat antara konsumen dan pelanggan.

Organisasi Karang Taruna yang berada di Kelurahan Kedoya Utara, berfungsi sebagai organisasi sosial kepemudaan, Karang Taruna mengembangkan dan memberdayakan dalam peningkatan kegiatan ekonomi produktif dengan memanfaatkan segala faktor yang ada pada lingkungan, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Hasil tanya jawab dengan ketua karang taruna Kedoya Utara dan wawancara dengan LMK Kelurahan Kedoya Utara, diperoleh informasi bahwa soft skill anggota Karang Taruna dalam media sosial khususnya membuat content digital hanya beberapa orang dan hanya menggunakan media cetak, sehingga dalam desain untuk media sosial belum maksimal. Sehingga pengabdian menyimpulkan masih banyak anggota Karang Taruna yang kurang terampil dalam menggunakan teknologi pada media sosial dalam membuat content digital yang seharusnya anggota Karang Taruna dapat meningkatkan soft skill media sosial terutama dalam pembuatan content digital.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat Utami, dkk menghasilkan pemahaman, pengetahuan, dan kreatifitas anggota Karang Taruna “Wisanggeni” Desa Kalimuru sejumlah 25 orang mengenai pemanfaatan media online youtube meningkat. Melalui tahapan pemberian informasi kegunaan dari media sosial, tahapan informasi dasar dari media sosial dan kegiatan pelatihan serta pendampingan membuat media (Utami et al., 2023).

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat Wahyuni, dkk mampu meningkatkan keahlian karang taruna Desa Agrowisata Desa Bolu Kecamatan Seyegan Sleman, Yogyakarta sejumlah 10 orang dalam membuat desain digital sebagai sarana publikasi desa wisata kurang lebih 90% peserta memahami materi yang disampaikan. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam beberapa tahap yaitu: Tahapan persiapan pemilihan media sosial Instagram, Tiktok, dan Google Business dengan tools aplikasi CapCut, Kindmaster dan Tik Tok; Tahapan pelaksanaan meliputi beberapa kegiatan seperti memasang aplikasi di *handphone* yang akan digunakan, pengambilan video dan foto, editing dengan efek dan music, dan publikasi dengan mengunggah video dan photo ke media sosial; Tahapan evaluasi peserta dengan mempresentasikan hasil karyanya dan evaluasi hasil pemahaman tentang materi yang disampaikan (Wahyuni et al., 2022).

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu pengabdian memberikan solusi terhadap permasalahan mitra dalam pelatihan terstruktur sebagai berikut:

1. Pendalaman dalam materi content media sosial.
2. Mengenalkan *tools* yang ditunakan pada content media sosial.
3. Melakukan pelatihan dan bimbingan desain pada smartphone dalam pembuatan content media sosial.

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan agar dosen sebagai pengabdian dapat meningkatkan soft skill karang taruna Kedoya Utara hal ini sesuai dengan 8 Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi pada poin ke-2 (dua) Kegiatan mahasiswa diluar kampus dan ke-5 (lima) yang menyatakan bahwa “Hasil kerja dosen dapat digunakan oleh masyarakat yakni terkait hasil riset yang dilakukan sebaiknya memberikan masyarakat sekitar”, dengan harapan hasil program kemitraan masyarakat

dengan Karang Taruna dapat dilakukan bukan hanya pada saat program berlangsung tetapi juga berlanjut setelah program selesai.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang dipakai dalam Pengabdian kepada Masyarakat Skema Stimulus ini adalah metode pelatihan terstruktur dimana pelatihan akan terus dibantu dan dibimbing oleh pengabdian dalam Tabel 2 dari awal hingga selesai penelitian. Tahapan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Awal Pelatihan.

Analisis awal pelatihan dapat menangani kebutuhan pelatihan ini berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan yang akan dibutuhkan selama pengabdian ini berlangsung. Dalam tahapan ini terdapat beberapa kegiatan, antara lain, identifikasi masalah pada kegiatan ini dilakukan untuk melakukan pendekatan kepada mitra akan kebutuhan yang diperlukan untuk dicarikan solusinya, sehingga pada tahapan ini dilakukan dalam bentuk diskusi, wawancara atau video conference melalui aplikasi dalam jaringan (daring). Dalam identifikasi masalah ini akan dicari juga karakteristik karang taruna dengan melakukan pendekatan diskusi kepada LMK Kelurahan Kedoya Utara.

2. Proses Persiapan

Pengabdian dalam persiapan pelatihan membuat materi untuk diserahkan ke peserta pelatihan dan juga membuat panduan yang berisi petunjuk cara menggunakan aplikasi canva. Bahan materi yang disampaikan diharapkan dapat membantu meningkatkan soft skill para peserta pelatihan. Aplikasi canva juga akan disiapkan pada tahapan ini untuk menghindari kesalahan yang tidak diinginkan pada saat kegiatan pelatihan. Kebutuhan penunjang untuk mendukung kegiatan pelatihan seperti membeli seluruh bahan dan alat tulis yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini.

3. Proses Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti dari pelatihan ini seluruh penyesuaian masalah yang menjadi prioritas mitra yang dilaksanakan pada tahap ini. Pada tahap ini mitra tidak hanya berperan pasif dan mendengarkan materi yang diberikan, namun karang taruna Kedoya Utara juga berperan aktif dalam pelaksanaan program ini khususnya dalam penggunaan konten aplikasi. Metode belajar mandiri setelah paparan dengan menggunakan e-book.

4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program akan diadakan setiap tahapan kegiatan selesai dilaksanakan, dalam hal ini Tim pengabdian akan memonitor dan mengevaluasi dengan cara audit internal menggunakan data yang ada sehingga diketahui dan dilakukan perbaikan dari keberlanjutan program yang dilaksanakan. Apabila program telah selesai pengabdian akan memberikan ruang sendiri kepada mitra untuk melanjutkan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Bila ditemukan permasalahan dalam melaksanakan program secara mandiri oleh mitra Tabel 1, maka akan dicari alternatif permasalahan untuk menindak lanjuti permasalahan yang terjadi bila diperlukan.

Tabel 1. Profil Karang Taruna Kedoya Utara

1	Nama	Karang Taruna Kedoya Utara
2	Alamat	Jl. Flamboyan No.1 RT.1/RW.11, Kedoya Utara, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat
3	Jumlah	20 Orang

Tabel 2. Tim Pelaksana Pengabdian

No	Nama	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Deni Kuswoyo	Ketua	Koordinasi dengan Mitra
2	Ratih Widowati	Anggota	Membantu dalam legal content
3	Ifah Atur Kurniati	Anggota	Membantu dalam materi komunikasi content
4	Muhammad Radithya Maheswara	Anggota	Membantu dalam desain materi
5	Dundi Ichsan Perlambang Utama	Anggota	Membantu dalam content materi

Potensi rekognisi oleh mahasiswa dapat dikonversikan menjadi sks diakui oleh Politeknik Negeri Media Kreatif dalam 1 mata kuliah terkait dengan praktik magang/kuliah kerja nyata atau kuliah kerja praktik. Mahasiswa akan dituntun oleh pengabdi untuk mengkonversikan kegiatan dalam program ini pada sks Program Studi mahasiswa, tentunya dengan aturan dan prosedur yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemberdayaan content digital untuk meningkatkan soft skills Karang Taruna Kedoya Utara sejumlah 15 orang. Tahapan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Analisis Awal Pelatihan.

a) Mengidentifikasi masalah pada Karang Taruna Kedoya Utara.

Dalam melakukan identifikasi masalah pengabdi melakukan diskusi dan wawancara dengan ketua Karang Taruna Bang Sidik pada tanggal 31 Juli 2024. Sidik menyampaikan bahwa karang taruna memiliki beberapa kegiatan seperti peringatan hari raya agama, mengadakan perlombaan, mengadakan senam sehat, membantu UMKM yang membutuhkan, dan mengadakan gotong royong bersama warga. Dalam beberapa kegiatan Karang Taruna membutuhkan sebuah desain untuk spanduk, poster atau pamphlet kegiatan, namun hanya 2 orang yang bisa mendesain untuk seluruh kegiatan sehingga kadang terkendala untuk mendesain jika keduanya sedang ada keperluan.

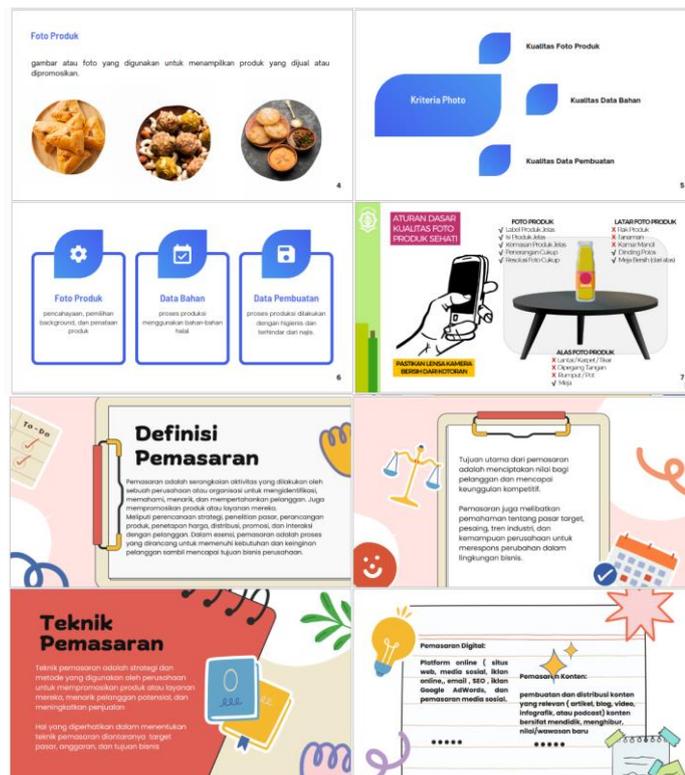
b) Melakukan diskusi dan wawancara.

Peneliti melakukan pendekatan diskusi dan wawancara kepada LMK Kelurahan Kedoya Utara Bapak Pipit untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan Karang Taruna di Kelurahan Kedoya Utara. Pipit menyampaikan bahwa Karang Taruna di kelurahan cukup aktif karena terdiri dari para anak muda yang aktif dan kreatif.

2. Proses Persiapan

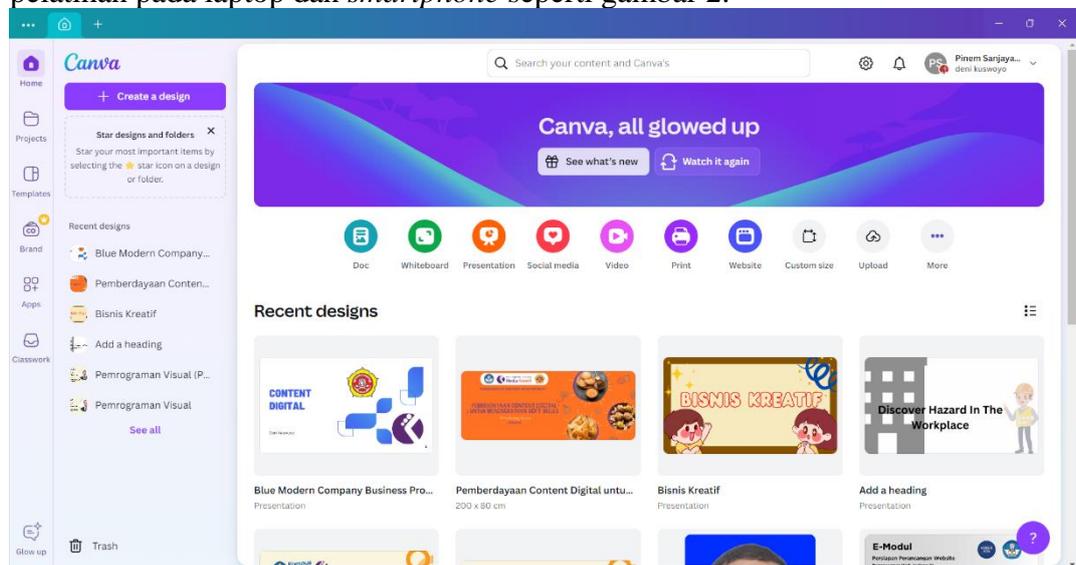
a) Pembuatan materi.

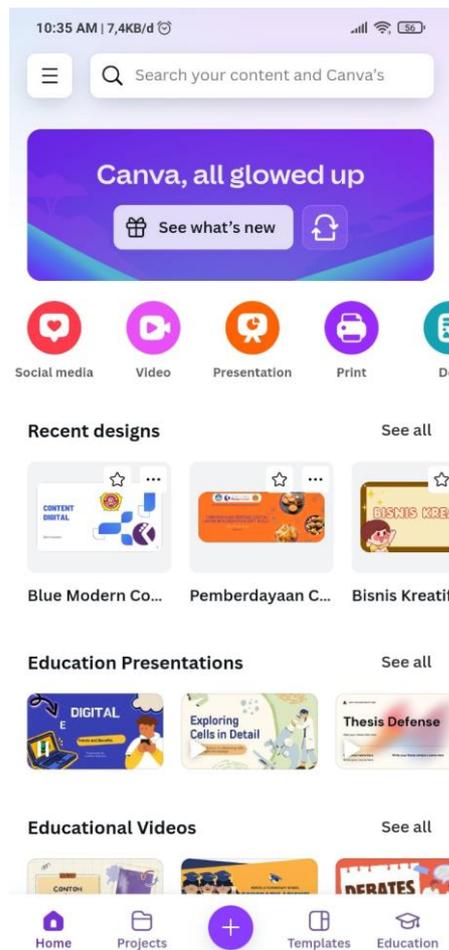
Dalam pelatihan pemberdayaan content digital pengabdi membuat beberapa materi yang akan disampaikan kepada peserta dalam meningkatkan soft skill dalam pemberdayaan content digital pada **gambar 1** yaitu desain digital dan digital marketing.



Gambar 1. Materi Pengabdian

- b) Persiapan tools dengan aplikasi canva.
 Peneliti menginstall tools dengan aplikasi canva yang akan digunakan saat pelatihan pada laptop dan *smartphone* seperti gambar 2.





Gambar 2. Aplikasi Canva

c) Persiapan Banner

Pengabdian mempersiapkan banner yang akan digunakan pada saat acara pelatihan pemberdayaan content pada **gambar 3**.



Gambar 3. Banner Kegiatan

3. Proses Pelaksanaan

a) Penyampaian materi design digital

Dalam kegiatan pelatihan pengabdian menyampaikan materi desain digital dengan menggunakan tools aplikasi canva dalam membantu peserta mempermudah membuat design digital untuk media sosial seperti **gambar 4**.



Gambar 4. Penyampaian materi design digital

- b) Penyampaian materi digital marketing
 Dalam kegiatan pelatihan pengabdian menyampaikan materi digital marketing dengan menggunakan media sosial dalam membantu peserta mempermudah mempublikasi atau memasarkan produk digital melalui media sosial seperti **gambar 5**.



Gambar 5. Penyampaian materi digital marketing

- c) Belajar secara self-learning
 Pengabdian menginformasikan e-book Design Konten Mudah Untuk Jualan Online yang bersumber dari PT. Sasana Solusi Digital pada **gambar 5**.



Gambar 5. Buku digital free

4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dari pelaksanaan pemberdayaan content digital pada Karang Taruna Kedoya Utara dilakukan untuk mengetahui hasil pemahaman terhadap materi yang disampaikan kepada peserta. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan terhadap anggota Karang Taruna yang pada awal kegiatan sebesar 25% dan pada akhir pelatihan didapatkan hasil 85% seperti **gambar 6** dengan rata-rata seluruh peserta memahami tentang dasar dari materi pemberdayaan content. Ada peserta yang mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi canva karena kepemilikan smartphone yang ada belum memenuhi syarat atau spesifikasi yang belum baik dalam penggunaan aplikasi.



Gambar 6. Hasil evaluasi

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anggota Karang Taruna Kedoya Utara mampu meningkatkan soft skill dalam konten digital dengan menggunakan tools aplikasi canva dan anggota juga dapat membantu UMKM dalam memasarkan produk secara digital. Berdasarkan hasil survey didapatkan peningkatan dari skor 20% menjadi 85% peserta memahami materi. Penulis menyarankan untuk kegiatan pengabdian masyarakat bagi Karang Taruna dapat menyertakan UMKM agar dapat langsung interaksi dalam kegiatan wirausaha masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari Tim pengabdian ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF yang telah memberikan dana pengabdian ini sehingga kegiatan terlaksana dengan baik. Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Karang Taruna Kedoya Utara dan Bapak Eman selaku RT.013/RW.02 yang mengizinkan pelaksanaan kegiatan ditempatnya. Ketua Pengebdi mengucapkan terima kasih kepada Tim Pengabdian Ibu Ratih, Ibu Ifah, Mas Radit dan Mas Dundi yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Mahendra Ardiansyah, W. (2023). *Peran Teknologi dalam Transformasi Ekonomi dan Bisnis di Era Digital*. <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jmeh>
- Utami, E. M., Rahmawati, S., Chikam, Q., Perdana, A., Sanjaya, A., Ekonomi, F., Muhammadiyah Purworejo, U., & Keguruan, F. (2023). *PENINGKATAN KAPASITAS SDM KARANG TARUNA “WISANGGENI” MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN MEDIA SOSIAL*. 6(1). <https://doi.org/10.36257/apts.vxix>
- Wahyuni, S. N., Andri, R. M., Widyawati, R., Istiningsih, I., Widowati, A. S., & Vijaya, R. J. (2022). Pelatihan Pembuatan Konten Media Sosial Untuk Karang Taruna Sebagai Upaya Peningkatan Pengunjung Desa Agrowisata di Desa Bolu Seyegan. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 1(2), 66–73. <https://doi.org/10.57119/abdimas.v1i2.13>
- (Sasana Digital, 2024)