

Empowerment Of Karang Taruna Cibubur Members To Increase Creativity Through Digital Video Optimization Training

Pemberdayaan Remaja Karang Taruna Cibubur Dalam Rangka Meningkatkan Kreativitas Melalui Pelatihan Optimalisasi Video Digital

Prasetyo Adinugroho¹, Intan Trikusumaningtias², Restiawan Permana^{*3}

^{1,2,3} Universitas Pakuan

E-mail: prasetyo@unpak.ac.id¹, intantataku@unpak.ac.id², restiawan.pmn@unpak.ac.id³

Abstract

As digital technology develops, everyone must have the skills to apply all existing technologies. On the other side, the advancement of internet technology especially social media is also quite rapid in presenting any information we need. Human resources professionals who are skilled in optimizing social media are needed in every organization or company. Pakuan University collaborates with Karang Taruna Kelurahan Cibubur to hold digital video optimization training, which aims to improve the skills of Karang Taruna Kelurahan Cibubur members in using digital video. Community service in the form of training is carried out from December 2023 to March 2024. The method used in this activity is training. The scope of this community service is the field of information and communication technology, especially the use of digital cameras, mobile phones, Adobe Premiere software, and the Cap Cut application in creating publication materials on social media. Participants learn the basics of digital video and social media, the goals and benefits of making digital videos, an overview of social media features, an overview of Adobe Premiere software and the Cap Cut application, and practice. There are four variables in the training measurement instrument, namely: knowledge (cognitive), feelings (affective), and skills (conative). This community service activity went well; the enthusiasm of the participants in paying attention to the material presented was also high; the participants actively asked questions in the question and answer session and demonstrated it according to the direction of the resource person, proving that this activity was effective. The achievement of this activity can be seen in the ability of the Cibubur Karang Taruna youth, who became good at making videos. They have been able to start designing videos from pre-production to post-production correctly.

Keywords: Empowerment, Youth Creativity, Digital Video

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi digital, setiap orang harus memiliki kecakapan dalam mengaplikasikan semua teknologi yang ada tersebut. Di sisi lain, kemajuan teknologi internet khususnya media sosial juga cukup pesat dalam menyajikan informasi apapun yang kita butuhkan. Sumber Daya Manusia yang terampil dalam optimalisasi media sosial sangat diperlukan dalam setiap organisasi atau perusahaan. Universitas Pakuan menjalin kerjasama dengan Karang Taruna Kelurahan Cibubur menyelenggarakan pelatihan optimalisasi video digital yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur dalam penggunaan video digital. Pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan ini dilakukan dalam kurun waktu bulan Desember 2023 sampai Maret 2024. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan. Ruang lingkup pengabdian kepada masyarakat ini adalah bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan kamera digital, telepon seluler, perangkat lunak Adobe Premiere dan aplikasi Cap Cut dalam pembuatan materi publikasi di media sosial. Peserta mempelajari dasar-dasar video digital dan media sosial, tujuan dan manfaat pembuatan video digital, gambaran umum fitur-fitur media sosial, gambaran umum perangkat lunak Adobe Premiere dan aplikasi Cap Cut, dan praktik. Terdapat empat variabel instrumen pengukuran pelatihan ini, yaitu: pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan keterampilan (konatif). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan baik, antusiasme peserta dalam memperhatikan materi yang disampaikan juga tinggi, peserta aktif bertanya pada sesi tanya-jawab, dan memeragakannya sesuai arahan narasumber membuktikan kegiatan ini efektif. Capaian kegiatan ini terlihat dari kemampuan remaja karang taruna cibubur yang menjadi pandai dalam membuat video. Mereka sudah bisa memulai merancang video dari pra produksi hingga pasca produksi yang benar.

Kata Kunci: Pemberdayaan, Meningkatkan Kreativitas Remaja, Video Digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media digital semakin pesat di segala bidang, mulai dari internet, aplikasi hingga media sosial. Keberadaan internet sebagai media terpopuler bagi masyarakat umum sebenarnya memiliki kepentingan strategis, berkat televisi dan internet diharapkan dapat berfungsi sebagai media informasi, edukasi, dan hiburan yang mampu menjangkau khalayak luas bahkan hingga pelosok desa. Di era globalisasi, teknologi informasi berkembang secara signifikan dalam kehidupan masyarakat (Juwita, 2015).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 221.563.479 pada tahun 2024, dari total penduduk Indonesia sebanyak 278.696.200 pada tahun 2023. Berdasarkan hasil riset penetrasi internet Indonesia tahun 2024 yang dirilis APJII, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5%, jumlah ini meningkat 1,4% dibandingkan periode sebelumnya. Pada tahun 2018, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 64,8% kemudian meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2020, 77,01% pada tahun 2022, dan 78,19% pada tahun 2023. Berdasarkan gender, kontribusi terhadap penetrasi Internet di Indonesia terutama berasal dari laki-laki sebesar 50,7% dan perempuan 49,1%. Dari segi usia, mayoritas orang yang berselancar di dunia maya berasal dari Generasi Z (lahir antara tahun 1997 hingga 2012) sebesar 34,40%. Saat itu, persentase generasi milenial (lahir antara tahun 1981 dan 1996) adalah 30,62%. Generasi 1945 berada di urutan berikutnya dengan angka tertinggi sebesar 0,24%. Sementara itu, APJII mencatat wilayah perkotaan masih menjadi penyumbang terbesar sebesar 69,5%, disusul perdesaan sebesar 30,5% (APJII, 2024).

Salah satu media digital yang semakin masif dalam penggunaannya adalah media sosial. Dampak penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam aktivitas komunikasi adalah penyampaian informasi secara luas. Penggunaan media sosial secara besar-besaran telah mendefinisikan ulang media sosial terutama bagaimana kita berkomunikasi secara daring. media sosial sendiri bisa melakukan hal itu yang digambarkan sebagai penghubung antara internet dan saluran komunikasi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri dan berbagi bersama (Alarcón *et.al*, 2018). Internet dengan dukungan media sosial sangat memudahkan kita dalam memperoleh informasi, mengekspresikan diri, dan mengungkapkan jati diri. Jadi kita bisa bicara tentang interaktivitas. Salah satu fungsi inti media sosial dari perspektif pembangunan komunitas adalah berinteraksi dengan pengguna untuk berbagi informasi dan pengetahuan. Ciri-ciri inilah yang membedakan media sosial dengan media lainnya. Hal ini mencakup media massa tradisional serta media massa daring berbasis internet. Media sosial memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih kompleks dan dua arah.

Segala kebutuhan manusia dapat dipenuhi melalui internet, seperti kebutuhan sosial, kebutuhan memperoleh informasi, dan kebutuhan pemenuhan kebutuhan rekreasi seperti media sosial. Sederhananya, pengertian informasi terdiri dari berbagai gambar dan deskripsi. Menurut Manuel Castel, masyarakat informasi berfokus pada produksi, penyebaran dan konsumsi informasi, yang pada gilirannya menjadi produk yang berharga. Ini adalah bentuk kapitalisme baru, dan istilah masyarakat informasi mulai digunakan. Secara umum, konsep "informasi" kurang mendapat perhatian dalam bidang sosiologi. Tidak ada definisi sebenarnya tentang "informasi" dalam masyarakat informasi. Castell mengadopsi definisi informasi dari para ahli lain, tetapi istilahnya definisi "pengetahuan dan informasi" dipinjam dari tokoh yang sudah ada sejak era pra-Internet, yakni Machlup. Machlup mengartikan informasi sebagai transfer pengetahuan. Namun, definisi tersebut terkesan terlalu luas. Dalam karya klasiknya, dia berkata: informasi dikumpulkan dan data dikomunikasikan (Castells, 2004).

Dengan dimulainya Revolusi Industri Keempat, persyaratan keterampilan sumber daya manusia telah berubah. Hal ini merupakan dampak dari menjamurnya teknologi digital yang memerlukan keterampilan unik yang berbeda dengan era pra-industri. Marshall McLuhan menunjukkan bahwa masyarakat digital muncul berkat internet dan teknologi komunikasi dan informasi lainnya, karena kemajuan teknologi memengaruhi cara orang hidup dalam lingkungan komunal yang dikenal sebagai desa global. Kemajuan teknologi informasi telah mengubah

masyarakat menjadi masyarakat digital. Alasan perkembangan ini adalah perubahan dari masyarakat industri yang ketinggalan jaman menjadi masyarakat jaringan global yang didorong oleh aktivitas digital (Nawaf et al., 2023). Seiring berkembangnya teknologi tersebut, kebutuhan akan keterampilan tenaga kerja manusia untuk menggunakan teknologi digital juga semakin meningkat. Selama ini segala jenis kebutuhan manusia telah terpenuhi karena adanya kemudahan terhadap teknologi internet yang serba digital sebagai sarana komunikasi.

Untuk menyikapi berbagai tuntutan di masa depan, setiap organisasi harus meningkatkan kualitas anggotanya agar memiliki keterampilan dan kreativitas dalam memecahkan masalah agar dapat bersaing dengan para kompetitornya. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Wuisan, bahwa generasi muda perlu mengembangkan keterampilan digital untuk menavigasi dunia yang sepenuhnya digital. Era digitalisasi telah membawa perubahan besar di banyak bidang kehidupan (Wuisan dkk, 2022).

Salah satu bentuk peningkatan keterampilan dan kreativitas dalam organisasi adalah melalui kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan merupakan suatu kegiatan dimana keahlian para pihak dalam bidang tertentu kemudian dibagikan kepada peserta dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah atau meningkatkan wawasan pesertanya (Ropiani, 2020). Pelatihan adalah kegiatan yang bertujuan meningkatkan pengetahuan peserta untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan pekerjaan atau tugas untuk mendapatkan pengalaman.

Adapun ciri-ciri pelatihan adalah adanya permasalahan, biasanya permasalahan muncul atau bersumber dari peserta pelatihan. Metode yang dipakai dalam penyelesaian masalah adalah berdasarkan musyawarah dan inkuiri sehingga peserta dapat berpartisipasi aktif dalam penyelesaian masalah. Setiap peserta harus aktif. Ikut mendukung kegiatan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan sehingga diskusi dapat mencapai hasil yang baik. Langkah-langkah atau rantai proses pelaksanaan pelatihan adalah: tujuan pelatihan, permasalahan yang dibahas dalam pelatihan, teknis proses pelatihan, pembahasan permasalahan dengan banyak orang dan menentukan cara penyelesaian permasalahan.

Pada kesempatan ini, kegiatan abdimas (abdimas) dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen, laboran, dan mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Pakuan. Kemudian yang bertindak sebagai mitranya adalah organisasi Karang Taruna Kelurahan Cibubur. Lebih spesifiknya, kegiatan abdimas ini adalah pembelajaran tentang pembuatan video digital. Video digital itu sendiri adalah media audiovisual yang digunakan di banyak tempat untuk menyampaikan informasi terkait pendidikan, informasi medis, dan promosi. Media video memberikan manfaat pada masyarakat karena memiliki daya tarik secara global, memiliki ciri ideologis yang khas, dan bersifat persuasif yang dapat memotivasi pembuat media tersebut merancang media yang lebih menarik (Ifroh & Ayubi, 2018). Efektivitas media audiovisual cukup besar, yaitu sekitar 60-80% terutama yang memakai televisi, alat perekam, perangkat seperti proyektor film, dan proyektor format besar (Arsyad, 2011). Penggunaan saluran komunikasi berupa audiovisual bersifat sistematis sederhana dan dapat mendorong minat dalam meningkatkan pemahaman tentang berbagai hal untuk generasi muda (Rahman, dkk, 2019).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berperan penting dalam membekali generasi muda dengan pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan media sosial sebagai alat bisnis. Generasi muda atau pemuda merupakan suatu kelompok generasi tertentu yang berperan bagi kemajuan dan pembangunan bangsa. Hal ini menandakan bahwa pemuda mempunyai kemampuan yang unggul dan visioner. Sehingga produktivitas yang tinggi harus dimiliki pemuda dalam melakukan aktivitasnya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Pemuda saat ini sering juga disebut sebagai generasi z. Generasi z perlu mengembangkan keterampilan dan kemampuannya mengikuti revolusi industri. Diharapkan tidak hanya mereka saja yang mengetahui pengetahuan dalam suasana formal, seperti sekolah dan perguruan tinggi, tetapi juga keterampilan umum dan pengembangan teknis, khususnya dalam pembuatan media digital.

Pemuda melalui lembaga karang taruna sebagai organisasi sosial tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan kerja sosial dari masyarakat, khususnya generasi muda

dari kota/daerah atau komunitas sejenis dan terutama mereka yang terlibat dalam masalah kesejahteraan sosial. Karang Taruna adalah sebuah organisasi pemuda Indonesia. Karang Taruna tersebar di berbagai wilayah Indonesia, termasuk DKI Jakarta. Karang Taruna merupakan organisasi yang bukan merupakan bagian dari pembinaan generasi muda, yang tumbuh atas dasar kesadaran dan pengaruh kerja sukarela dari, oleh dan untuk masyarakat, khususnya generasi muda yang berasal dari wilayah desa atau kelurahan.

Karang taruna adalah organisasi kepemudaan yang bergerak di bidang kesejahteraan sosial yang meliputi pelatihan dan pemberdayaan generasi muda dalam pengembangan organisasi, pengembangan kegiatan ekonomi produktif dengan meningkatkan potensi sumber daya manusia dan lingkungan hidup, pendidikan olahraga, keterampilan, dukungan, agama dan seni Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemprov DKI Jakarta, 2024). Salah satu karang taruna yang dijadikan mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah Karang Taruna Kelurahan Cibubur.

Sebagai langkah awal dalam mempelajari situasi di lembaga ini, pengabdi melakukan serangkaian pra penelitian melalui wawancara dan pengamatan di lapangan guna mengetahui kondisi secara lebih jelas dan spesifik. Berdasarkan diskusi antara pengabdi dengan pengurus organisasi, diperlukan sebuah keterampilan dalam membuat video digital karena media ini diperlukan untuk dijadikan dokumentasi kegiatan karang taruna atau sebagai media publikasi untuk menjalin kerja sama dengan pemangku kepentingan. Kemajuan teknologi yang semakin canggih namun tanpa diimbangi dengan kecakapan sumberdaya manusia, membuat tim pengabdi tertarik untuk menyelenggarakan suatu kegiatan pemberdayaan yaitu pembuatan video digital agar kreativitas para anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur dapat meningkat dalam hal penggunaan video digital di media sosial seperti Facebook, Tiktok hingga Youtube melalui aplikasi CapCut.

CapCut adalah aplikasi komprehensif yang sebelumnya dikenal dengan "Viamaker". Aplikasi ini memiliki reputasi yang sangat baik karena menampilkan sebuah tahapan dari proses perolehan stimulus dan penerimaan informasi melalui pemrosesan yang mendalam. Aplikasi kaya fitur ini memungkinkan penggunaanya dengan mudah membuat video dan gambar dengan kejelasan lebih besar dan kualitas terbaik. Kesimpulannya, aplikasi CapCut merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif dan menarik sehingga memudahkan pekerjaan para editor pada umumnya dan pemula pada khususnya (Setiawan, 2022).

2. METODE

Metode pelaksanaan didasarkan pada pendekatan Siklus Pelatihan. Tahapan yang dilakukan antara lain mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, menetapkan tujuan dan rencana pelatihan, melaksanakan pelatihan, dan evaluasi akhir (Refugio et. al, 2020). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

a. Penilaian Kebutuhan Pelatihan

Pada tahap ini, tim penyampaian kegiatan melakukan penilaian minat dan merencanakan keikutsertaan dalam kegiatan pelatihan audiovisual. Penilaian kebutuhan dilakukan secara langsung melalui diskusi (tatap muka) untuk menentukan data respon peserta mengenai minat mengikuti pelatihan. Tim pengabdi menentukan Karang Taruna Kelurahan Cibubur sebagai tempat dan kelompok sasaran penerima manfaat dalam pelatihan optimalisasi video digital. Terlebih dulu, pengabdi melakukan persiapan sekitar satu bulan melalui metode observasi. Metode ini dipilih untuk mengetahui kegiatan dari masyarakat Karang Taruna Kelurahan Cibubur. Pertimbangan penggunaan metode ini adalah agar pengabdi dapat mempelajari sejauh mana potensi dan keahlian anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur sebelum produksi pembuatan video hingga kegiatan pembuatan video dapat berjalan lancar. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh peserta.

b. Rencana Pelatihan

Pada tahap ini, tim pengabdi yang terdiri dari tiga dosen dan seorang tenaga laboran dari Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pakuan menganalisis masalah pada kelompok

sasaran, menyusun proposal kegiatan, dan merancang materi serta memberikan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini juga melibatkan dua orang mahasiswa yang bertugas menjadi fasilitator dan bagian dokumentasi kegiatan. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan pada kelompok sasaran, maka metode yang tepat untuk diimplementasikan adalah pelatihan.

c. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan selama kurun waktu Desember 2023 sampai dengan Maret 2024 bertempat di Kantor Kelurahan Cibubur yang beralamat di Jl. Lapangan Tembak, RT.5/RW.2, Kel. Cibubur, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur. Metode kegiatan meliputi ceramah, demonstrasi video, tanya jawab dan praktik produksi video.

d. Evaluasi Pelatihan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dengan cara menerima umpan balik berupa masukan yang dilakukan secara internal oleh penyelenggara dengan memperhatikan jumlah peserta, narasumber, dan sumberdaya kegiatan. Evaluasi selanjutnya merupakan evaluasi proses. Hal ini mencakup efektivitas dan efisiensi waktu pelaksanaan, hambatan yang teridentifikasi selama pelaksanaan, tingkat partisipasi aktif peserta, dan realisasi pelaksanaan berdasarkan rencana kegiatan. Evaluasi hasil mengidentifikasi peningkatan kognitif peserta dan mengevaluasi tanggapan peserta dalam hal kepuasan terhadap pelatihan (fasilitas, panitia, sumberdaya).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan media mengubah dan memengaruhi masyarakat baik dalam kehidupan sosialnya. Remaja/pemuda merupakan bagian dan kelompok sasaran teknologi informasi, percepatan akses terhadap media baru merupakan bagian yang penting. Dengan perubahan teknologi informasi, generasi muda saat ini sedang terjebak dalam pusaran tersebut. Masyarakat informasi memanfaatkan media baru dalam kegiatan masyarakat informasi, cakupan akses yang setara dalam teknologi informasi.

Melalui program pengabdian kepada masyarakat, Universitas Pakuan melaksanakan salah satu pilar Tri Dharma perguruan tinggi yang memiliki tujuan membantu memecahkan masalah yang dialami kelompok sasaran melalui kegiatan pelatihan optimalisasi video digital. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan anggota dan pengurus di lingkungan Karang Taruna Kelurahan Cibubur dalam menghasilkan video kreatif yang dapat digunakan sesuai kebutuhan organisasi maupun masing-masing individu anggota karang taruna. Materi pelatihan dalam rangka optimalisasi video digital ini disampaikan oleh Prasetyo Adinugroho, M.I.Kom. Adapun jumlah peserta pelatihan sebanyak 20 orang. Penyampaian materi tersebut diabadikan kedalam gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi Abdimas

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memfokuskan pada pelatihan teknologi komunikasi dan informasi khususnya pengoperasian kamera digital, telepon pintar, perangkat lunak Adobe Premiere, dan aplikasi Cap Cut dalam menghasilkan materi publikasi untuk diunggah di media sosial. Dalam kegiatan ini, pelatihan menggunakan kamera digital dan telepon pintar menjadi fokus utama agar anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur dapat dengan mudah menggunakannya, serta mudah ketika akan mengunggah dokumentasi kegiatan mereka melalui media sosial.

Tabel 1. Skema Kegiatan Pengabdian Kepada Karang Taruna Cibubur

Agenda	Materi Pengabdian	Target
Pertemuan 1 (Satu hari, satu kali, durasi pertemuan 120 menit)	Memantau dan mempelajari aktivitas anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur.	Mampu memahami dan mempelajari kualitas anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur.
Pertemuan 2 (dua hari, satu kali, durasi pertemuannya 180 menit)	Perencanaan dan persiapan pembuatan video profile Karang Taruna Kelurahan Cibubur. Mempersiapkan pra produksi untuk proses produksi pengambilan gambar.	Anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur mampu memahami proses pra produksi hingga pasca produksi.
Pertemuan 3 (satu hari, durasi pertemuannya 60 menit)	Praktik perekaman dan penyuntingan video kegiatan Karang Taruna Kelurahan Cibubur.	Mampu mengaplikasikan semua teori dan praktek sehingga terciptanya video profil Karang Taruna Kelurahan Cibubur.
Pertemuan 4 (satu hari, durasi 60 Menit)	Melakukan proses penyuntingan atau biasa disebut pasca produksi setelah tahap produksi pengambilan gambar/video dilakukan.	Mampu melakukan penyuntingan gambar/video guna dokumentasi secara <i>online</i> di media sosial.

Skema pelatihan akan dijelaskan dalam tabel berikut: peserta mendapatkan pengetahuan tentang dasar-dasar video digital dan media sosial, tujuan dan manfaat pembuatan video digital, pengenalan fitur-fitur media sosial, pengenalan perangkat lunak Adobe Premiere dan aplikasi Cap Cut, serta sesi latihan. Pada sesi latihan, setiap peserta berkesempatan merekam video menggunakan kamera ponsel. Di akhir pelatihan, evaluasi dilakukan terhadap seluruh peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan secara keseluruhan dan mengukur kemanfaatannya, sekaligus mengkaji hal-hal yang perlu diperbaiki agar lebih mengembangkan seluruh aspek pengabdian kepada masyarakat khususnya pelatihan optimalisasi video digital bagi anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur. Tim pengabdian meninjau video masing-masing kelompok peserta secara detail dan kemudian memberikan umpan balik kepada peserta.

Peserta dalam kegiatan ini adalah anggota dari Karang Taruna Kelurahan Cibubur. Khalayak sasaran pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan agar mereka terampil menggunakan kamera dan mahir dalam mengaplikasikan media sosial sebagai sarana penyebaran video digital baik untuk kebutuhan publisitas organisasi maupun individu agar kedepannya dapat digunakan secara profesional dalam menunjang karir masing-masing anggotanya. Peserta pelatihan kegiatan abdimas tersebut diabadikan kedalam gambar 2.



Gambar 2. Peserta Abdimas

Kegiatan pengabdian ini idealnya dilakukan secara benar agar dapat menghasilkan video yang baik sesuai harapan. Oleh sebab itu, dibutuhkan evaluasi atau pengontrolan kepada peserta setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Variabel dan indikator penilaian akan dijelaskan dalam format berikut:

Tabel 2. Instrumen Pengukuran Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Variabel	Indikator
1	Pengetahuan (kognitif)	1. Pemahaman mengenai cara mengoperasikan kamera digital. 2. Pemahaman mengenai penggunaan aplikasi Adobe Premiere dan Cap Cut.
2	Perasaan (afektif)	1. Sikap peserta terhadap kemampuan menggunakan kamera digital untuk memproduksi sebuah video di Karang Taruna Kelurahan Cibubur terhadap penggunaan teknologi digital. 2. Sikap peserta terhadap penggunaan video digital sebagai media promosi.
3	Keterampilan (konatif)	1. Kecakapan anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur dalam mengoperasikan kamera digital. 2. Keterampilan anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur dalam pembuatan video digital.

Kegiatan abdimas berupa pelatihan ini berjalan dengan baik. Hal ini dilihat dari antusiasme peserta yang serius mendengarkan dan memperhatikan materi yang disajikan, mengajukan pertanyaan saat sesi tanya-jawab, dan berkenan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan. Dari total 20 peserta, 50% berjenis kelamin laki-laki dan 50% berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan data yang pengabdian terima melalui *pre-test* dan *post-test*, bahwa ada perubahan 82% pada aspek kognitif, 76% pada aspek afeksi, dan 73% pada aspek konatif. Antusiasme peserta tersebut didokumentasikan pada gambar 3.



Gambar 3. Antusiasme Peserta Bertanya

Tabel 3. Tim Pengabdi Beserta Uraian Tugas dalam Kegiatan Abdimas

No	Tim Pengusul	Tugas
1	Prasetyo Adinugroho, M.I.Kom	Menjelaskan secara umum apa itu kamera digital. Menjelaskan mengenai proses pra produksi hingga pasca produksi.
2	Intan Trikusumaningtias, M.I.Kom	Mengkoordinasi dan meninjau tim liputan pada saat berjalannya <i>shooting</i> .
3	Restiawan Permana, M.Si	Mempersiapkan jalannya proses produksi agar berjalan lancar.

Kehadiran internet telah meningkatkan penggunaan ponsel pintar untuk mengakses semua jenis informasi, dengan dampak yang signifikan mulai dari bisnis, layanan kesehatan, hingga pendidikan (Nawaf et al., 2023). Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil yang didapatkan melalui kegiatan pelatihan optimalisasi video digital ini. Adapun manfaat yang kegiatan abdimas ini antara lain: 1) Dampak ekonomi. Melalui kegiatan abdimas, para peserta yang terdiri dari remaja di Karang Taruna Kelurahan Cibubur dapat memiliki kemampuan membuat konten video yang baik khususnya sebagai media publikasi dan promosi di media sosial. Hal ini dapat secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh pada peningkatan kapasitas individu peserta dalam memberikan pendampingan maupun pembelajaran kepada masyarakat. Tidak hanya itu, mereka juga dapat memperluas bidang pekerjaan dengan menjadi seorang profesional seperti menjadi *content creator* di media sosial, fotografer, videografer, dan editor di rumah produksi. Sehingga secara ekonomi, ini dapat meningkatkan penghasilan mereka; 2) Dampak sosial budaya. Para peserta kegiatan abdimas ini dapat memproduksi video yang edukatif, informatif, dan persuasif sesuai tujuan komunikasinya, terutama yang berkaitan dengan kemasyarakatan seperti pendampingan para kader dan PKK di lingkungan kelurahan, penyuluhan kesehatan, keagamaan, dan seni budaya.



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdi dan Peserta

4. KESIMPULAN

Kegiatan abdimas ini berfokus pada pelatihan teknologi komunikasi dan informasi khususnya penggunaan kamera digital, telepon pintar, perangkat lunak Adobe Premiere, dan program Cap Cut. Kegiatan berjalan sesuai rencana, yaitu sebanyak empat sesi selama Desember 2023 s/d Maret 2024. Materi yang disampaikan disukai anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur karena pengetahuan tentang optimalisasi video digital dibutuhkan oleh mereka. Setiap pertemuan semua anggota Karang Taruna Kelurahan Cibubur hadir mengikutinya. Capaian kegiatan ini terlihat dari kemampuan peserta menjadi lebih terampil dalam membuat video. Mereka sudah bisa merancang video dari tahap pra produksi hingga pasca produksi dengan benar. Secara kuantitatif, ada perubahan dengan rata-rata di atas 70% pada variabel kognitif, afektif, dan konatif. Video pelatihan diunggah di kanal YouTube pada tautan berikut <https://www.youtube.com/watch?v=LQuD3dC-WeU>. Kontribusi mitra pada pelaksanaan abdimas pemberdayaan remaja Karang Taruna Kelurahan Cibubur dalam rangka meningkatkan kreativitas melalui pelatihan optimalisasi video digital adalah menyediakan tempat dan peserta untuk kegiatan tersebut. Selain itu, keberadaan mitra juga menjadi bahan evaluasi bagi para pengabdi.

Kegiatan ini tidak luput dari adanya hambatan. Adapun yang menjadi penghambat dalam pelaksanaan kegiatan abdimas ini adalah mundurnya jadwal abdimas yang semula direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 s/d Oktober 2023, namun baru dapat direalisasikan dari bulan Desember 2023 s/d Maret 2024. Sedangkan faktor pendukung yang menjadi solusi terhadap masalah tersebut adalah pihak pengabdi dan mitra menyepakati kembali jadwal/agenda kegiatan abdimas. Selain itu terdapat saran untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu agar kedepannya akan diadakan program pelatihan secara berkala untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anggota karang taruna dan pemuda dalam hal videografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdi berterimakasih kepada Ketua Karang Taruna Kelurahan Cibubur Sdri. Redinda Permata Andrianto sudah menerima tim pengabdi Universitas Pakuan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Cibubur. Kemudian ucapan terimakasih juga kepada para Majelis Permusyawaratan Karang Taruna yang diwakili Bapak Fadillah dan Bpk Yandi yang sudah berkenan menjadi pengawas dalam penyelenggaraan program pelatihan optimalisasi video digital. Tidak lupa kepada LPPM Universitas Pakuan yang sudah mendanai kegiatan abdimas ini melalui tahun anggaran 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Alarcón, C. N., Sepúlveda, A. U., Valenzuela-Fernández, L., & Gil-Lafuente, J. (2018). Systematic mapping on social media and its relation to business. *European Research on Management and Business Economics*, 24(2), 104–113. <https://doi.org/10.1016/j.iemeen.2018.01.002>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *APJII: Jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Castells, M. (2004). Informationalism, networks, and the network society: A theoretical blueprint. In *The network society: A cross-cultural perspective*. Edward Elgar. <https://doi.org/10.4337/9781845421663>
- Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2024). *Karang Taruna*. <https://www.jakarta.go.id/karang-taruna>
- Ifroh, R. H., & Ayubi, D. (2018). Efektivitas kombinasi media audiovisual “Aku Bangga Aku Tahu” dan diskusi kelompok dalam upaya meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS. *Perilaku dan Promosi Kesehatan*, 1(1), 32–43.
- Nawaf, A., Azura, S., Gultom, S. F., Afriansyah, W., & Putra, A. D. (2023). Analisis literasi digital dalam penggunaan media sosial di kalangan remaja Desa Payung Kec. Payung Kab. Karo. *Journal of Human and Education*, 3(2), 337–343.
- Rahman, W., Setyowati, D. L., & Ifroh, R. H. (2019). Effect of health education of safety riding using audiovisual media on knowledge, attitudes, and subjective norms of junior high school students in Samarinda, Indonesia. *Public Health of Indonesia*, 5(3), 54–61.
- Refugio, C. N., Bulado, M. I. E. A., Galleto, P. G., Dimalig, C. Y., Colina, D. G., Inoferio, H. V., & Nocete, M. L. R. (2020). Difficulties in teaching senior high school general mathematics: Basis for training design. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(2), 319–335.
- Ropiani, H. (2020). Peningkatan kemampuan guru menyusun tes hasil belajar melalui kegiatan workshop di SD Negeri 1 Kadipaten Kabupaten Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2017-2018. *Syntax Transformation*, 1(2).
- Setiawan, A. (2022). Aplikasi CapCut, aplikasi edit video yang populer dan canggih. *Viva.co.id*. <https://www.viva.co.id/digital/digilife/1462438-aplikasi-capcut>
- Wuisan, D., Dewi Wuisan, Sylvia Samuel, Zoel Hutabarat, & Yohana F. Cahya Palupi Meilaini, P. H. P. T. (2022). Pengenalan kewirausahaan di era digitalisasi pada remaja PPA Aletheia di Jawa Timur. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility*, 5–10. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v5i0.1812>