



Implementasi Digital Skill pada Generasi Muda di Era Industri 4.0

Komang Tri Werthi¹, A.A. Gde Agung Nanda Perwira², Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa³

^{1,2}Universitas Bali internasional, ³STMIK Primakara, Indonesia

E-mail: komang.triwerthi@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-08 Keywords: <i>Positive Content; Negative Content; Digital Skill; Digital Era.</i>	In this era of globalization, technology is developing very rapidly. So that directly or indirectly requires society to be able to follow technological developments. Advances in technology information and communication led to an explosion of internet users especially in Indonesia. The development of the internet presents the phenomenon of a rapid flow of information exchange, so it is important for the younger generation to be able to know the positive and negative sides. Such as how to create positive content in the digital space, understanding ethics in the digital space and understanding and being able to implement technology in the digital industry 4.0 era. Therefore, it is felt that there is a need to provide education regarding digital skills among the younger generation. The activity went very well. Participants this activity very enthusiastic. The methods used in this activity are presentations, study case, and discussions. By providing material related to industry 4.0, positive content, negative content, digital ethics, and implementation of the use of technology in the industry 4.0 era. it is hoped that through this activity the younger generation will understand and be able to implement related digital skills in the industry 4.0 era.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-08 Kata kunci: <i>Konten Positif; Konten Negatif; Digital Skill; Digital Era.</i>	Pada era globalisasi saat ini, perkembangan Teknologi Informasi mengalami perkembangan yang pesat. sehingga secara langsung maupun tidak langsung menuntut masyarakat untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi. Keadaan ini menyebabkan semakin banyaknya pengguna internet yang ingin mengakses informasi melalui jaringan internet di Indonesia khususnya. Perkembangan internet meyakini fenomena arus pertukaran informasi begitu deras, sehingga penting bagi generasi muda untuk dapat mengetahui sisi positif maupun sisi negativenya. Seperti bagaimana membuat konten positif di ruang digital, memahami etika di ruang digital serta memahami dan mampu mengimplementasikan teknologi di era digital industry 4.0. Maka daripada itu dirasa perlu diadakan edukasi terkait digital skill kalangan generasi muda. Kegiatan berjalan dengan sangat baik. Peserta yang mengikuti kegiatan ini sangat antusias. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah presentasi, studi kasus dan diskusi. Dengan memberikan materi terkait industry 4.0, konten positif, konten negative, etika digital, dan implementasi penggunaan teknologi di era industry 4.0. Diharapkan melalui kegiatan ini generasi muda menjadi paham, dan mampu mengimplementasikan terkait digital skill di era industri 4.0.

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan Teknologi Informasi mengalami perkembangan yang pesat. Pemanfaatan Teknologi Informasi semakin meluas dalam berbagai aktivitas yang dilakukan manusia sehari-hari (Subyakto, 2020). Berbagai informasi dapat diterima dan dapat dibaca oleh seluruh khalayak umum. Sehingga tidak sulit bagi kita saat ini untuk dapat mengetahui mengenai berita terbaru mulai dari hiburan, pendidikan, pariwisata, kuliner, otomotif, property, sampai dengan teknologi dan bisnis serta berita lainnya. Keadaan ini tentunya secara langsung dan tidak langsung mewajibkan kita agar terus dapat mengikuti

perkembangan teknologi. Masyarakat harus memiliki sikap terbuka akan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi baru dan komunikasi global, siklus produksi, konsumsi, dan distribusi informasi harus ada dukungan oleh kekuatan ekonomi digital yang disokong Perkembangan Ekonomi Digital Indonesia dengan keamanan teknologi (Wuryanta, 2019). Selanjutnya hal ini akan berdampak kepada pengguna internet yang ingin mengakses informasi melalui jaringan internet meningkat secara tajam. Dari data pengguna internet di tahun 2021 maka dapat diketahui bahwa pengguna internet sebesar 73,7% Dari total

populasi di negara Indonesia (Riyanto andi, 2022).

Banyaknya pengguna internet tentu akan berdampak pada penyebaran informasi yang cepat di media internet. Informasi yang tersebar sangat beraneka ragam seperti informasi yang positif dan juga informasi negative Semua ini Kembali pada user atau pada orang yang menggunakan informasi itu (Huinning, 2018) Dengan demikian maka sebaiknya orang-orang yang harus memahami bagaimana informasi yang positif atau yang negatif dapat bermanfaat dan tidak merugikan banyak pihak saat menggunakan teknologi. Perkembangan teknologi internet yang menyediakan fenomena pertukaran informasi yang sangat deras ini lah, sehingga menjadi penting bagi masyarakat khususnya generasi muda untuk dapat mengetahui, memahami dan membedakan sisi positif atau sisi negative dari banyaknya informasi yang beredar. Disisi negatif tentu dapat merugikan seperti radikalisme, pencurian data privasi, judi online, konten-konten negative merugikan diri sendiri dan orang lain. Disisi positif tentu internet mempermudah aktivitas manusia atau pekerjaan seperti manusia dapat berinteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu, mempermudah proses bisnis, membantu dalam bidang pendidikan entertainment dan bidang-bidang lainnya. Apalagi saat ini kita berada pada industry 4.0 dimana manusia sudah mengimplementasikan teknologi informasi didalam berbagai lini kehidupan atau disebut dengan ekonomi digital. Dalam era ekonomi digital menuntut adanya digitalisasi dalam segala bidang. Digitalisasi menjadi salah satu ciri terjadinya perubahan budaya atau kebiasaan lingkungan sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi (Scolte, 2000).

Namun demikian perubahan era digitalisasi ini tentunya harus diikuti dengan pemahaman masyarakat terhadap bagaimana memanfaatkan teknologi dengan maksimal sengan cakap, bijak, dan aman dalam media internet. Tentunya agar hal ini tidak menimbulkan kesalahan persepsi di setiap individu yang nantinya berdampak pada konflik sosial yang melibatkan banyak orang. Sesuai penjelasan tersebut maka dibutuhkan pemahaman mengenai konten positif dan konten negatif, etika berinternet, bagaimana menggunakan aplikasi-aplikasi untuk dimanfaatkan dalam kegiatan sehari-hari, bagaimana memahami data privasi, memahami dan juga mampu menjaga keamanan data, dan mengenai bagaimana implementasi budaya diruang digital. Dalam

kegiatan ini penulis mengkusuk lebih kepada bagaimana generasi muda saat ini dapat memahami, mengetahui mengenai definisi, contoh, konsekuensi konten positif, konten negatif di sosial media. Kemudian juga mengenai bagaimana mengenai memproduksi konten positif kreatif yang beretika melalui aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dengan sangat mudah. Dengan demikian diharapkan generasi muda, selaku peserta dalam kegiatan ini dapat mengunggah konten-konten positif kreatif dan beretika. Dengan demikian diharapkan generasi muda dapat berpartisipasi dalam menciptakan ruang digital yang nyaman, aman, positif dan kreatif tentunya. Kegiatan ini dapat disebut kegiatan literasi digital digital skill bagaimana memanfaatkan aplikasi digital untuk konten positif kreatif dan mampu memahami etika di ruang digital.

Terlebih pada industry 4.0 ini yang dimana seluruh aspek kehidupan telah bergeser kedalam industry dan ekonomi digital. Maka sudah sepatutnya diimbangi dengan pemahaman terhadap digital skill dalam industry 4.0. Artinya kegiatan ini merupakan kegiatan mengedukasi meliterasi generasi muda dalam menghadapi kemajuan teknologi yang begitu pesat khususnya dalam era diital industry 4.0. Dari berbagai uraian diatas, maka kami ingin menyiapkan generasi muda untuk dapat memahami mengenai pembuatan/produksi konten positif kreatif dan beretika di era industry 4.0 sejak dini di SMKN 2 Denpasar. SMKN 2 Denpasar merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Jalan Pendidikan no.28 Sidakarya, Denpasar.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Adapun Alur pelaksanaan dalam kegiatan ini yaitu:

1. Identifikasi Masalah

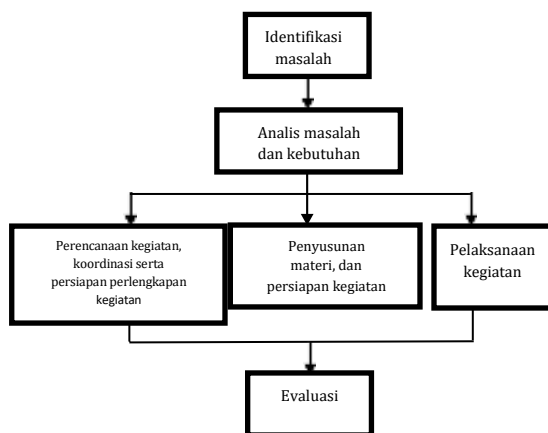
Identifikasi masalah dilakukan untuk dapat mengetahui mengenai permasalahan yang dialami oleh mitra khususnya siswa/ siswi SMKN 2 Denpasar dengan harapan supaya nantinya dapat memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan. Adapun masalah yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman generasi muda terkait konten positif, dan konten negative dan bagaimana menciptakan ruang yang aman, nyaman dan kreatif didalam ruang digital melalui konten positif di industry 4.0.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisa masalah dan kebutuhan. Dalam tahap ini dilakukan perencanaan, koordinasi dan persiapan perlengkapan kegiatan. Selain itu juga dilakukan penyusunan materi yang akan diberikan kepada generasi muda khususnya siswa-siswi dalam kegiatan pelatihan. Adapun materi yang disusun adalah mengenai produksi konten positif, kreatif pada sosial media, literasi keuangan dan pemahaman terhadap dampak informasi negative di dunia maya. Kemudian dilakukan kegiatan pelatihan untuk siswa SMK di SMK.N. 2 Denpasar. Pelatihan yang dilakukan yaitu metode ceramah, diskusi, video, dan bagaimana produksi konten positif dengan menggunakan beberapa aplikasi.

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi diberikan peman-tauan melalui beberapa tes agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman materi oleh siswa atau generasi muda sebagai subjek kegiatan sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

B. Peserta Kegiatan

Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa SMKN 2 Denpasar.

C. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Oktober-Desember tahun 2023, dilaksanakan di Ruang multimedia SMKN 2 Denpasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan pada bagian latar belakang di atas, maka dapat diberikan solusi yaitu memberikan edukasi mengenai konten positif, kreatif beretika di sosial media atau di

ruang digital bagi generasi muda khususnya siswa SMKN 2 Denpasar. Sangat penting generasi muda dapat memahami konten positif, konten negatif dan bagaimana membuat atau memproduksi konten positif dan kreatif di ruang digital. Agar masyarakat Indonesia generasi muda khususnya dapat bijak dalam memanfaatkan teknologi dan internet di industry 4.0.

Tahap pertama yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan ini adalah proses perencanaan dan kemudian dilanjutkan dengan analisis masalah, lalu analisis kebutuhan kemudian berlanjut pada perencanaan pelaksanaan kegiatan. Yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah penjajakan atau audiensi ke SMKN 2 Denpasar mengenai permasalahan yang sering kali dihadapi oleh generasi muda dalam hal ini siswa dilingkungan sekolah tersebut. Setelah tahap ini dilakukan, Langkah berikutnya yaitu menentukan jadwal pelaksanaan, media yang digunakan, metode pelaksanaan serta pengisi acara, dan materi pelatihan sesuai kebutuhan sekolah.

Lalu pada tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini dilakukan pemberian pembelajaran ke para peserta. Pembelajaran yang diberikan adalah mengenai konten positif, konten negatif dan bagaimana pembuatan konten positif dan kreatif agar tercipta ruang digital yang aman, nyaman, dan kreatif di industry 4.0. Beberapa hal yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu:

1. Memberikan definisi dan fenomena industry 4.0.
2. Memberikan definisi konten positif, konten negatif serta berbagai macam konsekuensi apabila kita mengunggah konten positif ataupun konten negatif dalam sosial media. Selain itu juga diberikan contoh-contoh terkait konten positif dan konten negatif.
3. Selanjutnya peserta diajak untuk memahami bagaimana etika didalam ruang digital sehingga dapat diterapkan dalam konten-konten yang di unggah dalam sosial media, tentunya konten tersebut adalah konten positif kreatif yang dapat bermanfaat dan tidak merugikan atau bahkan menimbulkan konflik pada masa industry 4.0.
4. Memperkenalkan aplikasi yang bisa digunakan dengan mudah dalam pembuatan konten positif kreatif yaitu Canva. Dan memperkenalkan konten yang beretika di ruang digital. Delain itu juga bagaimana memanfaatkan kemajuan teknoogi secara positif di ruang digital di era industry 4.0.

Adapun bukti saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 2 Denpasar dapat dilihat pada Gambar berikut ini:



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan materi

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu memberikan pemahaman kepada para generasi muda dalam hal ini siswa-siswi mengenai konten positif, konten negatif dan bagaimana konsumsi dari unggah konten tersebut. Selain itu Siswa juga mengetahui bagaimana menggunakan aplikasi sederhana dalam produksi konten positif kreatif di ruang digital di era industry 4.0. Dengan begitu diharapkan siswa SMKN 2 Denpasar dapat mengunggah konten positif dan kreatif di sosial media sehingga mendukung terciptanya suasana ruang digital yang aman, nyaman positif dan kreatif tentunya di era industry 4.0.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian kegiatan di atas, pelaksanaan kegiatan telah terlaksana dengan baik dan lancar. Para peserta mendapat pengetahuan mengenai definisi dan contoh konten positif dan konten negatif, dan memproduksi konten positif kreatif sesuai dengan etika yang berlaku sehingga tidak menimbulkan konflik di ruang digital dan siap dalam menghadapi industry 4.0. Dalam kegiatan ini Para peserta terlihat sangat antusias. Hal tersebut dapat dilihat dari

interaksi dan diskusi yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan seperti memberikan pertanyaan dan tanggapan selama kegiatan berlangsung.

B. Saran

Harapan penulis untuk kedepannya adalah agar kegiatan-kegiatan semacam ini dapat dilaksanakan dengan topik dan contoh kasus yang lebih beragam tentunya. Hal ini sangat dibutuhkan oleh generasi muda agar tercipta generasi muda yang cakap berinternet.

DAFTAR RUJUKAN

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2020. Laporan Survei Internat APJII.
- A. Subiyakto, V. Adhiazni, E. Nurmiati, N. Hasanati, S. Sumarsono, and M. Irfan, "Redesigning User Interface Based On User Experience Using Goal-Directed Design Method," in 2020 8th.
- Hinning, e. a. (2018). Digital Information and Transformation: An Institutional Perspektif, Information and Organization. Journal Elsevier, vol. 28, 52-61.
- Scholte, J. (2000). Globalization: A Critical Introduction. London: Palgrave.
- Wuryanta, A. E. (2019). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat. Jurnal Ilmu Komunikasi", vol 1, No. 2, hal. 131-142.