



Pelatihan Pembuatan Konten Positif, Kreatif di Sosial Media di Lingkungan Pelajar SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)

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

^{1,2}Universitas Bali Internasional, Indonesia

³STMIK Primakara, Indonesia

E-mail: triwerthi@iikmpbali.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-11-22 Revised: 2022-12-20 Published: 2023-01-03	Now days, technology has been rapidly developed. It lead require the society to be able to keep up the process. This condition causes a lot of users accessing information through on network. The internet development has been serving the information exchange phenomena. That could be important for youth generation to explore and find out the negative and positive side impact as well. Internet has two side effect. It can make the work and activity getting essier as people could had interaction without any limit either time limit or even space, it simplify business process, education concern, entertainment, etc. the other side, it also affect a negativity, which disadvantages such as privacy data manipulation, various negative content and other negative impact. This based on that reason, it needs to provide the workshop relate to positive and negative content. It would serve how to make a suit positive content through digital space on social media among academics. Particularly for high school student in order to enhance the benefit of positive internet usage.
Keywords: <i>Positive Content; Negative Content; Social Media.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-11-22 Direvisi: 2022-12-20 Dipublikasi: 2023-01-03	Saat ini perkembangan teknologi begitu pesat sehingga secara langsung dan tidak langsung menuntut masyarakat untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut. Keadaan ini menyebabkan semakin banyaknya pengguna internet yang ingin mengakses informasi melalui jaringan internet. Perkembangan internat meyajikan fenomena arus pertukaran informasi begitu deras, sehingga penting bagi generasi muda untuk dapat mengetahui sisi positif maupun sisi negativenya. Disatu sisi tentu internet mempermudah pekerjaan atau aktivitas manusia seperti manusia dapat beriteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu, mempermudah proses bisnis, membantu dalam bidang Pendidikan, hiburan dan bidang-bidang lainnya. Disisi lain tentu dapat merugikan seperti pencurian data privasi, radikalisme, konten-konten negatif yang tentunya dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Maka daripada itu dirasa perlu diadakan pelatihan terkait definisi konten positif dan negatif, kemudian bagaimana pembuatan konten positif di ruang digital melalui sosial media dikalangan Pendidikan khususnya siswa-siswi SMA agar nantinya generasi muda dapat memnfaatkan ruang digital dengan positif dan tentunya tidak merugikan pihak lain.
Kata kunci: <i>Konten Positif; Konten Negatif; Sosial Media.</i>	

I. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi begitu pesat sehingga secara langsung dan tidak langsung menuntut masyarakat untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut. Keadaan ini menyebabkan semakin banyaknya pengguna internet yang ingin mengakses informasi melalui jaringan internet. Informasi yang tersebar tentu beragam ada yang positif dan juga informasi yang negatif. Semua ini Kembali pada user atau pada orang yang menggunakan atau memanfaatkan informasi tersebut. Karena orang yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi maka sebaiknya harus memahami bagaimana informasi yang positif atau yang negatif dapat bermanfaat dan tidak merugikan banyak pihak. Perkembangan internat meyajikan fenomena arus pertukaran informasi begitu deras, sehingga penting bagi

masyarakat khususnya generasi muda untuk dapat mengetahui sisi positif maupun sisi negatifnya Disatu sisi tentu internet mempermudah pekerjaan atau aktivitas manusia seperti manusia dapat beriteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu, mempermudah pekerjaan atau aktivitas manusia seperti manusia dapat beriteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu, mempermudah proses bisnis, membantu dalam bidang Pendidikan, intertainment dan bidang-bidang lainnya. Disisi negatif tentu dapat merugikan seperti pencurian data privasi, radikalisme, konten-konten negatif yang tentunya dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Dari data pengguna internet di tahun 2021 terlihat bahwa pengguna internet sebesar 73,7% Dari total populasi di negara Indonesia. Menurut (Riyanto andi, 2022) ini jumlah yang cukup

besar. Keadaan ini menandakan bahwa masyarakat Indonesia termasuk masyarakat yang aktif dalam menggunakan internet. Dapat dibayangkan berapa banyak orang yang akan fokus terhadap sosial media dan wajib hukumnya untuk mereka memiliki karakter yang kuat agar tidak tergerus arus informasi negatif. Karena tidak semua konten di internet adalah positif sehingga penting untuk kita memagari diri atau membatasi diri agar tidak terpengaruh dengan konten-konten negatif yang beredar agar tidak terjadi kesalahan persepsi di setiap individu yang nantinya berdampak pada konflik sosial yang melibatkan banyak orang.

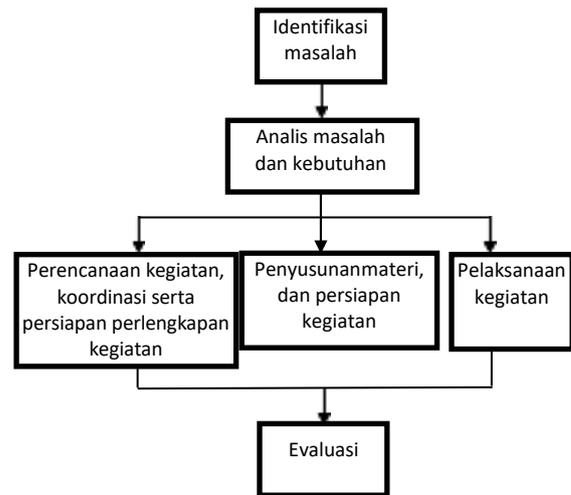
Semakin banyaknya pengguna internet maka semakin banyak pula informasi yang ditampung oleh internet. Sesuai penjelasan sebelumnya maka dibutuhkan pemahaman mengenai konten positif dan konten negatif, etika berinternet, bagaimana cara menggunakan aplikasi-aplikasi untuk dimanfaatkan dalam kegiatan tertentu, memahami data privasi, keamanan data, dan mengenai bagaimana implementasi budaya di dalam ruang digital. Dalam kegiatan ini penulis lebih mengkususi pada bagaimana generasi muda dapat memahami, mengetahui mengenai definisi, contoh, konsekuensi konten positif, konten negatif di sosial media. Selain itu juga mengenai bagaimana memproduksi konten positif kreatif yang beretika melalui aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dengan sangat mudah. Dengan demikian diharapkan generasi muda, peserta kegiatan ini dapat mengunggah konten-konten positif kreatif yang beretika sehingga dapat berpartisipasi dalam menciptakan ruang digital yang nyaman, aman, positif dan kreatif tentunya. Kegiatan ini bisa disebut kegiatan literasi digital mengkususi pada digital skill bagaimana memanfaatkan aplikasi digital untuk konten positif kreatif. Artinya kegiatan ini merupakan kegiatan meliterasi generasi muda dalam menghadapi kemajuan teknologi yang begitu pesat. Dari berbagai uraian diatas, maka kami ingin menyiapkan wadah pembelajaran mengenai pembuatan/produksi konten positif kreatif dan beretika sejak dini di SMKN 4 Denpasar. SMKN 4 Denpasar merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Jalan Drupadi no.5 Sumerta kelod, Denpasar. SMKN ini memiliki tiga macam jurusan diantaranya akomodasi perhotelan, tata boga, dan tata busana.

II. METODE PELAKSANAAN

1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Alur pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat

pada bagan 1 berikut ini:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Adapun uraian dari alur pelaksanaan pada Gambar 1 dijelaskan sebagai berikut:

a) Identifikasi Masalah

Ditahap pertama, identifikasi masalah perlu dilakukan agar dapat mengetahui apa saja permasalahan yang dialami oleh mitra kususunya siswa/siswi SMA dengan harapan nantinya dapat memberikan solusi yang sesuai dan dibutuhkan. Adapun masalah yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai konten positif, konten negatif, serta bagaimana menciptakan ruang yang aman, nyaman dan kreatif di dalam ruang digital melalui konten positif.

b) Analisis Kebutuhan

Pada tahap kedua yang dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu menganalisa masalah dan kebutuhan. Dalam tahap ini dilakukan perencanaan, koordinasi dan persiapan perlengkapan kegiatan. Selain itu juga dilakukan penyusunan materi yang akan diberikan kepada siswa dalam kegiatan pelatihan. Adapun materi yang disusun adalah mengenai produksi konten positif, kreatif pada sosial media. Kemudian dilakukan kegiatan pelatihan untuk siswa SMK di SMK.N. 4 Denpasar. Pelatihan yang dilakukan yaitu metode ceramah, diskusi, video, dan bagaimana produksi konten positif dengan menggunakan beberapa aplikasi.

c) Evaluasi

Pada tahap evaluasi akan berikan pemantauan dan beberapa tes agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman materi oleh siswa sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan.

2. Peserta Kegiatan

Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa SMKN 4 Denpasar.

3. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Oktober-Nopember tahun 2022, dilaksanakan di Aula SMKN 4 Denpasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari permasalahan yang tertera pada bagian latar belakang di atas, maka solusi yang dapat diberikan yaitu memberikan pelatihan mengenai konten positif, kreatif di sosial media bagi siswa SMKN 4 Denpasar. Sangat penting generasi muda dapat memahami konten positif, konten negatif dan bagaimana membuat atau memproduksi konten positif dan kreatif di ruang digital khususnya di sosial media. Agar masyarakat Indonesia generasi muda khususnya dapat bijak dalam memanfaatkan teknologi dan internet. Adapun tahap awal yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah proses perencanaan yang kemudian dilanjutkan dengan analisis masalah, analisis kebutuhan dan berlanjut pada perencanaan pelaksanaan kegiatan. Yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah peninjauan atau audiensi ke SMKN 4 Denpasar mengenai permasalahan yang sering kali dihadapi oleh siswa dilingkungan sekolah tersebut. Setelah tahap ini dilakukan, Langkah selanjutnya adalah menentukan jadwal pelaksanaan, media yang digunakan, metode pelaksanaan serta pengisi acara, dan materi pelatihan sesuai kebutuhan sekolah.

Kemudian tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini juga 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. Beberapa hal yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu:

- a) 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.
- b) 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.

- c) Memperkenalkan aplikasi yang bisa digunakan dengan mudah dalam pembuatan konten positif kreatif yaitu Canva. Peserta diajak untuk mencoba kemudian diberikan tugas membuat konten sederhana positif kreatif yang di unggah disosial medi.

Adapun bukti saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 4 Denpasar dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu memberikan pemahaman kepada para siswa mengenai konten positif, konten negatif dan bagaimana konskuensi dari unggah konten tersebut. Selain itu Siswa juga mengetahui bagaimana menggunakan aplikasi canva dalam produksi konten positif kreatif di sosial media. Dengan begitu diharapkan siswa SMKN 4 Denpasar dapat mengunggah konten positif dan kreatif di sosial media sehingga mendukung terciptanya suasana ruang digital yang aman, nyaman positif dan kreatif tentunya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan uraian kegiatan tersebut, pelaksanaan kegiatan pengabdian telah terlaksana dengan baik dan lancar. Para peserta mendapat pengetahuan mengenai defininisi dan contoh konten positif dan konten negatif, dan memproduksi konten positif kreatif sesuai dengan etika yang berlaku sehingga tidak menimbulkan konflik di ruang digital. 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 serta 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). 2021. Laporan Survei Internat APJII.
- Deta, Rahmawan., Jimi N Mahameruaji., dkk., 2018. Pelatihan Pengembangan Konten Positif di Media Digital Bagi Kalangan Pelajar SMU di Kecamatan Jatinangor.
- Nasrullah, R., (2015). Media sosial, perspektif komunikasi, budaya dan sosioteknologi. Bandung. Simbiosis Rekatama Media
- Riyanto, Andi Dwi., 2022. *Indonesian Digital Report 2021*.
- Taufik, Erwin, & Husnul Khatimah. (2020). Model Pembelajaran CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra “Mantra Mbojo” untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 6270. Retrieved from <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/15>
- Ma’ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143-147. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- A. Prayudi, Fathirma’ruf, and Supriyaddin, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTORIK MAHASISWA”, *JINTEKS*, vol. 4, no. 3, pp. 117-122, Aug. 2022.