

SOSIALISASI PEMBUATAN KONTEN KREATIF DIGITAL GUNA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MENCIPTAKAN INOVASI BARU BAGI GENERASI MUDA DIMASA PANDEMI

¹*Ravena Dellarosa, ²Rizal Akbar Maulana, ³Jaylani Rahman, ⁴Kareynina Sarah Bila, ⁵Hamidah Handayani, ⁶Haidilia Maharani

Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

*rvndella@gmail.com

Abstrak

Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Mahasiswa ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada anggota Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar yang beralamat di Jalan Sulawesi IV Blok E VI no 7, Vila Bintaro Indah, Jombang, Tangerang Selatan.

Adapun Metode kegiatan ini adalah mendatangi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) tersebut dengan memberikan penjelasan serta diskusi mengenai pentingnya pembuatan konten kreatif digital guna meningkatkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru di masa pandemi Covid-19.

Hasil dari kegiatan tersebut adalah para peserta menjadi lebih mengerti makna konten yang baik dan mendidik, mengenal berbagai macam aplikasi pembuatan konten digital melalui smartphone serta langkah-langkah dalam pembuatan konten kreatif digital, sehingga ke depan para anggota Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar, akan lebih tertarik dalam membuat konten kreatif digital guna meningkatkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru di masa pandemi.

Kata Kunci: Konten Kreatif Digital, Kreativitas, Inovasi

Abstract

The purpose of this Student Community Service (PKM) is to provide knowledge and understanding to members of the Binar Community Learning Activity Center (PKBM) which is located at Jalan Sulawesi IV Blok E VI no 7, Vila Bintaro Indah, Jombang, South Tangerang.

The method of this activity is to visit the Community Learning Activity Center (PKBM) by providing explanations and discussions about the importance of creating digital creative content to increase creativity and create new innovations during the Covid-19 pandemic.

The result of this activity is that the participants become more aware of the meaning of good and educational content, get to know various kinds of digital content creation applications through smartphones and the steps in creating digital creative content, so that in the future members of the Binar Community Learning Activity Center (PKBM), will be more interested in creating digital creative content to increase creativity and create new innovations during the pandemic.

Keywords: Digital Creative Content, Creativity, Innovation

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia begitu pula di Universitas Pamulang (UNPAM) untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengimplementasikan kadar lingkungan kepada Masyarakat.

Pandemi virus corona bukan hanya mengubah bagaimana orang menjaga kesehatan mental dalam kegiatan sehari-hari, namun, juga bagaimana mereka menghibur diri.

Sejak pandemi Covid-19, masyarakat diimbau untuk sebisa mungkin berkegiatan di dalam rumah, termasuk sekolah dan bekerja. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang diberlakukan beberapa waktu lalu membatasi tempat-tempat publik yang boleh dibuka, termasuk tempat hiburan, pusat olahraga dan pusat perbelanjaan.

Masyarakat untuk sementara waktu mengalihkan kebutuhan hiburan mereka, yang semula datang langsung secara fisik, kini dengan cara menikmati konten lewat platform digital. Apalagi saat ini tren masyarakat untuk mengakses media sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook dan lain-lain, semakin meningkat dimasa Pandemi. Karenanya situasi semacam ini bisa jadi peluang masyarakat untuk pengembangan konten kreatif digital.

Salah satu permasalahan dimasa pandemi ini adalah bagaimana terbangunnya kesadaran masyarakat terutama generasi muda agar mau mengembangkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru dengan membuat konten kreatif digital. Sehingga penulis ingin melakukan pengabdian masyarakat dengan tujuan menyadarkan dan membantu generasi muda yang dilakukan ini berjudul “**Sosialisasi Pembuatan Konten Kreatif Digital Guna Meningkatkan Kreativitas dan Menciptakan Inovasi Baru Bagi Generasi Muda di Masa Pandemi**”.

Konten Kreatif adalah informasi yang berisi hal-hal yang diciptakan dengan menggunakan berbagai macam pendekatan baik yang belum pernah ada sebelumnya atau hal lama namun dikemas lagi mengikuti perkembangan sekarang. Konten Kreatif Digital adalah bentuk sajian informasi yang di dalamnya dapat berupa hiburan, berita atau informasi lain yang disajikan secara orisinil melalui media baru. Konten Kreatif Digital dapat berupa artikel, video, audio maupun multimedia yang diunggah di Internet.

Dengan adanya media baru memungkinkan orang-orang untuk memproduksi berbagai konten secara independen dan bermodal relatif kecil. Misal media audio-video yang selama ini didominasi oleh industri televisi dengan modal yang besar dalam produksi dan distribusinya saat ini jauh lebih terjangkau proses produksi dan distribusinya. Pencipta konten dapat menyunting berkas audio-video secara daring dan mengunggahnya pada situs web berbagi video seperti YouTube atau Vimeo lalu memasang iklan di dalamnya dan dapat menghasilkan uang secara pasif. Begitu juga dengan industri-industri konvensional yang lain

seperti fotografi kini dapat diunggah di situs pasar berbasis fotografi, dan masih banyak lagi yang lain.

Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Conny R Semiawan (2009:04)

Ciri-ciri Kreativitas :

1. Memiliki rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
2. Memiliki daya imajinasi yang tinggi
3. Selalu memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah
4. Melihat suatu masalah dalam berbagai sudut pandang
5. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Inovasi merupakan sebuah ide, gagasan, objek, dan praktik yang dilandasi dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang ataupun kelompok tertentu untuk diaplikasikan atau pun diadopsi (Everett M. Rogers).

Ciri-ciri Inovasi :

1. Memiliki ciri khusus
2. Memiliki unsur pembaharuan
3. Program inovasi melalui program yang terencana
4. Memiliki tujuan

METODE

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu metode presentasi atau edukasi bersama Peserta Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar dengan menjelaskan materi menggunakan metode digital.



Gambar 1. Foto Bersama Narasumber

Sentuhan akademisi memberi warna dan sudut pandang yang berbeda. Dengan pemaparan dan diskusi serta pelatihan memberi dorongan semangat masyarakat

untuk menumbuhkan semangat dalam membuat konten kreatif digital. Masyarakat bukan saja senang didatangi, namun lebih dari itu sebagai sebuah bentuk kegiatan humanis yang sarat akan sentuhan kemanusiaan. Bagi civitas akademika (mahasiswa) khususnya dan bagi masyarakat umumnya. Dengan bersilaturahmi, berdiskusi, berdialog, ramah tamah, membangun relationship menjadi solusi terbangunnya semangat untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi baru di masa pandemi Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tempat pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar. Adapun waktu pelaksanaan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di laksanakan selama 1 (satu) hari, yaitu tanggal 13 Februari 2021 :

Materi penyuluhan adalah pembuatan konten kreatif digital bersama pesetka PKBM Binar dimasa pandemi. Tujuan: Dari rumusan masalah diatas dapat ditarik sebuah tujuan yaitu, untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya konten kreatif digital, bagi generasi muda dimasa pandemi.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di Jalan Sulawesi IV Blok E VI no 7, Vila Bintaro Indah, Jombang, Tangerang Selatan.



Gambar 2. Kegiatan Acara Selama PKM
Persiapan kegiatan ini berupa penentuan materi yang cocok untuk disampaikan kepada seluruh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar dengan judul sosialisasi pembuatan konten kreatif digital guna meningkatkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru bagi generasi muda di masa pandemi.

Materi ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi masyarakat Khususnya generasi muda dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di masa Pandemi Covid 19, sehingga dapat membantu memberikan pemahaman kepada masyarakat yang mempunyai kepedulian terhadap perkembangan konten kreatif digital.

PENUTUP

Dari paparan yang telah disampaikan terkait pelaksanaan kegiatan PKM Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Pamulang, yang bertempat di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Binar yang beralamat di Jalan Sulawesi IV Blok E VI no 7, Vila Bintaro Indah, Jombang, Tangerang Selatan, telah mendorong suasana kebersamaan dan semangat untuk membuat konten kreatif digital guna mengembangkan kreativitas dan menciptakan inovasi baru di masa pandemi. Kerinduan masyarakat akan kehadiran dunia kampus tampak dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, A., Sarwani, A. S., Erlangga, H., Siagian, A. O., Purwanto, A., Effendy, A. A., ... & Wahyitno, C. D. M. (2020). Optimization of MSMEs Empowerment in Facing Competition in the Global Market during the COVID-19 Pandemic Time. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(11), 1506-1515.
- Conny R. Semiawan. 2009. Kreativitas dan Keberkatan Jakarta : PT. Indeks
- Conny Setiawan, dkk, 1998, pendekatan keterampilan proses, Jakarta, Gramedia.
- Evita Widasari, Abi Senoprabowo Dan Dimas Irawan Ihya'ulumuddin, Perencanaan
- Haque, M. G., Munawaroh, M., & Sunarsi, D. (2020). Analysis of SMEs Culinary Marketing Strategy During Covid 19 Pancemic: A Study at "Sate Bebek Cilegon" Resto in Cilegon, Banten. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 3(2), 447-451.

- Konten 16 Sub Sektor Ekonomi Kreatif Bekraf Melalui Video Fulldome, (Univeritas Dian-- Nuswantoro, 2017)
- Sahlan Sulaiman, Wasman, Multi, 1998 Dimensi Sumber Kreatifitas Manusia. Bandung, Sinar Baru .
- Sunarsi, D., Suryani, N. L., & Jati, W. (2020). Covid-19 Pandemic Analysis Toward Productivity Giving Layoffs Effect in The Company of Industrial Sector around South Tangerang. *Prosiding ICoISSE*, 1(1), 472-481.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 4(3), 51-58.