

Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Pelajar Tingkat Menengah Atas di Kabupaten Purwakarta

Development of Digital Content Creator Skills for Higher Secondary School Students in Kabupaten Purwakarta

¹⁾Nuur Wachid Abdul Majid, ²⁾Ahmad Fauzi, ³⁾Dian Permata Sari, ⁴⁾Taufik Ridwan, ⁵⁾Suprih Widodo, ⁶⁾Naura Meyriska, ⁷⁾Robi Ah Al Adawiyah, ⁸⁾Miladia Nurunnisa

^{1,2,3,4,5,6,7,8)}Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, KampusUPI di Purwakarta
Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia.

*email: nuurwachid@upi.edu

DOI:

10.30595/jppm.v5i2.9898

Histori Artikel:

Diajukan:

21/02/2021

Diterima:

11/01/2022

Diterbitkan:

15/03/2022

ABSTRAK

Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk melatih kemampuan dan minat dalam mengelola content creator bagi pelajar sekolah menengah. Metode dalam Pengabdian kepada Masyarakat adalah berbentuk pelatihan yang dilaksanakan secara blended learning karena kondisi Pandemi COVID-19. Lokasi pelatihan dilaksanakan di Kampus UPI Purwakarta, Jalan Veteran No. 8 Nagri Kaler, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Sasaran PkM ini adalah peserta didik tingkat SMA/SMK/MA di Kabupaten Purwakarta dengan jumlah peserta 20 orang. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa menengah atas memiliki kecenderungan berinteraksi melalui sosial media. Bahkan 80% (16 siswa) berkeinginan untuk menjadi selebgram dikemudian hari. Selain itu terdapat 70% siswa tersebut pernah atau sering memasarkan produk/jasa melalui sosial media.

Kata kunci: Influencer; Siswa; Digital Content Creator; Pengabdian Kepada Masyarakat

ABSTRACT

The aims of Community Service is to train the skills and interests of secondary school students in managing content creators. Due to the conditions of the COVID-19 pandemic, the Community Service method is in the form of training carried out through blended learning. The place of training is located at Kampus UPI di Purwakarta, Jalan Veteran No. 8 Nagri Kaler, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. PkM targets are students with a total of 20 participants at the SMA / SMK / MA level in Kabupaten Purwakarta. The findings of this community service indicate that most high school students have a propensity to communicate via social media. In the future, as many as 80% (16 students) want to become programmers. In reality, there are 70 percent of these students who have or often market products / services through social media.

Keywords: Influencer; Student; Digital Content Creator; Community Service

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah dunia sebagaimana revolusi industri yang terjadi. Hal ini berdampak pada perubahan paradigma

masyarakat untuk mengembangkan pola kerja dan penyampaian informasi kepada khalayak. Perubahan paradigma ini menjadi rangkaian pola trend yang mengubah mindset masyarakat untuk terus mengaktualisasikan diri di dunia maya. Sehingga sangat banyak orang

berlomba-lomba menjadi seorang *selebgram* agar terkenal dengan berbagai tingkah lakunya.

Generasi milenial sangat identik dengan aktivitas bersosial media, bahkan tidak sedikit yang tertarik menjadi seorang *selebgram*. Pergeseran kebutuhan ini sangat dipengaruhi dengan keadaan masyarakat yang banyak menggunakan teknologi sebagai kebutuhan sehari-hari. Sehingga muncul beberapa artis dunia maya (*selebgram*) yang dapat meraup untung dan menjadi terkenal dadakan. Dengan demikian berdasarkan dari keadaan tersebut banyak anak muda zaman sekarang berupaya belajar bagaimana menjadi seorang *selebgram*.

Kehadiran para *selebgram* ini dilandasi karena adanya wadah media sosial yang berkembang secara pesat. Aplikasi Instagram salah satu contohnya, yang keberadaannya tidak hanya sekedar membagikan momen melalui foto melainkan juga sebagai sarana untuk memperoleh keuntungan (Putra & Febrina, 2019). Kehadiran media sosial pada hakikatnya dapat bermanfaat untuk media mengiklan, baik berupa barang, maupun *endorse* diri (Gumilar, 2015). Media sosial memberikan penawaran konten yang beragam dan dapat ditentukan target pasar yang ada di media sosial (Kusuma & Sugandi, 2018). Kebermanfaatan yang dirasakan oleh pengguna media sosial mengakibatkan peningkatan pengguna sosial media untuk berbagai kepentingan.

Permasalahan yang muncul adalah terkait dengan *content-content* yang tidak mendidik dan bahkan sering melakukan tindakan yang diluar norma demi meraup keuntungan tanpa melihat efek dari perbuatan tersebut. Hal ini menjadikan sebuah budaya baru dan sangat berdampak pada nilai-nilai luhur bangsa yang dibangun sejak para nenek moyang. Salah satu penyebab fenomena ini adalah para pengguna internet, khususnya generasi milenial belum menunjukkan kedewasaannya dalam menggunakan internet tersebut (Sulthan & Istiyanto, 2019).

Kemampuan dalam menerapkan teknologi dengan baik sangat dibutuhkan oleh

masyarakat, khususnya anak milenial. Pemerintah perlu memberikan kebijakan dan upaya untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan anak dan remaja dalam kaitannya terhadap keamanan berinternet (Yuri, 2014). Pemahaman terhadap penggunaan teknologi dapat pula diajarkan melalui pembelajaran teknologi di sekolah. Materi yang dikembangkan dapat mengikuti tabel taksonomi kompetensi teknologi yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Taksonomi kompetensi teknologi

No.	Level	Kompetensi
1.	Kesadaran Teknologi	Pemahaman
2.	Literasi Teknologi	Pemahaman Secara Komprehensif
3.	Kemampuan Teknologi	Penerapan
4.	Kreativitas Teknologi	Penemuan
5.	Kritis terhadap Teknologi	Pertimbangan

Sumber : Todd, 1991 (Pavlova, 2009)

Masifnya masyarakat yang mencoba mencari keberuntungan menjadi *selebgram* di dunia maya pada dasarnya terjadi karena banyaknya pula para artis dadakan di dunia maya. Hal ini menjadi conditioning terjadinya evolusi budaya masyarakat (Mul Khan et al., 1998). Pembinaan moral yang dilakukan oleh ketiga institusi (rumah tangga, sekolah, dan masyarakat) tidak berjalan menurut semestinya (normatif) atau yang sebisanya (objektif) sehingga tidak efektif dan tidak terpatri pada jiwa anak milenial (Iskarim, 2016). Kondisi ini mengharuskan adanya pembinaan yang terintegrasi dan massif yang dilakukan oleh berbagai pihak.

Berbagai pelatihan dilakukan untuk menanamkan nilai kultur budaya pada anak. Salah satunya dilakukan oleh Dhamri, Haimah, & Abditama Srifitriani (2018) dengan mengupayakan penanaman karakter bangsa melalui nilai kearifan Suku Serawai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa generasi milenial Serawai Bengkulu Selatan masih banyak yang tertarik dan peduli Gegerit dan

Dendang bahkan ada cenderung meningkat. Gegerit dan Dendang sebagai kearifan lokal memiliki nilai-nilai luhur bangsa dapat dijadikan salah satu sumber untuk pembentukan karakter bangsa (Dihamri et al., 2018). Selain mengadakan pelatihan, juga diperlukan reformasi dan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga kebutuhan anak milenial dapat terakomodir dengan baik (Barni, 2019).

Pelatihan digital content creator menjadi alternatif utama dalam melakukan pembinaan kepada generasi milenial. Selain itu dalam pelatihan tersebut diperlukan penanaman nilai karakter kebangsaan agar tidak tergelincir ke dalam pemahaman yang bertentangan dengan norma bangsa. Oleh karena itu melalui pelatihan digital content creator ini, diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai budaya bangsa sebagai identitas dan jati diri tanpa harus mengurangi esensi seorang selebgram.

METODE

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan secara blended learning. Hal ini dilakukan karena kondisi Pandemi COVID-19 yang tidak memungkinkan untuk memberi pelatihan secara langsung. Pelatihan ini dilaksanakan selama 30 hari pada Bulan Agustus 2020, yang terdiri dari pembelajaran daring yang dilakukan melalui platform Whatsapp Group dan Zoom. Sedangkan diperlukan tatap muka selama 1 hari untuk menyamakan persepsi mengenai pembelajaran yang dilakukan secara luring.

Lokasi tatap muka dilaksanakan di Kampus UPI Purwakarta, Jalan Veteran No. 8 nagri Kaler, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Sasaran PkM ini adalah peserta didik tingkat SMA/SMK/MA di Kabupaten Purwakarta dengan jumlah peserta 20 orang.

Dalam pelaksanaan PkM ini, terdapat alur yang dilakukan, yaitu: (1) menentukan tim PkM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa;

(2) mendefinisikan kondisi masyarakat; (3) merumuskan tujuan dan memfokuskan salah satu masalah; (4) pengumpulan informasi dan kebutuhan dalam melaksanakan PkM; dan (5) melakukan pendampingan kepada masyarakat yang dituju (Phillips & Pittman, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mengenai cara menjadi content creator bagi pelajar di Kabupaten Purwakarta. Namun sebelum pelatihan dimulai, dilakukan terlebih dahulu survey mengenai kebutuhan masyarakat terkait, yaitu pelajar SMA/SMK mengenai potensi menjadi content creator di kemudian hari. Berikut merupakan hasil angket mengenai peminatan menjadi digital content creator.

Tabel 2. Angket peminatan menjadi *content creator*

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Apakah saudara mengerti tentang apa itu content creator?	20	0
2.	Apakah saudara tertarik menjadi Selebram?	16	4
3.	Saya memiliki channel Youtube	18	2
4.	Saya memiliki akun TikTok	9	11
5.	Saya sering jualan melalui Instagram	14	6
6.	Saya sering berkreasi dengan menggunakan media editing video di handphone	8	12
7.	Saya sering berkreasi editing foto menggunakan apk photo editor	15	5
8.	Saya sering membuat cerita bergambar di media, semisal instagram	4	16

Pembahasan

Kegiatan pelatihan digital content creator ini dilakukan dengan empat tahapan, yaitu: (1) pemberian materi mengenai pentingnya menguasai teknologi di era Abad 21; (2) Prospek kerja generasi milenial dan Gen Alpha di masa depan; (3) Pelatihan membuat layout media; dan (4) Pelatihan membuat konten kreatif. Pada tahapan-tahapan tersebut, dilakukan dengan blended learning, yaitu melalui daring (whatsapp group) dan luring. Pelatihan luring dilaksanakan di Laboratorium Komputer Kampus UPI Purwakarta selama 1 hari.

Materi Pentingnya menguasai teknologi di Era Abad 21

Menjadi bagian dari masyarakat di era abad 21 merupakan tantangan sendiri dalam mengikuti perubahan zaman. Era teknologi yang massif menandai masuknya Abad 21, sehingga masyarakat dibantu segala aktifitas dengan teknologi. Dengan demikian penguasaan teknologi dengan baik merupakan hal yang harus dilakukan pada era ini.

Memberikan materi mengenai kesadaran penggunaan teknologi merupakan bagian dari upaya memberikan pemahaman terhadap teknologi. Pemahaman dan kesadaran berteknologi merupakan bagian dari taksonomi kompetensi teknologi (Pavlova, 2009). Terlebih kebanyakan pengguna teknologi, khususnya sosial media digunakan untuk eksis dan menambah jumlah follower sebagai tujuan utama karena dapat memberikan return on engagement (Candraningrum, 2018). Kecenderungan masyarakat dan kaum muda dalam menggunakan teknologi hanya sebatas untuk eksis dan memperkenalkan dirinya kepada khalayak masyarakat lainnya. Sehingga tidak heran orang tersebut mengupayakan berbagai cara agar tujuan tersebut tercapai.

Pada Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini Langkah awal yang dilakukan adalah memberikan kesadaran kepada pelajar SMA/SMK/MA sebagai generasi milenial terhadap penggunaan teknologi. Para pelajar harus memahami hakikat pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari,

khususnya dalam pemanfaatan pembelajaran. Pada gambar 1 menunjukkan pemaparan mengenai pemanfaatan teknologi di era abad 21. Peserta pelatihan harus mematuhi protocol COVID-19 dengan menggunakan masker, menjaga jarak, dan mencuci tangan. Dengan demikian pelatihan ini dilakukan dengan peraturan yang ketat untuk mencegah penyebaran COVID-19.



Gambar 1. Sosialisasi penggunaan teknologi di era Abad 21

Prospek kerja generasi milenial dan Gen Alpha di masa depan

Potensi kerja pada generasi milenial adalah yang berkaitan dengan teknologi. Selain itu kecenderungan anak-anak generasi Z dan alpha lebih kepada hal yang bersifat tidak terikat atau adanya kebebasan dalam bekerja. Studi dari Gallup menemukan sebanyak 21% milenial berpindah tempat kerja dalam kurun waktu kurang dari satu tahun (Yuswohady, 2019). Berdasarkan studi tersebut, kecenderungan budaya kerja yang dinamis bagi anak milenial menjadikan mereka berpeluang menjadi freelancer. Oleh karena itu potensi ini perlu diberikan pembinaan dan pelatihan beberapa keterampilan dasar dalam mengoperasikan fitur aplikasi di computer.

Pada tahapan ini para pelajar langsung diberikan bekal dasar-dasar jurnalistik dan mengelola sebuah majalah cetak atau elektronik. Pelatihan mengelola tata letak majalah ini menggunakan Adobe Indesign. Para pelajar diberikan arahan cara mendesain sederhana melalui Aplikasi Adobe Indesign. Pada gambar 2 menunjukkan bahwa para

pelajar diberikan arahan cara menggunakan Adobe Indesign dan prospek kerja yang terkait pada desain grafis dan percetakan. Content creator sebenarnya memiliki kegiatan dengan menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam gambar, video, tulisan melalui platform sebuah konten (Sari, 2020).



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Adobe Indesign

Selain memberikan informasi mengenai peluang dalam digital content creator, para pelajar juga diberikan pelatihan dasar untuk mengelola konten-konten tersebut. Pelatihan ini dilakukan menggunakan computer/PC dan smartphome. Kedua perangkat tersebut dapat digunakan untuk mengelola konten secara instan. Siswa juga diminta untuk menginstall beberapa aplikasi gratis melalui playstore maupun Appstore pada smartphome. Dalam kondisi era informasi yang cepat dan mudah, maka dibutuhkan kecepatan memberikan informasi agar dapat diterima oleh masyarakat luas.

Para pelajar diharapkan memiliki keterampilan untuk menguasai digital content creator, sehingga pelajar dapat menggunakan keterampilan tersebut untuk menjadi seorang technopreneur di era Abad 21 ini.

Pada gambar 3 menunjukkan bahwa siswa diberikan bekal terkait penggunaan computer dan smartphome untuk membuat kreasi sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas para siswa. Para dosen memberikan pelatihan dasar untuk memantik kreativitas generasi

milennial dalam mengembangkan keterampilan mengolah desain dan gambar digital.

Pelatihan membuat *layout media*

Pada pelatihan ini, para siswa diajarkan cara membuat layout sederhana menggunakan Adobe Indesign dan menggunakan beberapa aplikasi gratis melalui smartphome, seperti CANVA, dll. Siswa diminta membuat desain sederhana dan memasukkan teks hasil berita atau tulisan pada aplikasi tersebut. Sebelum melakukan desain, siswa diminta melakukan wawancara atau menulis sebuah opini, lalu dipresentasikan agar dapat diberikan saran mengenai hasil tulisan yang mereka buat.



Gambar 3. Praktik mengelola konten melalui PC dan *smartphome*

Pada gambar 4 menunjukkan bahwa siswa diminta untuk mempresentasikan hasil tulisannya agar dapat diberikan masukan mengenai hasil tulisan tersebut. Hasil dari tulisan tersebut, siswa akan memasukkannya ke dalam desain melalui Adobe Indesign atau Microsoft Publisher. Selain itu hasil tulisannya juga dapat dimasukkan melalui blog yang sudah dimiliki oleh siswa.



Gambar 4. Siswa mempresentasikan hasil wawancara atau tulisan opini yang akan dimasukkan ke dalam *layout*

Pada gambar 5, siswa diberikan arahan mengenai tatacara mendesain. Siswa juga dibekali kemampuan dalam memilih warna dan tata letak agar simetris atau sesuai dengan kaidah desain. Setelah itu, para siswa diminta untuk praktik desain sederhana. Pada waktu praktik ini, pemateri hanya memberikan dasar-dasarnya terlebih dahulu. Harapannya melalui dasar-dasar yang dibekali kepada siswa, maka diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan dasar tersebut agar lebih baik. Keterampilan dasar sebagai landasan pengembangan kreativitas seseorang, sehingga perlu dilatih secara terus menerus (Robiah, 2015).

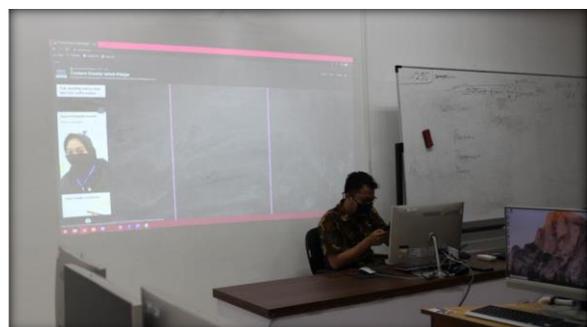
Pelatihan keterampilan ini pada dasarnya untuk menciptakan kemandirian siswa. Kemandirian belajar dan mengasah keterampilan dasar menjadi titik awal dalam mengembangkan karir masa depan. Melalui Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini para siswa diberikan bekal untuk menumbuhkan kreativitas dan tingkatan kolaborasi pada abad 21 (Redhana, 2019).



Gambar 5. Dosen menyampaikan teori-teori desain sebagai landasan awal bagi siswa

Pelatihan membuat konten kreatif

Pelatihan selanjutnya adalah memberikan keterampilan mengolah aplikasi animasi sederhana di internet, yaitu Animaker. Siswa dibekali dengan dasar-dasar membuat animasi untuk konten grafis. Namun sebelum dimulai, para siswa diminta presensi dan memberikan tanggapan melalui Padlet sebagai bagian dari pembelajaran interaktif. Siswa juga memberikan gagasan melalui kolom chat yang tersedia untuk berdiskusi.



Gambar 6. Siswa praktik menuangkan konten kreatif pada media sosial

Pelatihan menggunakan Animaker diawali dengan memberikan dasar-dasar animasi dan konten kreatif yang dapat dikembangkan di internet. Penjelasan ini juga disertai dengan menunjukkan bukti dan hasil beberapa konten kreatif di dunia maya. Para siswa juga diminta untuk melakukan registrasi untuk membuat akun di Animaker. Cara pembuatan akun juga tergolong mudah dan simple, sehingga para siswa tidak banyak kesulitan dalam menjalankan aplikasi Animaker di PC maupun *smartphone*.



Gambar 7. Siswa sedang membuat konten kreatif melalui Animaker

Pelatihan ini juga melibatkan mahasiswa, sehingga tercipta kolaborasi pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi antara dosen dengan mahasiswa. Para mahasiswa juga memberikan bimbingan kepada siswa untuk menjalankan aplikasi dan memberikan bantuan apabila terdapat kesulitan. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi bagian dari roadmap Prodi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Kampus UPI di Purwakarta. Pada gambar 7 menunjukkan bahwa mahasiswa turut memberikan andil dalam pengabdian kepada masyarakat (PkM) pelatihan digital content creator bagi siswa SMA/SMK di Kabupaten Purwakarta.



Gambar 7. Mahasiswa sedang membantu mengarahkan dalam penggunaan aplikasi

Peluang dan Tantangan Pekerjaan Generasi Milenial di masa depan

Berdasarkan hasil angket yang ditampilkan pada tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa kebanyakan siswa menengah atas memiliki kecenderungan berinteraksi melalui sosial media. Bahkan 80% (16 siswa) berkeinginan untuk menjadi selebgram

dikemudian hari. Hal ini dikarenakan bahwa potensi menjadi artis dunia maya jauh lebih besar daripada bersaing di tempat kerja. Segala fitur kreatif yang disajikan oleh media sosial tersebut sangat membebaskan orang untuk mejeng dan mengekspresikan diri sesuka hati (Kania, 2020). Banyak anak generasi Z berlomba-lomba menjadi seleb medsos dan menjadikannya sebuah cita-cita karena dianggap melalui jalur selebram itu cepat terkenal dan uangnya banyak (Priherdityo, 2018). Sehingga anak muda sekarang sangat tertarik dan berobsesi menjadi selebgram.

Selain itu, melalui sosial media juga digunakan untuk jual-beli. Para generasi Z rata-rata mencoba peruntungannya untuk menjualkan barang atau jasa melalui sosial media yang dianggap memiliki potensi tinggi untuk mengiklankan produk/jasa tersebut. Berdasarkan hasil angket pada tabel 2, menunjukkan bahwa 70% siswa tersebut pernah atau sering memasarkan produk/jasa melalui sosial media. Para pelajar tentunya harus mempelajari kinerja penjual dan mekanisme bisnis online secara baik agar mengurangi resiko dalam proses penjualan produk/jasa tersebut (Tharob et al., 2017).

Kedua potensi ini tentunya perlu menjadi perhatian bagi para guru, pemerintah, dan masyarakat untuk terus mengasah para Generasi Z bahkan Alpha agar mereka dapat survive di masa depan. Dunia maya menjadi lahan bisnis dan mencari uang, sehingga merubah pola kerja dan kecenderungan masyarakat yang dulunya statis dan monoton, menjadi dinamis dan fleksibel. Oleh karena itu, pembinaan bagi para Generasi Milenial perlu dilakukan secara terus menerus agar mereka memiliki arah dan tujuan dalam menghadapi persaingan global.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan digital content creator ini dilakukan dengan empat tahapan, yaitu: (1) pemberian materi mengenai pentingnya menguasai teknologi di era Abad 21; (2) Prospek kerja generasi milenial dan Gen Alpha di masa depan; (3) Pelatihan

membuat layout media; dan (4) Pelatihan membuat konten kreatif. Pada tahapan-tahapan tersebut, dilakukan dengan blended learning, yaitu melalui daring (whatsapp group) dan luring. Pelatihan luring dilaksanakan di Laboratorium Komputer Kampus UPI Purwakarta selama 1 hari. Berdasarkan hasil angket yang ditampilkan pada tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa kebanyakan siswa menengah atas memiliki kecenderungan berinteraksi melalui sosial media. Bahkan 80% (16 siswa) berkeinginan untuk menjadi selebgram dikemudian hari. Selain itu terdapat 70% siswa tersebut pernah atau sering memasarkan produk/jasa melalui sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

- Barni, M. (2019). Tantangan Pendidikan di Era Milenial. *Jurnal Transformatif*, 3(1), 99–116.
- Candraningrum, D. A. (2018). Teknologi Komunikasi Informasi Untuk Peningkatan Kesadaran Publik Pada Organisasi Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 177–185.
- Dihamri, Haimah, & Srifitriani, A. (2018). Pembangunan Karakter Bangsa Generasi Melenial Berbasis Kearifan Lokal Suku Serawa. *Jurnal Georafflesia*, 3(2), 89–100.
- Gumilar, G. (2015). Pemanfaatan Instagram Sebagai Sarana Promosi Oleh Pengelola Industri Kreatif Fashion di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 5(2), 77–84.
- Iskarim, M. (2016). Dekadensi Moral di Kalangan Pelajar (Revitalisasi Strategi PAI dalam Menumbuhkan Moralitas Generasi Bangsa). *Jurnal Edukasia Islamika*, 1(1), 1–20.
- Kania, D. (2020). *Banyak Anak Ingin Jadi YouTuber dan Selebgram, Ini Triknya*. Okezone.Com.
<https://lifestyle.okezone.com/read/2020/07/29/196/2254012/banyak-anak-ingin-jadi-youtuber-dan-selebgram-ini-triknya>
- Kusuma, D. F., & Sugandi, M. S. (2018). Strategi Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital Yang Dilakukan Oleh Dino Donuts. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 18–33.
- Mulkhan, A. M., Hadi, A., Zarkasyi, A. S., Abdullah, A., Azra, A., Djohar, Santoso, F., Suprayoho, I., Busyro, M., Rofangi, M., Achwan, R., Jeni, U. A., & Anwar, Z. A. (1998). *Rekonstruksi Pendidikan dan Tradisi Pesantren, Religiusitas Iptek*. Pustaka Pelajar.
- Pavlova, M. (2009). *Technology and Vocational Education for Sustainable Development: Empowering Individuals for the Future* (R. Maclean (ed.)). Springer.
- Phillips, R., & Pittman, R. H. (2009). *An Introduction to Community Development*. Routledge.
- Priherdityo, E. (2018). *Kala “Selebgram” Jadi Cita-cita Baru Remaja*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180713175413-234-313866/kala-selebgram-jadi-cita-cita-baru-remaja>
- Putra, A. M., & Febrina, A. (2019). Fenomena Selebgram Anak: Memahami Motif Orang Tua. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1093–1108.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Robiah, S. (2015). Analysis of Prospective Teacher in Trouble Mastering Basic Skills Teaching. *Jurnal Biogenesis*, 11(2), 99–104.
- Sari, D. P. (2020). Kreativitas Dosen Sebagai Youtuber Pada New Normal. *Jurnal Akrab Juara*, 5(3), 183–195.
- Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model Literasi Media Sosial Bagi Mahasiswa. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1076–1092.
- Tharob, G. F., Mingkid, E., & Papatungan, R. (2017). Analisis Hambatan Online Bagi

Mahasiswa UNSRAT. *E-Journal Acta Diurna*, 6(2).

- Yuri. (2014). *Diperlukan Upaya Meningkatkan Kesadaran anak dan remaja kaitannya keamanan internet*. Kementrian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. https://kominfo.go.id/content/detail/3847/diperlukan-upayameningkatkan-kesadaran-anak-dan-remaja-kaitannya-keamananinternet/0/berita_satker
- Yuswohady. (2019). *Milenial, Generasi Paling Tidak Loyal di Tempat Kerja*. <https://economy.okezone.com/read/2019/07/28/320/2084617/milenial-generasi-paling-tidak-loyal-di-tempat-kerja>.