

PELATIHAN KETERAMPILAN DIGITAL SEBAGAI PENINGKAT TARAF SOSIAL PADA REMAJA MESJID BELENCONG-MIDANG

Arif Narullah¹, Saipul Hamdi², Hafizah Awalia³

Prodi Sosiologi-Universitas Mataram

Prodi Sosiologi Universitas Mataram, Jalan Majapahit No. 62 Mataram

Alamat korespondensi: arif.nasrullah@unram.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan dan perubahan teknologi yang begitu cepat membuat banyak aspek di dalam masyarakat ikut berubah, dari mulai aspek hukum, ekonomi, sosial, hingga agama. Perubahan-perubahan ini membutuhkan kreatifitas untuk bisa bertahan hidup di dalamnya. Produk perkembangan teknologi yang tidak bisa terpisahkan dari manusia sekarang adalah smartphone. Smartphone ibarat pisau bermata dua, apabila digunakan dengan baik maka akan mendatangkan hal-hal yang positif, sebaliknya apabila tidak digunakan dengan bijak maka hanya ada hal-hal destruktif. Program pengabdian kepada masyarakat ini memberi pelatihan kepada para remaja yang terhimpun dalam Organisasi Remaja Mesjid Nurul Jannah Belencong berupa pelatihan dasar olah gambar dan video serta memberi penyuluhan tentang teknologi finansial, diharapkan setelah program pengabdian ini, remaja mesjid Belencong memiliki kreatifitas dalam dunia digital dan memahami tentang perkembangan teknologi finansial modal untuk bersaing dalam dunia digital.

Kata kunci: Teknologi, Dunia Digital, Keterampilan

PENDAHULUAN

Dunia yang berkembang begitu cepat, harus bisa diikuti oleh masyarakat yang hidup di dalamnya. Perkembangan yang luar biasa yang terjadi di dunia adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang ditandai oleh inovasi-inovasi baru, dari mulai mesin uap hingga telepon pintar yang banyak merubah kondisi masyarakat, dari mulai aspek ekonomi, hukum, sosial, hingga agama. Perubahan-perubahan tersebut biasa disebut dengan revolusi, dari mulai revolusi berburu yang merubah cara konsumsi berburu menjadi domestikasi hewan, revolusi agraris yang ditandai dengan perubahan tenaga otot ke tenaga mekanik, revolusi industri pertama ditandai dengan penemuan mesin uap dan pembuatan jalur kereta api. Revolusi industri kedua yang memungkinkan melakukan produksi massal dan ditemukannya listrik. Revolusi industri ketiga yang juga disebut revolusi komputer karena mulai komputer, semi konduktor hingga internet (Schwab, 2019). Dari perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat diakibatkan oleh kemajuan teknologi yang terjadi, yang paling dirasakan adalah perubahan yang terjadi di revolusi industri 4.0. terobosan terobosan di bidang teknologi seperti.

Dari temuan-temuan teknologi tersebut terciptalah dunia digital, Era digital adalah di mana semua orang dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan secara *real time*. Pekerjaan-pekerjaan tertentu tidak lagi dilakukan secara konvensional seperti bekerja tidak harus ke kantor (*work from anywhere*), belajar tidak harus berada dalam ruang-ruang kelas, dan berniaga tidak harus mempunyai toko. Dunia digital tidak lepas dari peran globalisasi di mana Globalisasi adalah proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya yang banyak disebabkan oleh kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet (*Globalisasi*, n.d.).

Perubahan dan kemajuan teknologi yang ada tersebut ternyata tidak merata di seluruh dunia. Ada daerah-daerah yang masih sangat jauh tertinggal dari kemeriahan perkembangan teknologi digital, ada masyarakat yang masih harus tertatih-pincang mengikuti perkembangan teknologi yang ada, baik karena keterbatasan akses, maupun karena keterbatasan finansial. Indonesia sendiri mengalami ketidakmerataan akses menuju perubahan dan kemajuan teknologi yang ada.

Banyak daerah di Indonesia masih belum siap dengan perkembangan teknologi yang ada, baik dari ketidak siapannya Sumber Daya Manusia, maupun Sumber Daya Alamnya. Desa Midang yang terletak di perbatasan Lombok Barat-Mataram memiliki potensi luar biasa terutama pada kerajinan olahan kayu dan makanan tradisional. Selain potensi dalam hal wirausaha, desa midang memiliki bonus demografi. Remaja di desa Midang masih bekerja pada sektor-sektor usaha tradisional yang banyak ditekuni oleh orang tua mereka, dengan sedikit sekali modifikasi di dalamnya. Akses internet yang mudah dan murah tidak dimanfaatkan dengan baik. Internet hanya digunakan untuk jual beli *online* (JBO), mengakses media sosial, perpesanan instan, atau pun bermain *games*. Padahal apabila para remaja mendapatkan akses pelatihan terutama dalam keterampilan digital akan membuat akses sosial baik pekerjaan maupun hal yang lain akan terbuka. Gawai pintar yang para remaja miliki bisa dioptimalkan untuk hal hal yang produktif dan positif sehingga bisa meningkatkan taraf sosial mereka. Berdasarkan pemaparan tersebut tim pengabdian dari Program Studi Sosiologi Universitas Mataram mengadakan kegiatan berupa pelatihan dan penyuluhan keterampilan digital sebagai peningkatan taraf sosial pada remaja mesjid Belencong-Midang.

METODE KEGIATAN

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih dan memberi wawasan kepada para remaja di Dusun Midang-Belencong, Lombok Barat yang tergabung dalam organisasi Remaja Mesjid Nurul Jannah Belencong berupa keterampilan dasar mengolah foto, gambar dan video dengan aplikasi yang ada di *smartphone* mereka. Selain pelatihan keterampilan digital, pada program pengabdian kepada masyarakat ini melakukan penyuluhan terkait dengan menebar kebaikan dengan menjadi *content creator* dan juga wawasan mengenai perkembangan teknologi finansial (*fintech*). Tim Pengabdian Kepada Masyarakat ini terdiri dari 3 orang dosen dan 4 mahasiswa yang ikut terlibat dalam program pengabdian ini. Adapun detail kegiatan diuraikan sebagai berikut:

A. Pra Pengabdian.

Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan mitra tentang masalah apa yang mereka hadapi. Kemudian tim pengabdian menyusun proposal sesuai dengan permasalahan yang dihadapi mitra dan solusi yang ditawarkan. Setelah proposal selesai kemudian diunggah ke laman Simlitabmas Unram.

B. Pengabdian

Pengabdian dilakukan dengan koordinasi terlebih dahulu dengan mitra mengenai waktu dan tempat, pengabdian kepada masyarakat ini berlokasi di Musala Yayasan Raudlatussshibyan NW Belencong Desa Midang Kecamatan Gunungsari Lombok Barat pada Sabtu dan Ahad 23-24 Juli 2022. Pelatihan yang diberikan kepada remaja berupa 1. Pelatihan dasar desain gambar dan foto menggunakan PicsArt dan Canva. 2. Pelatihan dasar penyuntingan video menggunakan CapCuts dan Filmora. 3. Penyuluhan dengan tema "Berdakwah dengan mejadi *content creator*". 4. Melakukan penyuluhan tentang teknologi finansial.

HASIL DAN KESIMPULAN

Dari serangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diketahui bahwa: Banyak dari para peserta pengabdian menggunakan gawai pintarnya hanya untuk bermain game, perpesanan instan, dan media sosial. Para peserta pengabdian tidak memiliki wawasan mengenai bagaimana memulai menjadi *content creator* dan masih bingung membuat konten seperti apa. Para peserta belum paham bagaimana cara mengedit gambar dan video yang baik seperti memadu madankan warna, *font*, dan unsur dalam gambar maupun video. Para peserta juga masih minim pengetahuan tentang perkembangan teknologi finansial yang berkembang. Oleh sebab itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat dan remaja pada khususnya. Adapun hasil yang diharapkan dari program ini agar para remaja semakin kreatif dengan gawai yang mereka miliki serta mampu beradaptasi dengan teknologi dan menyiarkan nilai-nilai kebaikan di platform media sosial dengan menarik, sehingga mampu menghasilkan pendapatan tambahan dan taraf sosial mereka meningkat.

Data dari Statista (Iip M. Aditya, n.d.) bahwa kepemilikan *smartphone* di Indonesia mencapai 76% dari total penduduk, dan pada 2022 diperkirakan menjadi 80,4%. Dari laman yang sama mengabarkan bahwa penduduk Indonesia menghabiskan 4,46 jam dalam sehari untuk mengakses

smartphone, hal ini menjadikan Indonesia menjadi negara peringkat ke-4 dengan penggunaan ponsel terlama di dunia, setelah Filipina, Thailand, dan Kolombia. Menurut Google Consumer Barometer bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menggunakan smartphone mereka untuk *streaming* video, mengakses media sosial, bermain *game* dan *belanja online*. Menurut BPS (BPS, n.d.) 74% remaja (15-24 tahun) di Indonesia memiliki telepon genggam.

Pelatihan dan penyuluhan yang dilakukan mencoba untuk membangkitkan gairah remaja di dusun Belencong agar menggunakan *smartphone* yang mereka untuk hal-hal yang lebih konstruktif dan positif. Pelatihan yang dilaksanakan menggunakan aplikasi-aplikasi gratis (*freeware*) yang terdapat di Play Store pada smartphone Android mereka. Aplikasi-aplikasi yang dipilih juga aplikasi yang mudah untuk dipelajari sehingga tidak menggunakan detail-detail yang rumit seperti pada Adobe Photoshop maupun Adobe Premiere.

Kegiatan yang dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu 23-24 Juli di Musala Yayasan Raudlatussibyan NW Belencong ini selain memberikan teori-teori tentang *editing* foto, gambar dan video, juga langsung mempraktekan teori-teori yang sudah disampaikan oleh pemateri. Selain pelatihan tim pengabdian juga memberikan penyuluhan tentang berdagang dengan menjadi *content creator*, sehingga nilai-nilai kebaikan tidak hanya disebarkan melalui mimbar-mimbar di mesjid saja, tetapi juga melalui smartphone yang mereka genggam sehari-hari. Selain itu penyuluhan tentang teknologi finansial juga disampaikan oleh tim pengabdian untuk memberi wawasan tentang pekerjaan-pekerjaan yang sudah tercipta dan yang punah akibat dari kecanggihan teknologi yang ada, juga penipuan-penipuan yang terjadi akibat dari kegagalan akan teknologi yang akhirnya menimbulkan kerugian bukan hanya secara finansial tetapi juga sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari program pengabdian kepada masyarakat ini bahwa perkembangan teknologi harus juga disertai dengan kesiapan manusia sebagai pengguna teknologi tersebut. Kegagalan teknologi pada zaman sekarang membuat daya saing manusia menurun. Para remaja masih banyak yang terpacu pada pekerjaan atau sumber pendapatan yang tradisional, padahal banyak sumber penghasilan baru di era digital ini. Oleh sebab itu program pengabdian memberikan pelatihan tentang keterampilan digital berupa keterampilan mengolah foto, gambar dan video. Selain itu program pengabdian ini memberikan penyuluhan tentang menjadi *content creator* serta memberi wawasan tentang perkembangan finansial teknologi pada zaman sekarang. Sasaran pengabdian yaitu para remaja yang tergabung dalam Organisasi Remaja Mesjid Nurul Jannah Belencong merakan manfaat pengabdian dari pengabdian ini berupa terbukanya wawasan mereka tentang kemajuan zaman terutama dalam hal digital dan kemampuan mereka menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada di *smartphone* mereka untuk menyunting foto, gambar, dan video.

Saran dari kegiatan ini adalah remaja pengguna smartphone hendaknya lebih kreatif menggunakan smartphone mereka, tidak hanya untuk mengakses media sosial, game dan perpesanan instan. Pemangku kebijakan juga harus mampu melatih dan memberdayakan para remaja sehingga para remaja mampu bersaing di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mataram atas dukungan dana, kepada Fata Institute yang bersedia mentransfer ilmu-ilmunya yang luar biasa, serta kepada Yayasan Raudlatussibyan NW Belencong yang bersedia meminjamkan tempat sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS. (n.d.). *Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2019-2021*. <https://www.bps.go.id/>. Retrieved October 3, 2022, from <https://www.bps.go.id/indicator/27/1222/1/proporsi-individu-yang-menggunakan-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>
- Globalisasi*. (n.d.). www.Wikipedia.Org. Retrieved October 5, 2022, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Globalisasi>

- Iip M. Aditiya. (n.d.). *Setiap Tahun, Jumlah Kepemilikan Ponsel di Indonesia Kian Meningkat*.
Www.Goodnewsfromindonesia.Id.
- Schwab, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat*. PT Gramedia Pustaka Utama.