

## ***Paving the Way for Out-of-School Youth by Strengthening Digital Content Creation Skills***

### **Membuka Jalan Pemuda Putus Sekolah Dengan Penguatan Keterampilan Pembuatan Konten Digital**

**Monika Teguh<sup>1\*</sup>, Imanuel Deny Krisna Aji<sup>2</sup>, Kuncoro Dewi Rahmawati<sup>3</sup>,  
Ignasius Liliek Senaharjanta<sup>4</sup>, Cosmas Gatot Haryono<sup>5</sup>**

<sup>1,2,4,5</sup>Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>Prodi Psikologi, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia

\*Correspondent author: [monika.teguh@ciputra.ac.id](mailto:monika.teguh@ciputra.ac.id)

#### **Abstrak**

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara. Namun sayangnya berbagai permasalahan sosial dan ekonomi menyebabkan pemuda-pemuda yang tidak beruntung harus mengalami putus sekolah. Tanpa adanya bekal pendidikan, maka pemuda ini terancam akan kesulitan mendapatkan pekerjaan dan hidup yang layak ke depannya. Menanggapi permasalahan ini, sebuah LSM dari Perancis bernama *Life Project For Youth (LP4Y)* memberikan bantuan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan informal bersertifikat bagi para pemuda putus sekolah di berbagai wilayah di dunia, salah satunya adalah di Indonesia, di kota Surabaya. LP4Y menyadari bahwa mereka tidak selalu memiliki tenaga ahli untuk mengajarkan ilmu atau *skill* yang dibutuhkan oleh para pemuda, sehingga mereka menggandeng Universitas Ciputra Surabaya sebagai mitra dalam mengembangkan para pemuda binaan. Secara khusus dalam kegiatan ini, tujuan pengabdian yang dilaksanakan adalah untuk memperkuat *skill* para pemuda di bidang *content creating*, serta mendorong kepercayaan diri mereka untuk menggunakan *skill* tersebut. Metode yang digunakan antara lain pelatihan, penerapan teknologi, dan pendampingan. Kemudian di evaluasi melalui survei kepada peserta maupun mitra pelaksana. Peserta yang mengikuti kegiatan terdiri dari 15 orang pemuda. Dari kegiatan ini, peserta telah berhasil membuat karya foto dan video yang menjadi portofolio bagi mereka untuk mencari pekerjaan di bidang yang membutuhkan *skill* tersebut. Peserta juga menyatakan mereka lebih percaya diri untuk mencari pekerjaan di bidang lain selain bidang administratif berkat *skill* bari yang mereka pelajari. Implikasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para pemuda putus sekolah yang memiliki keterampilan baru di bidang *digital content creating*.

**Kata Kunci:** pemuda; putus sekolah; *content creating*; LP4Y

#### **Abstract**

*Education is the right of every citizen. Unfortunately, various social and economic problems cause unfortunate youths to drop out of school. Without the provision of education, these young people are threatened with difficulties in getting a job and a decent life in the future. In response to this problem, a French NGO called Life Project For Youth (LP4Y) provides assistance by providing certified informal education and training for out-of-school youth in various regions of the world, one of which is in Indonesia, in the city of Surabaya. In carrying out its mission LP4Y realizes that they do not always have experts to teach the knowledge or skills needed by the youth, so they collaborate with Ciputra University Surabaya as a partner in developing fostered youth. Specifically in this activity, the purpose of the service carried out is to strengthen the skills of young people in the field of content creation, and encourage their confidence to use these skills. The methods used include training, technology application, and mentoring. Then evaluated through surveys to participants and implementing partners. Participants who took part in the activity consisted of 15 young people. From this activity, participants have succeeded in making photo and video works that become portfolios for them to find jobs in fields that require these skills. Participants also stated that they are more confident to seek employment in fields other than administration due to the new skills they learned.*

**Keyword:** youth; dropout; *content creating*; LP4Y

Submitted: 2025-02-07

Revision: 2025-03-11

Accepted: 2025-04-04



## LATAR BELAKANG

Salah satu cara yang diupayakan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan mewajibkan pendidikan dasar minimal 12 tahun. Pendidikan dasar yang dimaksudkan di sini adalah upaya untuk memberikan pendidikan formal melalui jenjang sampai dengan setara Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan dasar ini diharapkan akan mampu mencetak sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan, mengikuti perkembangan teknologi, dan memiliki produktivitas yang tinggi (Hakim, 2020; Hasanah et al., 2019). Namun sayangnya, program yang dicanangkan pemerintah ini tidak selalu mengalami keberhasilan.

Masih terdapat anak-anak dan pemuda yang tidak dapat mengenyam pendidikan sampai akhir, atau dapat disebut dengan putus sekolah. Fenomena putus sekolah ini disebabkan oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Sebuah studi menemukan bahwa faktor eksternal yaitu permasalahan ekonomi menjadi penyebab utama seorang anak mengalami putus sekolah. Faktor lainnya adalah permasalahan orang tua, seperti keharmonisan rumah tangga yang retak. Selain itu faktor lokasi sekolah yang jauh dan sulit dijangkau juga turut menjadi salah satu alasan anak-anak mengalami putus sekolah. Faktor internal juga menjadi masalah lain bagi anak-anak putus sekolah. Diantaranya adalah kurangnya minat anak untuk belajar, keinginan mereka untuk membantu ekonomi orang tuanya, hingga keinginan mereka akan kebebasan di luar institusi sekolah (Cameron, 2009; Lestari et al., 2020; Susanti et al., 2025).

Jumlah anak yang mengalami putus sekolah di Indonesia cukup banyak. Sesuai data yang dimiliki oleh Kemendikbudristek, pada Agustus 2024 terdapat 4,6 juta anak yang putus sekolah. Paling banyak berada pada tingkat menengah, yaitu jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan program wajib belajar 12 tahun masih sulit tercapai, dengan angka rata-rata pendidikan formal yang mampu dinikmati oleh anak-anak adalah 8-9 tahun saja (Decembria, 2024).

Rendahnya pendidikan yang dimiliki oleh generasi muda ini tentunya akan berdampak pada kehidupan mereka ke depan. Anak yang putus sekolah dianggap sebagai sumber daya manusia yang lebih rendah secara kualitas. Hal ini membuat mereka lebih sulit mencari pekerjaan yang layak. Apalagi dalam kondisi di mana lapangan pekerjaan jauh lebih rendah daripada penawaran tenaga kerja. Anak-anak yang putus sekolah tidak memiliki daya saing dan produktivitas yang dibutuhkan, sehingga sulit untuk diserap oleh pasar tenaga kerja. Untuk mengatasi hal ini, salah satu cara yang dapat diupayakan adalah meningkatkan keterampilan sesuai kebutuhan industri (Rufianty & Takarini, 2024; Tsaneva, 2017).

Permasalahan yang terjadi di Indonesia ini turut mengundang keprihatinan dari sebuah aliansi Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang berpusat di Prancis. Aliansi LSM ini bernama Life Project For Youth (LP4Y) yang merupakan federasi 17 organisasi dari 14 negara. Tujuan utama dari LP4Y adalah pengembangan solusi inovatif untuk inklusi komprehensif (profesional dan sosial) bagi orang dewasa muda (18-24 tahun) yang hidup dalam kemiskinan ekstrem dan menderita pengucilan. LP4Y adalah anggota konsultatif Dewan Ekonomi dan Sosial Perserikatan Bangsa-Bangsa (LP4Y, 2024).

Gerakan LP4Y saat ini sudah tersebar di berbagai negara, diantaranya Filipina, Indonesia, Vietnam, India, Prancis, Belgia, Luksemburg dan Amerika Serikat. Gerakan ini awalnya dipelopori oleh Jean-Marc Delaporte. Visi mereka adalah untuk membuat orang

dewasa muda yang mampu berdaya jika seseorang memberi mereka senyuman, kata-kata yang mendukung, ruang untuk tumbuh, dan kepercayaan (Tamban et al., 2020).

Saat ini LP4Y menjalankan program pengembangan untuk pemuda putus sekolah di Surabaya. Program utama yang mereka berikan adalah pendidikan informal melalui pelatihan-pelatihan, sesuai dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. LP4Y menyadari bahwa mereka tidak selalu memiliki tenaga ahli untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan tertentu yang dibutuhkan oleh pasar. Salah satunya adalah keterampilan *digital content creating*. Kemampuan untuk menciptakan konten-konten digital menjadi penting karena peningkatan pengguna media sosial.

Di Indonesia, pengguna media sosial dalam rentang usia remaja pada tahun 2022 saja sudah mencapai 12 juta pengguna (Marchella et al., 2023). Dengan demikian, konten digital menjadi salah satu media yang efektif untuk mempromosikan suatu produk dan mempercepat digitalisasi dalam kehidupan masyarakat. Namun konten digital ini tidak dapat dibuat secara asal-asalan. Dengan kemampuan yang baik, seorang *digital content creator* dapat menyampaikan pesan yang efektif kepada audiens. Maka dari itu dibutuhkan keterampilan yang dapat diperoleh melalui pelatihan (Saputra et al., 2025).

Berbagai kegiatan pengabdian masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan konten digital penting untuk dilakukan. Salah satunya adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di desa Grujukan, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Desa ini merupakan desa dengan potensi wisata dan produk lokal yang potensial. Dengan adanya pelatihan pembuatan konten digital, masyarakat desa dapat mempromosikan potensi-potensi yang ada di wilayahnya. Selain itu sumber daya manusia yang ada di sana juga mengalami peningkatan kemampuan yang dapat mendatangkan keuntungan ekonomi bagi mereka (Insiatiningsih et al., 2024).

Kegiatan lain juga dilakukan di Kelurahan Keputih, Kota Surabaya, Jawa Timur. Pada kegiatan ini, para pemilik UMKM dilatih tentang pembuatan konten digital. Dari pelatihan tersebut, para peserta mengakui bahwa keterampilan ini sangat dibutuhkan, apalagi dengan perkembangan teknologi komunikasi, sudah tidak mungkin lagi bagi mereka untuk tidak beradaptasi dengan kebutuhan pasar. Para pembeli saat ini kebanyakan mencari informasi melalui media komunikasi digital, sehingga usaha untuk mempromosikan produk melalui konten digital menjadi tidak terhindarkan. Jika mereka tidak melatih dan mengembangkan diri di bidang pembuatan konten digital, maka mereka akan tergerus (Damayanti et al., 2022).

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa kebutuhan akan kemampuan pembuatan konten digital juga meningkat. Paradigma, pola kerja, dan penyampaian informasi di masyarakat saat ini sudah sangat berubah dibanding dulu. Saat ini masyarakat lebih banyak mengaktualisasikan diri di dunia maya. Selain itu kebutuhan sehari-hari mulai dipenuhi dengan penggunaan teknologi komunikasi. Maka dari itu, sumber penghasilan sebagai *content creator* makin terbuka (Majid et al., 2021).

Studi lain menunjukkan bahwa profesi *content creator* saat ini juga sangat diminati oleh kaum muda. Peluang karir yang besar, fleksibilitas, dan kesempatan untuk mendapatkan penghasilan yang tak terbatas menjadi daya tarik dari profesi ini. Namun sayangnya, tidaklah mudah menempuh profesi sebagai *content creator*. Banyaknya orang yang ingin menjalankan profesi ini membuat persaingan menjadi sangat ketat. Maka dari itu dibutuhkan keterampilan teknis yang mumpuni, seperti penyuntingan dan pengelolaan proyek, agar seseorang dapat memperoleh penghasilan yang baik dari profesi tersebut (Prasetyo, 2024).

Menanggapi kebutuhan akan keterampilan pembuatan konten digital, maka LP4Y bekerjasama dengan Universitas Ciputra Surabaya (UC). Program ini mencakup pemberian alat penunjang pembuatan konten digital, pelatihan pembuatan konsep konten digital, pelatihan pengambilan gambar dan penyuntingan, serta pendampingan dalam proyek pembuatan konten digital. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membekali para pemuda putus sekolah dengan alat dan keterampilan yang dibutuhkan untuk pembuatan konten digital. Manfaat kegiatan ini adalah menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta memberi nilai tambah bagi *resume* para pemuda binaan. Diharapkan, ke depannya para pemuda putus sekolah ini akan mampu memperoleh pekerjaan dengan penghasilan yang layak untuk menunjang kehidupan mereka.

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa cara. Metode pertama dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan, dan penerapan teknologi untuk pembuatan konten digital oleh dosen UC. Kemudian dilanjutkan dengan pendampingan dalam pengerjaan proyek yang dilakukan oleh dosen beserta mahasiswa UC. Kegiatan ini juga difasilitasi oleh mitra, yaitu perwakilan LP4Y yang berkedudukan di Surabaya. LP4Y Surabaya bertempat di Jl. Tales III No.1, Jagir, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur.

LP4Y Surabaya memberikan pelatihan dalam termin waktu 6 bulan bagi pemuda-pemuda putus sekolah di Surabaya. Selama masa pelatihan, para pemuda tersebut akan dibekali dengan berbagai keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja, diantaranya adalah berbahasa Inggris, komputer, pembuatan lamaran kerja, wawancara kerja, dan keterampilan khusus lainnya seperti pembuatan konten digital. Jika para pemuda tersebut mengikuti kegiatan hingga termin selesai dan memenuhi semua persyaratan, mereka akan mendapatkan sertifikat baik dari LP4Y maupun rekanan pemberi pelatihan seperti UC. Adapun sertifikat ini bisa mereka gunakan sebagai penunjang untuk mencari pekerjaan, disamping keahlian yang sudah mereka pelajari.

Pada termin ini, terdapat 25 orang pemuda berusia antara 17-24 tahun yang mengikuti kegiatan ini. Kegiatan dilaksanakan di dua Lokasi, yaitu Universitas Ciputra Surabaya dan LP4Y Surabaya secara berkesinambungan sesuai dengan kebutuhan. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dimulai dari pra-kegiatan, yaitu pertemuan antara pendamping di LP4Y Surabaya dengan tim dosen UC. Pada pertemuan ini, pendamping dan dosen mendiskusikan terlebih dahulu apa saja yang menjadi kebutuhan dari para pemuda binaan. Selain itu juga didiskusikan level kemampuan dari peserta, sehingga dosen dapat merancang kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan dari para peserta.

Setelah proses diskusi, maka tim dosen merancang program pelatihan berkesinambungan yang dijalankan sekitar 6 bulan mulai dari Agustus 2024 hingga Januari 2025. Program pelatihan diawali dengan sosialisasi program terlebih dahulu, supaya para peserta mengetahui apa saja yang akan mereka pelajari dan lakukan dalam program ini. Kemudian dilakukan proses pelatihan yang berupa pemaparan materi dan contoh-contoh praktis pembuatan konten digital. Dilanjutkan dengan penerapan teknologi, di mana dalam tahap ini, UC memberikan alat penunjang berupa *vlogging camera*, yang akan menjadi inventaris dari LP4Y dan dapat dipergunakan oleh para peserta secara bergantian. Pada tahapan ini juga diberikan pelatihan cara penggunaan *vlogging camera* tersebut. Setelahnya, para peserta diminta membuat proyek individu untuk membuat digital konten sesuai dengan

apa yang telah mereka pelajari. Pada saat pembuatan proyek, para peserta diberikan pendampingan oleh dosen dan mahasiswa UC, jika mereka mengalami kesulitan dalam proses pengerjaan.

Untuk mengukur apakah para peserta telah memperoleh hasil pelatihan yang diharapkan, maka dilakukan juga proses evaluasi. Proses evaluasi dilakukan dengan beberapa cara. Cara yang pertama adalah dengan pengisian kuisioner *feedback* pada akhir pelatihan dan penerapan teknologi. Kemudian juga dilakukan evaluasi kepada hasil proyek peserta, apakah peserta sudah mampu membuat *outcome* seperti yang diharapkan. Selain kepada peserta, juga diberikan kuisioner kepada pendamping dari LP4Y mengenai keseluruhan program yang dijalankan.

Hal ini untuk mengetahui apakah manajemen program telah sesuai dan mitra merasakan manfaat bekerjasama dengan UC. Tim dosen UC juga melakukan diskusi lanjutan dengan perwakilan LP4Y saat program telah selesai, untuk mendapatkan *feedback* bagi kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat ke depannya. Secara keseluruhan, berikut adalah bagan alir langkah pelaksanaan yang telah dilakukan:



**Gambar 1. Bagan Langkah Pelaksanaan Kegiatan**

Pada bagan tersebut dapat dilihat bulan-bulan pelaksanaan dari tiap langkah kegiatan. Adapun dengan metode yang telah dilaksanakan ini, para peserta bisa memperoleh pengetahuan baru, keterampilan yang dapat diterapkan, serta portofolio hasil karya yang dapat dimanfaatkan untuk ke depannya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat penguatan keterampilan *digital content creating* bagi pemuda putus sekolah, dapat dijabarkan hasil sebagai berikut:

#### Sosialisasi Program

Program ini diawali dengan sosialisasi secara *hybrid*, di mana para peserta berkumpul di LP4Y Surabaya dengan didampingi oleh beberapa perwakilan LP4Y secara langsung. Sedangkan tim dosen UC memberikan sosialisasi secara daring dari Universitas Ciputra Surabaya melalui aplikasi Zoom. Berikut adalah foto kegiatan saat proses sosialisasi berlangsung:



**Gambar 2. Proses Sosialisasi Awal Program**

Dalam proses sosialisasi ini, para peserta difokuskan mengenai tujuan program, capaian program, proses pelaksanaan, dan waktu pelaksanaan. Peserta dimotivasi untuk dapat mengikuti keseluruhan program dari awal hingga akhir karena program ini berkesinambungan. Selain itu peserta juga dibuka wawasannya mengenai pentingnya mengikuti program ini untuk masa depan mereka. Dengan bekal keterampilan dalam pembuatan konten digital, maka para peserta bisa memiliki lebih banyak peluang untuk memperoleh penghasilan yang lebih baik.

Proses sosialisasi awal dibutuhkan bagi pelaksanaan program bersifat *project-based* yang akan dilakukan ini. Sebuah program berbasis proyek membutuhkan ketertarikan dan motivasi dari pesertanya agar dapat dijalankan dengan baik. Melalui proses awal, para fasilitator dapat bertukar pikiran dengan peserta mengenai hal-hal apa saja yang ingin mereka pelajari dan bagaimana kemampuan dasar mereka. Hal ini akan membantu fasilitator untuk merancang program yang mampu memantik kreativitas dari peserta (Hidayat et al., 2024). Maka dari itu, tim UC beserta pendamping di LP4Y mengawali program dengan kegiatan sosialisasi ini.

### **Pelatihan Pembuatan Konten Digital**

Sesuai dengan apa yang telah disosialisasikan, para peserta pertama-tama diberikan pelatihan mengenai pembuatan konten digital. Sesuai dengan diskusi dengan pembina dari LP4Y Surabaya terkait kondisi dan kebutuhan dari para peserta, maka pelatihan ini difokuskan pada pembuatan konten foto yang merupakan dasar dari pembuatan konten digital. Ada berbagai teknik dalam fotografi yang dapat dipelajari untuk menghasilkan gambar digital yang baik dan menarik (Kim & Kim, 2018). Beberapa teknik yang diajarkan dalam pelatihan awal ini adalah teknik komposisi, teknik pencahayaan, dan teknik pengambilan gambar. Berikut adalah foto kegiatan saat pelatihan pembuatan konten digital:



**Gambar 3. Proses Pelatihan Pembuatan Konten Digital**

Pada pelatihan ini, peserta diberikan materi tentang teknik komposisi yang mencakup penempatan objek foto dibandingkan dengan latar belakangnya. Peserta diberitahukan cara mengatur komposisi yang sesuai agar objek utama foto tidak kehilangan porsi jika dibanding dengan latar belakang atau objek lain di sekitarnya. Kemudian para peserta juga diajarkan teknik pencahayaan. Terdapat berbagai jenis pencahayaan yang dapat dimanfaatkan dalam pengambilan foto. Perlu dipahami pada foto pada dasarnya merupakan objek yang ditangkap berdasarkan pencahayaan yang diberikan.

Maka dari itu pengetahuan tentang jenis-jenis cahaya, maupun dari mana arah cahaya itu datang, menjadi penting untuk bisa menangkap gambar digital yang diinginkan. Kemudian para peserta juga dibekali dengan teknik pengambilan gambar. Pada saat pengambilan gambar, ada berbagai *angle* yang dapat ditangkap untuk menghasilkan kesan gambar yang diinginkan. Selain itu lamanya pencahayaan yang ditangkap oleh kamera digital juga bisa menghasilkan gambar-gambar unik sesuai kreativitas dari fotografernya (Nisa et al., 2023; Tong et al., 2004).

Agar materi yang diberikan dapat ditangkap dengan lebih baik, selain memberikan pemaparan dalam bentuk ceramah, tim dosen UC juga menyiapkan permainan untuk para peserta. Dalam permainan ini, peserta diajak untuk mengingat kembali materi-materi yang telah diberikan sebelumnya dengan cara yang menyenangkan. Peserta dibagi dalam kelompok-kelompok untuk menjawab berbagai pertanyaan secara berurutan. Tim yang berhasil menjawab pertanyaan paling banyak dan paling cepat menjadi pemenang yang memperoleh hadiah. Metode ini terbukti berhasil meningkatkan *mood* peserta dan membuat mereka menangkap materi secara lebih baik.

Strategi penggunaan *games* dalam penyampaian materi juga terbukti memiliki efektifitas yang baik, utamanya dalam materi-materi yang bersifat vokasional. *Games* telah

digunakan sebagai alat pembelajaran selama berabad-abad. Gamifikasi dan pembelajaran berbasis *game* menjadi lebih menonjol dalam lingkungan pendidikan. Kemampuan untuk fokus dapat meningkatkan pengalaman belajar secara masif, dan *games* terbukti mampu membuat peserta pembelajaran lebih fokus (Dahalan et al., 2024).

### Penerapan Teknologi

Pada tahapan ini, tim dari UC menyerahkan kamera *vlogging* tipe Sony ZV-1F beserta *SD card* Sandisk 64GB CI10 kepada perwakilan dari LP4Y Surabaya. Kamera ini memiliki spesifikasi yang cukup untuk membuat berbagai konten digital seperti foto dan video. Kamera ini menjadi inventaris dari LP4Y Surabaya yang dapat digunakan secara berkala untuk melatih keterampilan para pemuda binaan, maupun dapat dipergunakan untuk keperluan dokumentasi dan pembuatan konten dari LP4Y sendiri. Berikut adalah foto pada saat kamera *vlogging* dan *SD card* diserahkan dari UC kepada LP4Y:



**Gambar 4. Penyerahan Kamera *Vlogging* ke LP4Y Surabaya**

Setelah teknologi yang dibutuhkan untuk pembuatan konten digital diberikan, maka langkah selanjutnya adalah memberikan pelatihan agar para peserta mampu menggunakan teknologi tersebut. Pada tahap ini, tim UC menyelenggarakan pelatihan *basic photography* di *Laboratory of Communications and Media Convergence* (LCMC), Universitas Ciputra Surabaya. LCMC telah dilengkapi dengan studio mini dan *lighting*, serta komputer untuk *editing*. Pada pelatihan ini para peserta diajarkan berbagai teknik praktis dalam fotografi dan *editing*. Diantaranya adalah teknik pengambilan gambar dengan *long exposure* (pencahayaan lama). Dengan teknik yang menata agar *shutter speed* (kecepatan rana) menangkap cahaya dalam waktu lama, maka dapat dihasilkan gambar yang menangkap elemen-elemen cahaya bergerak maupun aliran halus dari cahaya.

Kemudian juga diajarkan teknik *silhouette*, yang mengontraskan objek yang gelap dengan latar belakang yang terang. Para peserta juga diajarkan tentang teknik lukisan cahaya (*light painting*) yang menggunakan sumber cahaya seperti senter yang digerakkan di depan kamera, yang sudah di-*setting* dengan *shutter speed* lambat. Garis-garis cahaya yang dibentuk di udara membentuk efek visual yang unik dan menarik. Berikut adalah foto dari proses

pelatihan tersebut:

**Gambar 5. Proses Pelatihan Penggunaan Kamera**



Fotografi telah menjadi teknologi yang sangat sukses digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Pergeseran dari film ke digital, telah meningkatkan aktivitas fotografi dan antusiasme dari para fotografer maupun pemirsa. Perkembangan saat ini dalam teknologi yang berhubungan dengan gambar digital mengubah publisitas, temporalitas dan volume gambar fotografi. Fotografi telah menjadi cara untuk membangun memori; hubungan; representasi diri; dan ekspresi diri, yang semuanya berubah dalam lingkungan digital.

Foto memiliki agensi karena 'mengambil estafet' melintasi ruang dan waktu. Dengan teknologi digital, kita melihat pergeseran dalam kumpulan objek, praktik dan makna yang kita sebut sebagai fotografi. Fotografi mampu menyimpan cerita dan menjadi objek komunikasi. Sehingga teknik-teknik yang ada di dalamnya layak untuk dipelajari dan memperkaya kemampuan seseorang (Landry, 2018; van House, 2021). Maka dari itu mempelajari teknik-teknik fotografi tentunya masih relevan bagi kehidupan para peserta.

Selain teknik pengambilan gambar, para peserta dibekali juga dengan teknik *editing* menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva. Aplikasi ini dapat digunakan tanpa berbayar dan cukup *user friendly*, sehingga sesuai untuk digunakan oleh para peserta pelatihan. Canva adalah alat *all-in-one* untuk penyuntingan gambar. Canva memiliki fitur unik seperti kemudahan penggunaan, aplikasi yang beragam, dan kolaborasi yang efisien.

Aplikasi ini terbukti memberi efek positif pada kreativitas dan kolaborasi seperti penggunaan yang berkelanjutan, keterampilan yang lebih baik, dan kepuasan yang lebih tinggi terhadap hasil *editing*. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengeluarkan kreativitas mereka, mengoptimalkan kolaborasi, dan menghasilkan desain yang menawan secara visual (Erwin et al., 2023; Safira et al., 2025). Dengan pembelajaran ini, para peserta jadi mampu memanfaatkan kemudahan teknologi dan menumbuhkan kreativitas.

### **Proyek dan Pendampingan**

Agar hasil pelatihan yang diberikan lebih efektif, maka para pemuda diberikan *challenge* untuk membuat proyek karya secara berkelompok. Dalam proyek ini, para peserta diminta untuk membuat sebuah karya konten digital mulai dari ideasi, pengambilan gambar, hingga *editing*. Pada proses ideasi, para peserta diminta untuk membuat ide karya konten digital. Mereka difasilitasi di ruang *Laboratorium Public Relations UC* untuk berdiskusi dan berkonsultasi dengan tim dosen dan mahasiswa UC. Berikut adalah foto proses ideasi yang dilakukan oleh peserta:



**Gambar 6. Proses Ideasi dan Diskusi Karya**

Hasil ideasi tersebut kemudian dipresentasikan oleh peserta agar mendapatkan masukan-masukan dari tim dosen. Para peserta dalam sesi ini sekaligus berlatih untuk menyampaikan ide mereka dan berbicara di depan publik. Hal ini juga merupakan salah satu *skill* yang ikut diberikan masukan oleh para dosen. Berikut adalah foto kegiatan saat peserta sedang melakukan presentasi.



**Gambar 7. Proses Presentasi Ide Karya**

Ide karya konten digital ini nantinya harus dieksekusi sendiri oleh kelompok peserta dengan tenggat waktu selama dua bulan pengerjaan. Selama eksekusi karya, para peserta diizinkan untuk mengajukan pertanyaan atau meminta pendampingan baik kepada mahasiswa maupun dosen dari UC. Kemudian di akhir pembuatan, para peserta mempresentasikan kembali hasil karyanya kepada perwakilan tim UC. Adapun kegiatan presentasi ini dilaksanakan secara daring sesuai dengan kondisi para peserta yang sudah mulai mendapatkan magang kerja. Berikut adalah foto kegiatan presentasi hasil karya oleh para peserta:



**Gambar 8. Presentasi Hasil Karya**

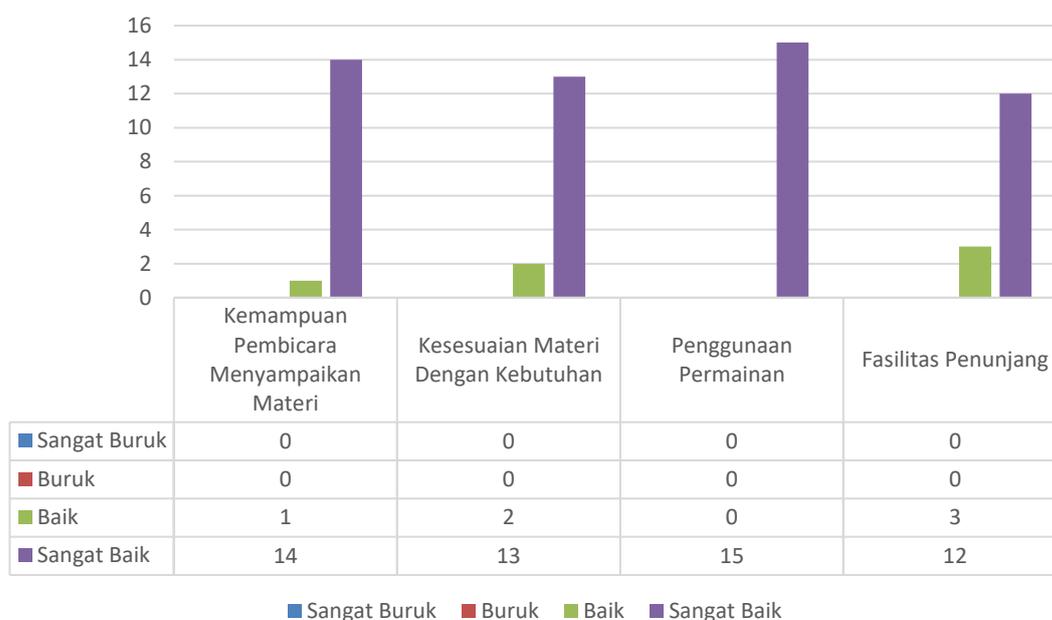
Hasil karya dari peserta berupa foto-foto yang unik dan menunjukkan nilai artistik serta keterampilan mereka. Hasil karya ini dapat menjadi portofolio mereka, yang tentunya akan menjadi nilai tambah bagi para peserta untuk mencari pekerjaan ke depannya. Berikut adalah contoh hasil karya yang berhasil dibuat oleh para peserta:



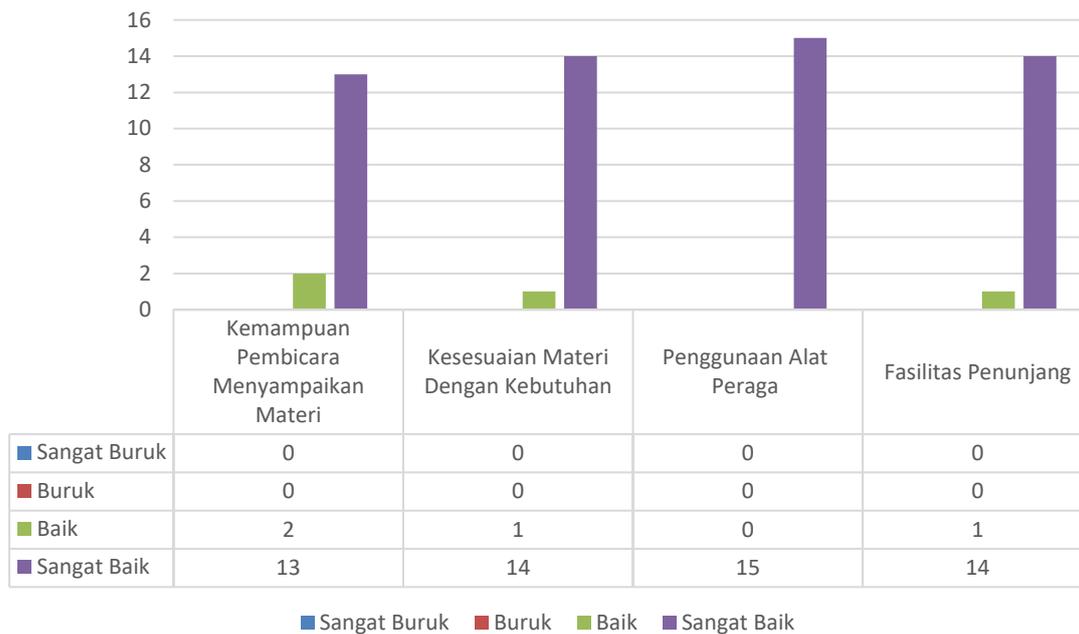
Gambar 9. Hasil Karya Peserta Pelatihan

### Monitoring dan Evaluasi

Pada kegiatan ini dilaksanakan monitoring dan evaluasi secara bertahap. Langkah pertama evaluasi dilakukan dengan pemberian kuesioner kepada seluruh peserta setelah selesai pelatihan. Kuesioner ini berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang kemampuan pembicara, kesesuaian materi yang diberikan dengan kebutuhan, cara penyampaian materi dengan *games* dan peraga, fasilitas, dan *feedback* tambahan dari peserta. Kuesioner ini diberikan sebanyak dua kali, yaitu saat pemberian materi awal tentang konten digital, dan berikutnya pada saat pelatihan penggunaan kamera serta *editing*. Berikut adalah bagan hasil isian dari kedua kuesioner tersebut:



Gambar 10. Hasil Isian Kuesioner Pemberian Materi Awal



**Gambar 11. Hasil Isian Kuesioner Pelatihan Penggunaan Kamera dan Editing**

Dari hasil kuisisioner terlihat bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta. Peserta juga menyukai cara penyampaian pembicara dalam menyampaikan materi, terutama metode *games* dan praktik langsung dengan alat peraga yang membuat peserta lebih mudah memahami. Selain itu mereka juga merasa fasilitas yang disediakan cukup memadai dan menunjang proses pelatihan.

Proses monitoring dan evaluasi lanjutan dilakukan saat proyek karya. Pada tahapan ini, monitoring dan evaluasi dilakukan melalui komunikasi termediasi dengan kelompok-kelompok peserta, untuk memastikan mereka dapat mengerjakan proyek tanpa kendala. Setelahnya, proses evaluasi dilakukan pada saat presentasi akhir karya. Di akhir presentasi, tim dosen UC menanyakan langsung manfaat dari pembuatan proyek dan *feedback* peserta untuk kegiatan ini. Dari jawaban para peserta diperoleh informasi bahwa mereka menyukai kegiatan proyek karya ini. Dengan adanya proyek karya, mereka belajar secara langsung serta memiliki pengalaman riil dalam pembuatan konten digital. Mereka juga senang bisa memiliki portofolio yang dapat mereka simpan untuk kegiatan-kegiatan mereka ke depannya.

Selain kepada para peserta, tim UC juga meminta evaluasi dari pihak mitra yaitu LP4Y. Evaluasi diberikan melalui survei kepuasan mitra dan diskusi langsung dengan pihak mitra. Survei kepuasan mitra dikirimkan secara sistematis melalui program Ciputra Education Digital Experience (CedX). Dosen penanggungjawab untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini membuat laporan kegiatan melalui CedX, kemudian memasukkan kontak perwakilan mitra untuk dapat dikirimkan survei kepuasan. Mitra dapat mengisi survei melalui *link* yang dikirimkan via e-mail. Selain itu tim dosen UC juga membuka ruang diskusi dengan perwakilan LP4Y Surabaya untuk dapat memahami sudut pandang mitra atas kegiatan ini.

Dari hasil survei dan diskusi ini didapati bahwa mitra merasa puas dan terbantu dengan program yang telah dirancang dan dijalankan oleh UC. Mitra merasa pemuda binaan mereka mendapatkan pengetahuan dan pengalaman riil, serta portofolio yang sangat berguna untuk kemajuan mereka ke depannya. Selain itu mereka juga merasa tim UC dapat bekerjasama

dengan baik sehingga memudahkan koordinasi antara mitra dan tim. Maka dari itu ke depan, mereka masih ingin menjalin kerjasama lanjutan dengan UC.

### **Kendala yang Dihadapi**

Awalnya, salah satu kendala yang dikhawatirkan adalah kemampuan dasar dari para peserta pelatihan. Kemampuan dasar dari peserta yang berbeda-beda menimbulkan kesulitan tersendiri dalam perancangan program. Solusi dari hal ini adalah dengan pemberian pelatihan terlebih dahulu. Dengan adanya pelatihan, peserta yang belum memiliki pengetahuan sama sekali tentang dunia konten digital bisa mendapat gambaran. Sedangkan peserta yang sudah memiliki *basic knowledge* tetap bisa *me-refresh memory* serta mendapat ilmu tambahan.

Kemudian pada proyek karya kelompok diatur supaya dalam setiap kelompok terdapat peserta yang memiliki *basic knowledge* dan yang belum. Hal ini menolong para peserta untuk dapat bekerjasama dalam mengembangkan diri. Peserta yang sudah lebih mahir dapat meningkatkan diri dengan mengajari rekan-rekannya. Sedangkan peserta yang masih awam bisa belajar juga dari teman-temannya yang sudah mahir. Hal ini terbukti cukup efektif sehingga masing-masing kelompok mampu menghasilkan karya dengan kreativitas yang baik.

Selain dari hal tersebut, dalam kegiatan ini tidak terdapat kendala yang berarti berkat kerjasama yang baik antara pihak UC dan LP4Y Surabaya. Perwakilan LP4Y selalu menjalin komunikasi dengan tim UC, sehingga tim UC mendapatkan *update* perkembangan dari para peserta. Selain itu tim UC juga selalu terbuka jika pihak LP4Y maupun peserta membutuhkan informasi tambahan atau bantuan lebih. Maka dari itu kegiatan ini dapat berjalan baik, dengan hasil sesuai yang diharapkan.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tajuk Penguatan Keterampilan Digital Content Creating Bagi Pemuda Putus Sekolah telah berjalan dengan baik. Kegiatan ini dimulai pada bulan Agustus 2024 dengan diskusi pra kegiatan antara mitra LP4Y Surabaya dengan tim UC. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan berupa pelatihan, penerapan teknologi, hingga proyek karya yang berlangsung hingga bulan Desember 2024. Pada bulan Januari 2025 dilaksanakan evaluasi akhir dengan pihak LP4Y Surabaya.

Kegiatan ini telah mampu menjawab tujuan pengabdian kepada masyarakat yang dicanangkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembuatan konten digital dari para peserta. Para peserta sudah mampu merancang sendiri ide untuk sebuah konten digital. Mereka juga mampu mewujudkan ide tersebut menjadi sebuah karya menggunakan teknologi kamera *vlogging* yang juga turut difasilitasi dalam kegiatan ini. Dengan demikian mereka juga memiliki portofolio karya yang dapat mereka pergunakan untuk memberi nilai tambah pada diri mereka sendiri. Hal ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dari para peserta. Dari yang awalnya sama sekali tidak mengetahui tentang pembuatan konten digital atau memiliki pengetahuan sederhana dalam pembuatan konten digital, menjadi mampu menerapkan teknik-teknik pengambilan gambar maupun *editing*. Hal ini membuat mereka juga mampu membuat karya-karya yang lebih kreatif dan artistik ke depannya.

Melihat keberhasilan dari program ini, maka disarankan agar program sejenis dapat diberikan juga kepada pemuda binaan LP4Y ke depannya. Bagi peserta yang saat ini sudah menguasai hingga konten digital berupa foto, dapat juga diadakan pelatihan lanjutan

pembuatan konten digital dalam bentuk video. Hal ini akan berguna juga karena keberadaan video juga mulai meningkat tren penggunaannya di dunia bisnis dan pemasaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Ciputra Surabaya yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis juga berterima kasih kepada LP4Y Surabaya yang menjadi mitra dan telah memfasilitasi agar pemuda binaan dapat memperoleh pelatihan yang dibutuhkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, L. (2009). Can a public scholarship program successfully reduce school drop-outs in a time of economic crisis? Evidence from Indonesia. *Economics of Education Review*, 28(3), 308–317. <https://doi.org/10.1016/J.ECONEDUREV.2007.09.013>
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1279–1317. <https://doi.org/10.1007/S10639-022-11548-W/FIGURES/2>
- Damayanti, E. A., Sibarani, S. A. R., Maulana, F., & Febrianita, R. (2022). Pendampingan Pembuatan Konten Instagram Sebagai Strategi Digital Marketing UMKM Di Kelurahan Keputih. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(2), 145–154. <https://doi.org/10.31599/MR42WC58>
- Decembria, D. (2024, October 31). *Koalisi Kawal Pendidikan di DPR: Anak Putus Sekolah RI 4,6 juta*. <https://www.bloombergtechnoz.com>.
- Erwin, J., Pedroso, P., Sulleza, R. S., Hae, K., Francisco, M. C., Noman, J. O., Althea, C., & Martinez, V. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 2(2), 443–461. <https://doi.org/10.56778/JDLDE.V2I2.117>
- Hakim, A. (2020). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 122–132. [https://www.researchgate.net/profile/Abdul-Hakim-2/publication/344375448\\_FACTORS\\_AFFECTING\\_STUDENTS\\_DROPOUTS/links/5f701a57299bf1b53ef736fc/FACTORS-AFFECTING-STUDENTS-DROPOUTS.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Abdul-Hakim-2/publication/344375448_FACTORS_AFFECTING_STUDENTS_DROPOUTS/links/5f701a57299bf1b53ef736fc/FACTORS-AFFECTING-STUDENTS-DROPOUTS.pdf)
- Hasanah, M., Mutiani, & Permatasari, M. A. (2019). Pemahaman Wajib Belajar 12 Tahun di Sekolah Bawang Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.20527/BTJPM.V1I1.1783>
- Hidayat, L. E., Basthomi, Y., & Afrilyasanti, R. (2024). Exploring secondary school teachers' creativity in differentiated instruction (DI) practices across Indonesian EFL classrooms. *Thinking Skills and Creativity*, 53, 101620. <https://doi.org/10.1016/J.TSC.2024.101620>
- Insiatiningsih, Ambarwati, L., Priyastiwati, Saputra, D., & Setyawati, N. (2024). Membangun Desa Online Melalui Pelatihan Konten Digital Di Desa Grujukan, Petanahan, Kebumen. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 1218–1227. <https://doi.org/10.62335/3BQYR689>
- Kim, Y., & Kim, J. H. (2018). Using computer vision techniques on Instagram to link users' personalities and genders to the features of their photos: An exploratory study. *Information Processing & Management*, 54(6), 1101–1114. <https://doi.org/10.1016/j.ipm.2018.07.005>
- Landry, B. M. (2018). Storytelling with digital photographs: Supporting the practice, understanding the benefit. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2657–2660. <https://doi.org/10.1145/1358628.1358738>
- Lestari, A. A. B., Kurniawan, F., & Ardi, R. B. (2020). Penyebab Tingginya Angka Anak Putus Sekolah Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 299–308. <https://doi.org/10.23887/JISD.V4I2.24470>
- LP4Y. (2024). *About LP4Y*. <https://en.lp4y.org/>
- Majid, N. W. A., Fauzi, A., Sari, D. P., Ridwan, T., Widodo, S., Meyriska, N., Adawiyah, R. A. Al, & Nurunnisa, M. (2021). Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Pelajar Tingkat Menengah Atas di

- Kabupaten Purwakarta. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 283–291. <https://doi.org/10.30595/JPPM.V5I2.9898>
- Marchella, S., Natalie, H., Ceasaria, M. R., Linarto, M. I., & Sandjaja, M. (2023). Program Remaja Bijak Bermedia Sosial untuk Mengurangi Stres Remaja di Panti Asuhan Akibat Penggunaan Media Sosial. *PLAKAT : Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.30872/plakat.v5i1.9506>
- Nisa, D. A., Ayuswantana, A. C., Mashuda, M., Puspita, S. R., & Octaviasari. (2023). Lighting Recommendation on Flat Lay Photography Technique for Stopmotion Purpose. *Nusantara Science and Technology Proceedings*. <https://doi.org/10.11594/NSTP.2023.3304>
- Prasetyo, K. (2024). Tumbuh Kreativitas dan Keterampilan Digital: Pengembangan Kemampuan Content Creator di Kalangan Siswa Jurusan Multimedia SMKN 49 Jakarta. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 185–192. <https://doi.org/10.54082/IJPM.419>
- Rufianty, Z. D., & Takarini, N. (2024). Optimization of Assik Website Services (Arek Suroboyo Siap Kerjo) in Expanding Employment Opportunities in Surabaya. *PLAKAT Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 6(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v6i2.17698>
- Safira, A. M., Laksmi, A. A., Az-Zahra, M., Aisha, S., & Siregar, R. (2025). *Graphic Designers' Perception on the Used of Canva Application in the Creative Industry and Commercial World*. 1760–1775. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7\\_166](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7_166)
- Saputra, R., Putra, Y., & Mulyono. (2025). Pelatihan Pembuatan Konten Digital Percepat Digitalisasi Desa Cerdas bagi Masyarakat Nagari Singkarak. *ORAHUA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 98–103. <https://doi.org/10.70404/ORAHUA.V2I02.122>
- Susanti, D., Anand, G., & Arifin, F. A. (2025). Leveraging school principals to address learning loss in Indonesia through group and individual targeting. *International Journal of Educational Development*, 112, 103153. <https://doi.org/10.1016/J.IJEDUDEV.2024.103153>
- Tamban, V. E., Torillos, M. T., Rodriguez, M. T. M., B. Gino-gino, K. L., & B.Ison, M. J. (2020). Impact of Extension Program in English Communication Skills Of Out-Of-School Youth (OSY) Of Life Project For Youth (LP4Y). *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH*, 8(7), 205–210. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v8.i7.2020.651>
- Tong, H., Li, M., Zhang, H. J., He, J., & Zhang, C. (2004). Classification of Digital Photos Taken by Photographers or Home Users. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 3331, 198–205. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-30541-5\\_25](https://doi.org/10.1007/978-3-540-30541-5_25)
- Tsaneva, M. (2017). Does school Matter? Learning outcomes of Indonesian children after dropping out of school. *World Development Perspectives*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.1016/J.WDP.2017.03.006>
- van House, N. A. (2021). Personal photography, digital technologies and the uses of the visual. *Visual Studies*, 26(2), 125–134. <https://doi.org/10.1080/1472586X.2011.571888>