

Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja di Desa Sumber Mekar Mukti

M. Wirayuda¹, Nurul Adha Oktarini Saputri²

^{1,2} Universitas Bina Dharma, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: M. Wirayuda

E-mail: mwirayudayuda@gmail.com

Abstrak

Media sosial kini menjadi sarana utama ekspresi remaja, namun keterampilan dalam mengelola dan mengedit konten digital masih rendah. Program “Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja di Desa Sumber Mekar Mukti” bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dasar tentang konten digital serta kemampuan editing menggunakan aplikasi Canva. Peserta juga dikenalkan secara umum pada aplikasi lain seperti Snapseed, CapCut, PixelLab, dan PicsArt. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, interaktif, demonstrasi, simulasi, bimbingan teknis, dan evaluasi progresif. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis peserta serta kesadaran terhadap pentingnya konten digital yang berkualitas dan etis. Program ini mendorong remaja untuk memanfaatkan media sosial secara kreatif, produktif, dan bertanggung jawab.

Kata kunci - konten digital, kreativitas remaja, media sosial, edukasi, editing

Abstract

Social media is now the main means of expression for teenagers, but skills in managing and editing digital content are still low. The “Digital Content Editing Education to Enhance Creativity in the Social Media Era among Teenagers in Sumber Mekar Mukti Village” program aims to improve basic understanding of digital content as well as editing skills using the Canva application. Participants were also introduced to other applications such as Snapseed, CapCut, PixelLab, and PicsArt. The activities were conducted using participatory, interactive approaches, demonstrations, simulations, technical guidance, and progressive evaluation. The results showed significant improvement in participants’ technical skills as well as awareness towards the importance of quality and ethical digital content. The program encourages teenagers to utilize social media creatively, productively, and responsibly.

Keywords - digital content, teen creativity, social media, education, editing

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin berkembang, *platform* media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan para remaja. *Platform* seperti *Instagram, TikTok, YouTube, dan Facebook* tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wadah untuk mengekspresikan diri seperti kreativitas dan berbagi informasi. Pola serta sistem kehidupan sosial masyarakat mengalami perubahan yang besar disebabkan oleh teknologi, dengan pengaruh yang kuat dirasakan dalam interaksi sosial mereka saat ini. Kemajuan teknologi juga menghadirkan beragam inovasi di bidang teknologi dan informasi. (Poetro & Mulyono, 2024). Namun, masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang baik mengenai teknik editing konten digital, sehingga kreativitas mereka belum sepenuhnya teroptimalkan. (Silitonga, 2023)

Kurangnya keterampilan dalam editing konten dapat menghambat potensi mereka dalam menciptakan konten yang menarik, informatif, dan berkualitas. Selain itu, pemanfaatan media sosial yang kurang bijak juga dapat berdampak negatif, seperti penyebaran informasi yang kurang valid atau konten yang tidak sesuai dengan etika digital. Dan kurangnya pelatihan dalam mengedit. Ini menyebabkan para remaja masih mengalami kesulitan saat melakukan pengeditan foto dan video menggunakan aplikasi perangkat lunak pengeditan. Kesulitan ini dapat menghalangi remaja dalam mengekspresikan kreativitas mereka dan menciptakan karya yang berkualitas. (Rosandy et al., 2025).

Kendala dalam menciptakan konten visual yang menarik dan kreatif juga menjadi masalah. Walaupun sudah memiliki kemampuan teknis yang dasar, mungkin akan menghadapi tantangan dalam mengembangkan ide yang baru dan menarik. Karena itu, sangat penting untuk memberikan pendidikan edukasi tentang pengeditan konten digital supaya para remaja bisa menggunakan media sosial dengan cara yang lebih kreatif dan bermanfaat. (Syawaldipa et al., 2024)

Program "Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja Di Desa Sumber Mekar Mukti" ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam mengedit konten digital, termasuk penggunaan berbagai aplikasi editing, serta strategi pembuatan konten yang menarik dan informatif. Serta adanya program ini, remaja dapat mengembangkan kreativitas mereka, meningkatkan kualitas konten yang dihasilkan, serta memanfaatkan media sosial secara positif dan edukatif.

Dalam pelaksanaannya, peserta memperoleh pemahaman mendasar mengenai konten digital, seperti definisi konten digital, bentuk-bentuk konten, ciri-ciri konten yang baik, pentingnya menghasilkan konten yang berkualitas, serta pengaruh media sosial terhadap perkembangan remaja. Sosialisasi ini berhasil meningkatkan kesadaran peserta mengenai peran penting media digital dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, para peserta juga diperkenalkan pada berbagai aplikasi editing seperti *Canva, Snapseed, CapCut, PixelLab, dan PicsArt*. Pelatihan dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan antarmuka aplikasi terutama *Canva* hingga ke teknik dasar pengeditan gambar, penggunaan template, serta cara mengunggah dan memodifikasi elemen visual. Hasilnya, peserta menunjukkan kemampuan untuk mengoperasikan aplikasi-aplikasi tersebut secara mandiri dan mulai mampu menciptakan konten digital sederhana yang menarik dan sesuai dengan prinsip dasar desain visual.

Canva adalah sebuah aplikasi yang muncul di tengah perkembangan dunia teknologi. Aplikasi ini adalah platform desain online yang menawarkan berbagai alat, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak tipe lain yang terdapat di dalam aplikasi *Canva*. Untuk keperluan sebagai media pembelajaran, *Canva* menyediakan berbagai format presentasi, di antaranya adalah presentasi yang digunakan dalam bidang pendidikan. (Resmini et al., 2021). Serta mendukung siswa agar lebih mengerti konten yang disampaikan. Walaupun studi ini ditujukan untuk pembelajaran langsung, namun tidak menutup kemungkinan untuk meraih hasil yang serupa atau bahkan lebih baik ketika diterapkan dalam metode pembelajaran daring. (Revola, 2023)

Dengan adanya program ini, diharapkan para remaja dapat juga lebih aktif dan kreatif dalam menghasilkan konten digital yang positif dan berkualitas. Selain meningkatkan keterampilan teknis

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dalam editing, program ini juga bertujuan untuk membangun pola pikir yang lebih inovatif dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana berkarya, belajar, dan bahkan berwirausaha. Dengan demikian, generasi muda dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital serta mampu memanfaatkan media sosial secara bijak untuk pengembangan diri dan karier mereka di masa depan.(Achmad Ismail et al., 2024)

METODE

Program “Edukasi editing konten digital untuk meningkatkan kreativitas di era media sosial pada kalangan remaja di Desa Sumber Mekar Mukti” terdiri dari beberapa jenis kegiatan yang saling terintegrasi, dengan metode pelaksanaan yang menekankan pada partisipasi aktif peserta dan pendekatan praktis.(Wulandari & Sonjaya, 2022)

Adapun Metode Pelaksanaan kegiatan yang di lakukan antara lain:

1. Partisipatif dan Interaktif

Mengutamakan keterlibatan aktif peserta melalui diskusi, praktik langsung, dan presentasi hasil karya pendekatan ini dirancang guna memaksimalkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dengan cara yang berbeda-beda, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung.(Septiana, 2023)

2. *Learning by Doing*

Materi disampaikan dalam bentuk praktik langsung, agar peserta dapat segera menerapkan apa yang dipelajari dan akan membantu untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif dalam proses pembelajaran.(John Dewey Yugga Tri Surahman & Fauziati, 2021)

3. Demonstrasi dan Simulasi

Pendekatan ini dilakukan dengan menampilkan langsung proses editing konten digital oleh trainer atau narasumber menggunakan proyektor atau layar bersama. Peserta dapat melihat secara nyata langkah-langkah pengeditan, mulai dari membuka aplikasi, memilih elemen desain, hingga proses finishing.

4. Bimbingan Personal dan Kelompok

Pendampingan dilakukan baik secara individu maupun kelompok untuk memberikan dukungan yang lebih intensif kepada peserta selama proses praktik. Peserta diberikan ruang untuk bertanya dan berdiskusi mengenai kendala teknis atau ide kreatif yang mereka miliki. Dengan adanya bimbingan ini, peserta merasa lebih terbantu dan tidak ragu untuk mencoba berbagai fitur dalam aplikasi editing. Bimbingan juga bertujuan memperkuat interaksi antarpeserta serta mempercepat pemahaman terhadap materi yang diberikan.

5. Evaluasi Progresif

Penilaian dilakukan berdasarkan keterlibatan, proses kreatif, dan hasil akhir konten yang dibuat oleh peserta.

Tabel 1.

Tabel Metode Sebelum Melakukan Jenis Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Deskripsi
1	Sosialisasi dan Memberikan Edukasi tentang konten digital	Memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai pentingnya konten digital yang kreatif dan Pengenalan dampak media sosial terhadap perkembangan remaja
2	Pelatihan Dasar Editing Konten Digital	Pengenalan aplikasi editing grafis dan video (misalnya: <i>Canva</i> , <i>CapCut</i> , <i>Pixelab</i> , <i>Picsart</i>). Serta demonstrasi langkah-langkah dasar dalam mengedit gambar.
3	Praktik Pembuatan Konten	Peserta membuat konten gambar dan Praktik dilakukan secara individu atau kelompok.

4	Pendampingan dan Diskusi Kreatif	Sesi konsultasi untuk peserta yang mengalami kesulitan teknis atau Diskusi tentang fitur konten yang menarik
5	Hasil Contoh Karya dan Apresiasi Karya	Mempresentasikan hasil konten karya. Dan hasil Karya di beri apresiasi untuk memotivasi peserta lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program “Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja” di Desa Sumber Mekar Mukti, Kecamatan Tanjung Lago, telah berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang positif. Berikut ini beberapa pencapaian utama berdasarkan jenis kegiatan yang telah dilaksanakan:

1. Sosialisasi dan Edukasi Konten Digital



Gambar 1.

Edukasi Editing Konten Digital Kepada Siswa Pelatihan Dasar Editing Konten Digital

Siswa memperoleh pemahaman tentang apa itu konten digital, bentuk konten digital, ciri-ciri konten digital yang baik, pentingnya konten digital yang berkualitas, serta dampak media sosial terhadap perkembangan remaja. Sosialisasi ini meningkatkan kesadaran peserta akan peran media digital dalam kehidupan sehari-hari

2. Pelatihan Dasar Editing Konten Digital

Siswa dikenalkan pada berbagai aplikasi editing seperti *Canva*, *Snapseed*, *CapCut*, *Pixelab*, *Picsart*. Pelatihan dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengenalan antarmuka aplikasi *canva* hingga teknik dasar pengeditan gambar, template yang disediakan oleh *canva*, tab menu unggahan dan pilihan untuk mengunggah foto. (Isnaini et al., 2021) hasilnya, peserta mampu mengoperasikan aplikasi tersebut secara mandiri.

3. Praktik Pembuatan Konten



Gambar 2.

Praktik Pembuatan Konten Bersama Siswa

Dalam sesi praktik, siswa secara individu maju kedepan dan membuat konten seperti poster digital bertema edukatif seperti puisi atau motivasi. Kegiatan ini sangat disukai karena memberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas.

4. Pendampingan dan Diskusi Kreatif



Gambar 3.

Pendampingan Dan Berdiskusi

Sesi ini menjadi ruang interaktif untuk peserta bertanya, berbagi ide, dan berdiskusi tentang kendala yang dihadapi dalam proses editing. Diskusi ini mendorong munculnya ide-ide kreatif dan memperkuat pemahaman teknis peserta. Diskusi yang terjadi tidak hanya membantu menyelesaikan permasalahan secara langsung, tetapi juga memicu kolaborasi antar peserta, memperluas wawasan, serta mendorong lahirnya gagasan-gagasan baru yang inovatif. sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri mereka dalam berkarya secara mandiri

5. Presentasi dan Apresiasi Karya



Gambar 4.

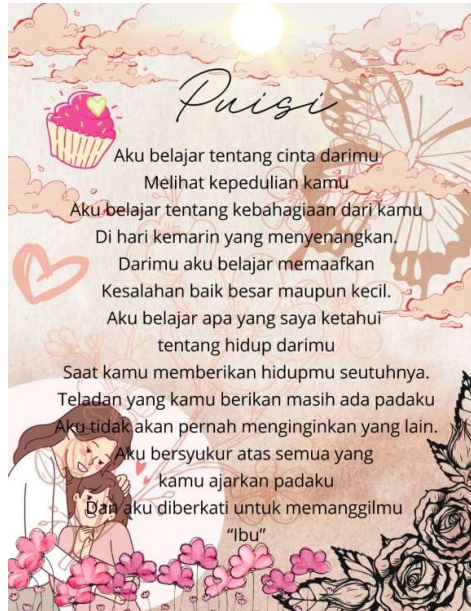
Memberikan Apresiasi dan Hadiah Sebagai Bentuk Motivasi

Siswa yang maju mempresentasikan hasil karya dihadapan peserta lain. Beberapa karya yang dinilai inovatif dan menarik diberikan apresiasi hadiah sebagai bentuk motivasi. Ini menambah kepercayaan diri dan motivasi peserta untuk terus berkarya.

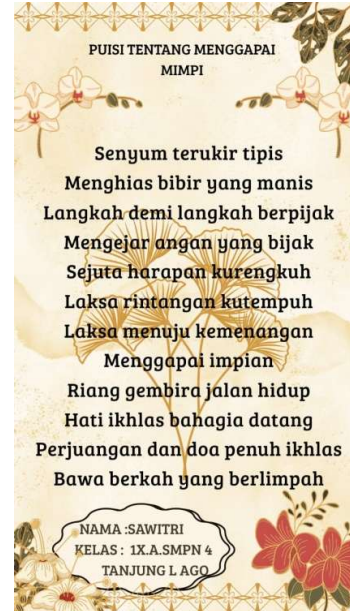
Berdasarkan hasil kegiatan, bahwa metode yang digunakan sangat efektif dalam menjangkau dan meningkatkan kemampuan peserta. Pendekatan partisipatif dan interaktif menjadikan peserta lebih aktif dalam mengikuti kegiatan. *Learning by doing* terbukti sangat sesuai untuk kalangan remaja, karena mereka cenderung lebih mudah memahami materi melalui praktik

langsung dibandingkan teori semata. (John Dewey Yugga Tri Surahman & Fauziati, 2021)

Keterlibatan peserta sangat tinggi, terlihat dari antusiasme selama praktik dan diskusi. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, hal tersebut berhasil diatasi melalui penggunaan fasilitas sekolah.



Gambar 5.
Hasil Contoh Karya Pertama



Gambar 6.
Hasil Contoh Karya Kedua

KESIMPULAN

Pelaksanaan program “Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja” di Desa Sumber Mekar Mukti telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan memperoleh hasil yang positif. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi, pelatihan, praktik pembuatan konten, hingga pendampingan dan apresiasi karya, berjalan secara efektif dan memberikan dampak nyata kepada peserta.

Melalui pendekatan partisipatif, interaktif, dan *learning by doing*, para remaja peserta kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan editing konten digital serta pemahaman terhadap etika bermedia sosial. Selain itu, peserta juga mampu menghasilkan karya konten digital bertema edukatif dan kreatif yang mencerminkan kemampuan mereka dalam mengolah media digital secara positif.

Agar kegiatan edukasi konten digital ini bisa memberi dampak yang lebih besar dan berkelanjutan, alangkah baiknya jika pelatihan dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, seperti komputer, proyektor, akses internet yang stabil, dan ruang belajar yang nyaman. Program pelatihannya juga bisa dibuat bertahap, dari tingkat dasar hingga lanjutan, supaya peserta bisa terus berkembang sesuai kemampuan mereka. Hasil karya peserta juga sebaiknya dimanfaatkan sebagai bagian dari promosi atau dokumentasi kegiatan desa, sebagai bentuk apresiasi dan bukti nyata bahwa kreativitas anak muda bisa ikut berkontribusi dalam memajukan desa secara positif dan produktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan berakhirnya kegiatan “Edukasi Editing Konten Digital untuk Meningkatkan Kreativitas di Era Media Sosial pada Kalangan Remaja di Desa Sumber Mekar Mukti,” saya

mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung kelancaran dan keberhasilan program ini. Terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingannya, kepada Pemerintah Desa Sumber Mekar Mukti atas dukungan dan fasilitas yang diberikan, kepada para remaja peserta kegiatan atas partisipasi aktif dan antusiasme yang luar biasa, serta kepada seluruh masyarakat desa atas sambutan dan dukungannya. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dan menjadi bekal keterampilan digital yang bermanfaat bagi para remaja dalam menghadapi tantangan di era media sosial, serta menjadi langkah awal dalam memperkuat sinergi antara mahasiswa, masyarakat, dan institusi pendidikan dalam upaya pemberdayaan generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ismail, O., Widya Priastuty, C., Kusmareza Adim, A., Athalla Cleosa, K., Arela Malika Kirana, J., & Azzahra Rimbarayani, V. (2024). Pelatihan Dan Perancangan Video Edukatif Pada SMK 2 Bandung. *Cosecant: Community Service and Engagement Seminar*, 4, 149–155. <https://doi.org/10.25124/cosecant.v4i2.8515>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- John Dewey Yugga Tri Surahman, B., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2).
- Poetro, B. S. W., & Mulyono, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator Menggunakan CapCut. *Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 5(3), 2993–3001. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3411%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3411/2434>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Revola, Y. R. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100–114. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>
- Rosandy, T., Handayani, R. D., Setiawati, M. G., & Aglasia, A. (2025). *Pelatihan Editing Foto Sebagai Peningkatan Kompetensi Dan Solusi Minat Sekolah Pada Ponpes*. 6(1), 399–407.
- Septiana, F. (2023). *Implementasi pembelajaran sosial emosional berbantuan aplikasi tiktok dalam meningkatkan partisipasi peserta didik*. 3(11). <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i11.2023.5>
- Silitonga, P. (2023). Pengaruh Positif Dan Negatif Media Sosial Terhadap Perkembangan Sosial, Psikologis, Dan Perilaku Remaja Yang Tidak Terbiasa Dengan Teknologi Sosial Media Di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 2, Issue 4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Syawaldipa, A., Yosse, S., Meri, R., Fryonanda, H., Laia, B., Informasi, J. T., & Padang, N. (2024). *Pelatihan Editing Foto dan Video Bagi Karang Taruna Limau Manis Peningkatan Promosi Potensi Desa Melalui Media Visual*. 4(6). <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i6.989>
- Wulandari, T., & Sonjaya, H. R. (2022). Edukasi Literasi Informasi Di Era Digital Adaptasi Smartpolitan Desa Wantilan Kabupaten Subang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4687>