



Pemberdayaan Potensi Masyarakat pada Pengembangan Platform Edukasi Content Creator Berbasis E-Learning

Alif Ringga Persada¹, Bayu Sukmaangara²

^{1,2}IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

ABSTRACT

EMPOWERING COMMUNITY POTENTIAL IN DEVELOPING AN E-LEARNING BASED CONTENT CREATOR EDUCATION PLATFORM. This service activity aims to empower potential in developing an e-learning based content creator educational platform for academics and the community driving education and vocational skills in Cirebon City. In implementing this community service, the Assesst Based Community Development (ABCD) method is used. The result of this activity is that academics and the education community gain a better understanding of the terms Content Creator and Digital Marketing. They can prepare curriculum and materials about Content Creator which are implemented in the form of book modules and learning videos on the Learning Management System (LMS) Platform called TEKAD (Talent Digital Academy). This training produced a product in the form of a TEKAD book module which has been published and provided as teaching material, as well as a product in the form of a learning video about content creators in the TEKAD platform.

Keywords: Content Creator, E-Learning, Platform Edukasi.

Received: 27.12.2023	Revised: 21.03.2024	Accepted: 01.05.2024	Available online: 02.05.2024
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Suggested citation:

Persada, A.R., & Sukmaangara, B. (2019). Pemberdayaan Potensi Masyarakat pada Pengembangan Platform Edukasi Content Creator Berbasis E-Learning. *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1-7. DOI: 10.24235/dimasejati.v6i1.16346

Open Access | URL: <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/dimasejati/article/view/16346>

PENDAHULUAN

Media sosial merupakan sarana yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat pada zaman era digital ini. Sejak adanya wabah covid-19, media yang menggantikan interaksi berkomunikasi dalam tatap muka menjadi sebuah platform interaksi sosial yang mempengaruhi dunia pendidikan. Hal ini dipengaruhi atas hasil

¹ Corresponding Author: Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon; Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi, Kota Cirebon, Jawa Barat, Indonesia. 45132; Email: alifringgapersada@syekhnurjati.ac.id

survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menghasilkan data bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada tahun 2023.

Akademisi baik guru dan dosen mempunyai peran sentral dalam menghasilkan pendidikan bagi peserta didik yang berkualitas. Pembelajaran yang baik akan sangat ditentukan oleh kompetensi pengajarnya. Kompetensi guru dan dosen yang harus terus ditingkatkan mampu merespon tuntutan kebutuhan zaman agar peserta didik mempunyai kemampuan yang dapat berdaya saing global. Pengembangan kompetensi guru dan dosen harus terus ditingkatkan salah satunya dengan memberikan banyak pelatihan yang dapat mengasah keterampilan guru dan dosen dalam mengajar di Era Industri Digital 4.0 dan Society 5.0.

Munculnya banyak platform berbasis internet di zaman era Industri Digital 4.0 dan Society 5.0, membuka peluang bisnis baru dalam industri kreatif. Salah satu peluang bisnis yang bisa ditekuni adalah profesi sebagai content creator. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maharani, P.S., Lubis, H., dan Putri, E. T (2022) bahwa penalaran realistis terhadap suatu profesi zaman sekarang adalah content creator. Profesi content creator bisa dijadikan alternatif sumber pendapatan tambahan yang bisa ditekuni oleh para akademisi, baik guru dan dosen dalam dunia pendidikan, serta para praktisi dan masyarakat umum secara keseluruhan yang memiliki minat serta potensi untuk menyampaikan gagasan secara luas baik berupa konten edukasi, vokasi maupun hiburan atau entertaint.

kompetensi content creator karena diawali dengan membukanya pintu dunia digital, dengan demikian membuka peluang besar dan peluang bagi masyarakat modern dengan berbisnis dan berwirausaha di industri kreatif. Keterampilan pembuatan konten dan desain grafis adalah di antara banyak profesi baru yang diciptakan oleh jejaring sosial (Maeskina & Hidayat, 2022) di (Saputra et al., 2022). Content creation merupakan profesi baru yang sedang menjamur. Contoh profesi jenis ini antara lain Selebriti, YouTuber, Beauty Vlogger, Advokat, Fotografer, Travel Blogger dan lain-lain (Salihamidzic, 2021) (Agung et al., 2022). Profesi content creator di era sekarang ini sangat menjanjikan. Di Indonesia sendiri, untuk vlogger baru pendapatannya antara 1 sampai 11 juta rupiah. Sedangkan yang tergolong master berpenghasilan jauh lebih tinggi (Sulistianto et al., 2022). Pada 22 Mei 2021, Social Blade mengumumkan, estimasi pendapatan tertinggi berkisar antara Rp500 hingga Rp9,2 miliar. Untuk profesi lain, seperti YouTuber, salah satu cara menghitung gaji Youtuber adalah biaya per seribu atau CPM (biaya per seribu penayangan). Selain itu, ada pendapatan lain yang dihasilkan hanya ketika penonton mengklik iklan yang muncul. Rata-rata, seorang YouTuber dengan akun dengan banyak pengunjung bisa mendapatkan sekitar \$18 untuk 1000 penayangan iklan dan \$3-5 untuk 1000 penayangan video (Hermawan et al., 2021) di (Saputra et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa sebagai content creator dapat membantu para akademisi dan guru penggerak untuk mendapatkan pendapatan tambahan.

Adapun alasan dari beberapa kajian penelitian dengan topik pengabdian ini, mengapa memilih sasaran kegiatan para akademisi dan guru penggerak, yaitu :

1. Guru yang baik akan meningkatkan kemampuan mengajarnya dan lingkungan mengajar untuk kebutuhan para peserta didik dan kurikulum pembelajaran pada abad ke 21 (Abdullah, 2016).
2. Keterampilan abad 21 adalah ungkapan menyeluruh untuk pengetahuan, keterampilan, dan disposisi yang dilihat sebagai prasyarat untuk sukses di tempat kerja global masa depan (Germaine, et all., 2016).
3. Kreativitas menjadi semakin penting, sebagai salah satu keterampilan yang paling penting dan diperhatikan sukses di abad 21 (Henriksen, 2016).
4. Keterampilan belajar abad 21 dalam pendidikan menetapkan pentingnya pengembangan skala untuk mengukur keterampilan dan akurasi pengukuran keterampilan (Boyacı & Atalay, 2016).

Oleh karena itu, maka perlu diadakan program pengabdian masyarakat dengan judul pemberdayaan pada pengembangan platform edukasi content creator berbasis e-learning untuk akademisi, serta masyarakat penggerak pendidikan dan keterampilan vokasional yang sesuai dengan keterampilan content creator abad 21 untuk komunikasi dan pembelajaran. Pengabdian kepada Masyarakat ini diharapkan dapat membuat para akademisi dan guru penggerak dapat memahami content creator dan menghasilkan produk berupa buku dan video pembelajaran mengenai content creator dalam platform e-learning. Dengan terwujudnya harapan tersebut, maka para akademisi dan guru penggerak akan secara mandiri mampu membuat video pembelajaran yang menarik berdasarkan ilmu pada content creator.

BAHAN DAN METODE

Waktu dan Tempat Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di SMK N 1 Kota Cirebon yang beralamat di Jl. Perjuangan Sunyaragi Kecamatan Kesambi Kota Cirebon Jawa Barat. SMK N 1 Kota Cirebon adalah sebuah sekolah menengah kejuruan tertua di Kota Cirebon. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 3 bulan, dari mulai bulan September sampai November 2023.

Metode dan Rancangan Pengabdian

Metode yang digunakan dalam melakukan pendampingan untuk pemberdayaan potensi yang dimiliki Masyarakat dalam mengembangkan platform edukasi content creator berbasis e-learning adalah menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD). Pendekatan ABCD ini merupakan pendekatan yang melihat pada inventarisasi asset dimiliki Masyarakat untuk dikembangkan. Secara umum tahapan yang dilakukan pada pengabdian ini adalah:

Analisis Keunggulan Asset: dilakukan dengan fokus pada identifikasi dan pemanfaatan sumber daya dan kekuatan yang ada di dalam suatu komunitas/Masyarakat dalam hal ini potensi yang dimiliki oleh narasumber, serta akademisi dan Masyarakat penggerak pendidikan.

Analisis Harapan Pengembangan Asset: merupakan analisis yang menitikberatkan pada identifikasi harapan dari pengembangan potensi atau keunggulan asset yang dimiliki suatu komunitas/masyarakat.

Analisis Strategi Program Pengembangan Asset: melibatkan pemahaman mendalam tentang strategi apa yang harus diadopsi dan diimplementasikan untuk memperkuat, memanfaatkan, dan mengembangkan aset yang ada di dalam suatu komunitas/masyarakat. Pada langkah ini, kami melaksanakan 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pembuatan laporan. Tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah untuk mengidentifikasi peserta yang akan diikuti dalam kegiatan. Tahap pelaksanaan terdiri dari Need Assessment, In Service Training (IST), dan On Service Training (OST). Tahap pelaporan dilakukan dengan membuat laporan kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM).

Pengambilan Sampel

Sasaran Masyarakat pada kegiatan ini adalah guru-guru Masyarakat penggerak vokasional SDM talenta digital. Guru – guru ini merupakan sumber daya manusia pengajar yang berpengalaman. Mereka merupakan anggota MGMP mata Pelajaran project kreatif dan kewirausahaan di Kota Cirebon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi potensi Masyarakat

Pengembangan platform edukasi content creator berbasis e-learning ini dikembangkan untuk para akademisi serta Masyarakat penggerak pendidikan dan keterampilan vokasional di Kota Cirebon. Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis potensi asset pada Masyarakat sasaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui potensi yang dimiliki Masyarakat sasaran untuk dikembangkan dalam mendukung pengembangan platform edukasi content creator berbasis e-learning. Kegiatan ini melibatkan 3 komponen Masyarakat yaitu Lembaga Yayasan Al-Qolam, guru-guru Masyarakat penggerak vokasional SDM talenta digital, dan Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Kota Cirebon.

Lembaga Yayasan Al-Qolam: Banyak potensi yang dapat dikembangkan di Yayasan Al-Qolam untuk mendukung kegiatan ini. Pelaksana kegiatan PkM terfokus terhadap SDM yang dimiliki oleh Yayasan Al-Qolam. Yayasan Al-Qolam pada kegiatan kali ini menjadi Mentor Digital Content Creator dan Web Developer pembuat Prototipe TEKAD (Talent Digital Academy), sekaligus Masyarakat Penggerak Vokasional SDM Talenta Digital. Yayasan Al-Qolam merupakan lembaga yang memberikan Layanan Penyedia LMS dan Mentor Developer dan Digital Expert, namun membutuhkan wadah ekosistem akademisi untuk memanfaatkan keahliannya.

Guru-guru Masyarakat Penggerak Vokasional: Pada forum MGMP ini memiliki Sumber Daya Manusia Pengajar Berpengalaman pada bidang kreatifitas dan kewirausahaan. Mereka merupakan guru-guru Masyarakat Penggerak Vokasional SDM Talenta Digital. Potensi ini dapat dikembangkan pada kegiatan ini sebagai pembuat Content Edukasi Isi Bahan Pembelajaran. Pengembangan potensi yang dimiliki membutuhkan pendampingan oleh mentor.

Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Kota Cirebon: Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Kota Cirebon merupakan praktisi pengusaha pelaku dunia usaha dan dunia industri khususnya di Kota Cirebon. KADIN Kota Cirebon sebagai Stakeholder penyerap SDM Talenta Digital, sekaligus Masyarakat Penggerak Vokasional SDM Talenta Digital. KADIN berperan sebagai pembuat Content yang dibutuhkan sesuai keinginan market.

Kegiatan pengembangan platform edukasi content creator berbasis e-learning

Program kegiatan pengabdian kepada Masyarakat berbasis prodi yang dilakukan oleh tim pengabdian mempunyai beberapa tahap kegiatan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pembuatan laporan sebagai tahap untuk pengembangan (pemberdayaan) asset yang dimiliki masyarakat sasaran. Tahap pelaksanaan terdiri dari Need Assessment, In Service Training (IST), dan On Service Training (OST). Berikut rincian setiap tahap yang dilakukan:

Tahap Persiapan

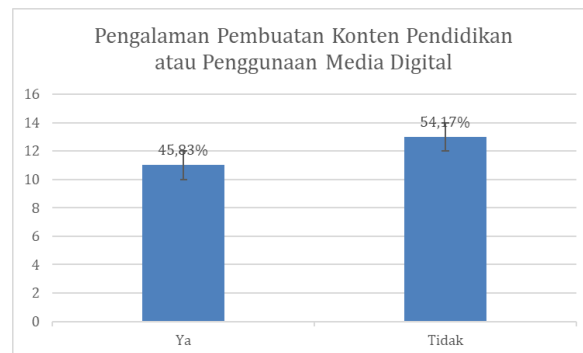
Kegiatan diawali dengan melakukan koordinasi dengan beberapa Kepala Sekolah dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfokus kepada Pendidikan Vokasi melalui MKKS (Musyawarah Kerja Kepala Sekolah), dan melalui Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Kota Cirebon Bidang SDM dan Vokasi.

Setelah proses koordinasi, tim pelaksana melanjutkan dengan melakukan identifikasi masalah dan menyampaikan jenis kegiatan yang dilakukan sebagai bentuk solusi atas problematika miss and match antara lulusan pendidikan vokasi dengan apa yang dibutuhkan Dunia Usaha dan Dunia Industri termasuk Industri Pendidikan Keterampilan. Kesimpulan yang dihasilkan bahwa urgensi atas Pemahaman Vokasi Content Creator bagi para Akademisi serta Masyarakat Penggerak Pendidikan Keterampilan Vokasional di Kota Cirebon.

Langkah selanjutnya yang diambil oleh Tim Pelaksana adalah melakukan pendataan peserta kegiatan. Tahapan ini penting dalam memastikan kesiapan dan partisipasi para peserta yang akan terlibat dalam program pembinaan yang diselenggarakan. Peserta kegiatan diambil dari guru vokasional MGMP PKK se Kota Cirebon.

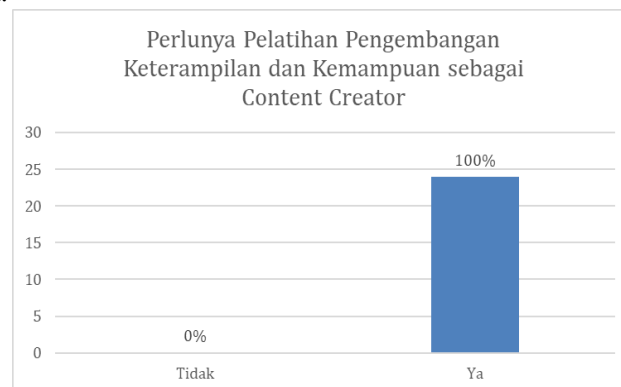
Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terbagi menjadi 3 komponen yaitu *Need Assessment*, *In Service Training* (IST), dan *On Service Training* (OST). Pada kegiatan *Need Assessment* dilakukan survey untuk menetapkan fokus utama pelatihan dan pembinaan yang sesuai dengan kebutuhan guru vokasi dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan sebagai content creator. Sebagian besar guru belum memiliki pengetahuan tentang content creator. Ini perlu keseriusan dalam melaksanakan pelatihan. Hal ini sesuai data survey yang sudah dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Survey Pengalaman Pembuatan Konten Pendidikan

Selain itu, sebanyak 100% dari jumlah total responden yang terlibat dalam survei atau studi yang dilakukan menyatakan perlunya diadakan pelatihan pengembangan keterampilan dan kemampuan sebagai content creator. Hal ini dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 2. Hasil Survey Perlunya Pelatihan Pengembangan Keterampilan sebagai Content Creator

Selanjutnya pada pelaksanaan kegiatan *In Service Training* (IST) dilaksanakan selama dua hari dalam bentuk pelatihan. Peserta terdiri dari 20 peserta guru vokasional MGMP PKK se Kota Cirebon. Lokasi kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Kota Cirebon. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan wawasan tentang karakteristik tentang Content Creator. Secara rinci, setelah kegiatan *In Service Training* (IST), Tim Pelaksana dapat mengidentifikasi para guru sebagai sumber daya manusia unggul yang sudah memiliki kompetensi Content Creator dan siap untuk melakukan peningkatan wawasannya di dunia Content Creator.

Setelah guru memiliki kompetensi content creator, maka dilanjutkan pada kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan *On Service Training* (OST). Kegiatan *On Service Training* (OST) akan dilakukan dalam bentuk Focus Group Discussion (FGD) dibagi menjadi 4 tahap. Tujuan utama dari kegiatan *On Service Training* (OST) ini adalah untuk mempraktekan hasil dari kegiatan *In Service Training* (IST) untuk menyusun materi Content Creator yang diberikan dalam analisis evaluasi lainnya.

Kegiatan FGD 1 dilakukan secara online berupa E-Learning. Kegiatan ini difokuskan pada pendampingan di grup WhatsApp. Kegiatan pendampingan ini dilakukan dengan memberikan materi glosarium istilah Content Creator dan Digital Marketing.

Kegiatan dilakukan melalui dua bentuk kegiatan utama yaitu bentuk kuliah WhatsApp rutin setiap minggu dan zoom meeting mingguan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pemahaman berkesinambungan yang dapat diakses secara asynchronus dan non asynchronus. Akses asynchronus dan non asynchronus dapat dilakukan selama 1 (satu) bulan penuh.

Fokus utama pada kegiatan FGD 2 adalah penyusunan kurikulum, dan materi Content Creator yang diajarkan pada saat FGD. Hasil dari kegiatan FGD disusunlah bahan untuk pembuatan modul dalam bentuk buku dan video pembelajaran dalam sebuah Platform Learning Management System (LMS). LMS tersebut diberi nama TEKAD (Talent Digital Academy).

Kegiatan FGD 3 menitikberatkan perhatian pada dua aspek penting, yakni produksi video pembelajaran mengenai Content Creator dalam platform TEKAD dan penyusunan buku TEKAD. Proses ini mencakup tahapan desain, evaluasi, proses proofreading, hingga persiapan pra-cetak sampai penerbitan. Buku TEKAD akhirnya diterbitkan dalam jumlah terbatas.



Gambar 3. Pendampingan Produksi Video Pembelajaran dan Penyusunan Buku

Hasil dari FGD 4 menitikberatkan perhatian pada tiga aspek penting yaitu strategi distribusi dan sosialisasi, penerapan pembelajaran dari video pembelajaran LMS Content Creator TEKAD, serta penggunaan modul buku TEKAD sebagai bahan ajar. Modul buku TEKAD ini telah diterbitkan dan disediakan sebagai materi ajar kepada para guru vokasi di Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) serta masyarakat yang aktif dalam dunia pendidikan, termasuk anggota Dewan Pendidikan Kota Cirebon.



Gambar 4. Kegiatan Penerapan Pembelajaran pada Aplikasi TEKAD

Tahap Pelaporan

Kegiatan ini dilakukan dalam menyusun laporan kegiatan pengabdian pada semua proses pelaksanaan program di atas.

Tingkat Ketercapaian Sasaran Program

Tingkat ketercapaian sasaran program ini terlihat dari dampak perubahan setelah kegiatan ini dilakukan. Akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan dapat mengaplikasikan hasil edukasi mengenai content creator berbasis e-learning dan keterampilan vokasional dalam pekerjaan. Dampak perubahan hasil pendampingan dalam program pengabdian masyarakat akan diuraikan sebagai berikut:

1. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan mulai mengetahui dan memahami terkait glosarium istilah Content Creator dan Digital Marketing.
2. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan dapat menyusun kurikulum, dan materi Content Creator. Hasil yang disusun adalah bahan pembuatan modul bentuk buku dan video pembelajaran dalam sebuah Platform Learning Management System (LMS) bernama TEKAD (Talent Digital Academy).
3. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan dapat produksi video pembelajaran mengenai Content Creator dalam platform TEKAD dan penyusunan buku TEKAD.
4. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan sudah memulai meningkatkan keterampilan teknis dalam menghasilkan konten yang menarik dan bermakna dari hasil pelatihan produksi video mengenai content creator. Mereka mulai sedikit demi sedikit menerapkan ilmu dalam penggunaan teknologi terkini yang membantu dalam pembuatan konten.
5. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan dapat memahami strategi distribusi dan sosialisasi, penerapan pembelajaran dari video pembelajaran LMS Content Creator TEKAD, serta penggunaan modul buku TEKAD sebagai bahan ajar. Modul buku TEKAD ini telah diterbitkan dan disediakan sebagai materi ajar kepada para guru vokasi di Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Produk

Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) serta masyarakat yang aktif dalam dunia pendidikan, termasuk anggota Dewan Pendidikan Kota Cirebon.

6. Setelah melakukan praktek di platform TEKAD, Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan berbagai platform e-learning dan aplikasi pembelajaran yang mendukung.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan pengabdian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan mendapatkan pemahaman yang lebih baik terkait istilah Content Creator dan Digital Marketing, Selanjutnya, mereka dapat menyusun kurikulum dan materi tentang Content Creator yang diterapkan dalam bentuk modul buku dan video pembelajaran di Platform Learning Management System (LMS) bernama TEKAD (Talent Digital Academy).
2. Para akademisi dan masyarakat penggerak pendidikan mulai memahami penggunaan teknologi dalam pendidikan secara meluas. Mereka juga mulai meningkatkan keterampilan teknis dalam pembuatan konten yang menarik dan bermakna, serta mampu memahami strategi distribusi dan sosialisasi penerapan pembelajaran dari video pembelajaran LMS Bernama TEKAD.
3. Pelatihan ini menghasilkan produk berupa modul buku TEKAD yang telah diterbitkan dan disediakan sebagai materi ajar untuk para guru vokasi di Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) serta masyarakat yang aktif dalam dunia pendidikan. Selain itu, dihasilkan produk video pembelajaran mengenai content creator dalam platform TEKAD.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada kepala sekolah SMK N 1 Kota Cirebon yang telah memberikan kepercayaan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, terima kasih kepada LP2M IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang telah mendukung kami dalam pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat ini.

REFERENSI

- Agung, A. A. E. A. A., Astari, E., & Indiani, N. L. I. N. L. (2022). Pengaruh Content Creator Pada Aplikasi Reel Instagram Dalam Meningkatkan Inovasi Generasi Muda. *Nusantara Hasana Journal*, 2(4), 133–141.
- Boyacı , Ş. D. B., & Atalay, N. (2016). A Scale Development for 21st Century Skills of Primary School Students: A Validity and Reliability Study. *International Journal of Instruction*, 9 (1).
- Germaine, R., Richards, J., Koeller, M., & Schubert-Iratorza, C. (2016). Purposeful Use of 21st Century Skills in Higher Education. *Journal of Research in Innovative Teaching*, 9 (1).

- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2016). Infusing Creativity and Technology in 21st Century Education: A Systemic View for Change. *Educational Technology & Society*, 19 (3), 27–37.
- Maharani, P. S., Lubis, H., & Putri, E. T. (2022). Orientasi Masa Depan dan Perencanaan Karir pada Remaja Content Creator di Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10 (2), 353 – 362. DOI: 10.30872/psikoborneo
- Salihamidzic, Z. (2021). *Media Sosial Sebagai Kebutuhan Konten Kreator*.
- Saputra, D., Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Dharmawan, W. S. (2022). Pelatihan Keterampilan Content Creator Bagi Anak Asuh Panti Asuhan Ahmad Yani Pontianak. *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 172–182. <https://doi.org/10.32665/mafaza.v2i2.1099>
- Sulistianto, T., Rahmawati, S., & Kartika, L. (2022). Strategi Peningkatan Profitabilitas Profesi Content Creator Sebagai Alternatif Pilihan Karier Era 4.0. *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 9(4), 698–702.

Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2024 Alif Ringga Persada, Bayu Sukmaangara

Published by LP2M of IAIN Syekh Nurjati Cirebon