



PEMBERDAYAAN KARANG TARUNA 06 GUMURUH MELALUI MOBILE JOURNALISM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI EDUKATIF

Nisa Nurmauliddiana Abdullah^{1*},
Adrio Kusmareza Adim¹, Fiqie
Lavani Melano²

¹) Program Studi Ilmu Komunikasi,
Universitas Telkom Kampus
Utama, Kampus Bandung

²) Program Studi Penyiaran Konten
Digital, Universitas Telkom
Kampus Utama, Kampus Bandung

Article history

Received: Juni 2026

Revised: Juli 2026

Accepted: Juli 2026

*Corresponding author

nisabdullah@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan pemuda dan remaja yang tergabung dalam Karang Taruna 06 Kelurahan Gumuruh, Kota Bandung, dalam menghadapi tantangan disinformasi serta memenuhi kebutuhan diseminasi konten positif di tingkat lokal. Permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra adalah rendahnya literasi digital tingkat lanjut dan minimnya keterampilan produksi konten informasi yang edukatif, meskipun demografi ini memiliki tingkat akses dan durasi penggunaan perangkat seluler yang sangat tinggi. Solusi strategis yang ditawarkan dan diimplementasikan adalah pelatihan Mobile Journalism yang difokuskan pada optimalisasi platform media sosial, khususnya TikTok dan Instagram, sebagai medium komunikasi strategis warga. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Action Research yang terstruktur ke dalam tiga fase: pra-pelaksanaan, pelaksanaan, serta pasca-pelaksanaan. Hasil pengabdian menunjukkan transformasi yang sangat signifikan, ditandai dengan pergeseran peran peserta dari konsumen informasi pasif menjadi kreator konten aktif. Evaluasi kuantitatif mencatat peningkatan pemahaman strategi pesan dan etika jurnalistik sebesar 85%, serta lonjakan penguasaan teknis Mobile Journalism hingga 92%. Secara kualitatif, kegiatan ini sukses menumbuhkan nalar kritis, kedisiplinan berinternet, dan kepercayaan diri peserta dalam mengelola media sosial komunitas secara profesional, kredibel, dan berdaya guna bagi masyarakat. Program ini direkomendasikan sebagai model intervensi literasi digital di tingkat akar rumput untuk membangun ketahanan informasi lokal.

Kata Kunci: Jurnalistik Seluler, Karang Taruna, Literasi Digital, Media Sosial, Pemberdayaan Masyarakat

Abstract

This community service activity aims to empower the youth and adolescents organized in Karang Taruna 06 of Gumuruh Village, Bandung City, in facing the challenges of disinformation and fulfilling the need for positive content dissemination at the local level. The main problem faced by the partner is the low level of advanced digital literacy and the lack of educational information content production skills, although this demographic has a very high level of access and duration of mobile device usage. The strategic solution offered and implemented is Mobile Journalism training focused on optimizing social media platforms, specifically TikTok and Instagram, as strategic citizen communication mediums. The implementation method utilizes a Participatory Action Research approach structured into three phases: pre-implementation, implementation, and post-implementation. The results of the community service show a highly significant transformation, marked by a shift in participants' roles from passive information consumers to active content creators. Quantitative evaluation recorded an 85% increase in understanding message strategy and journalistic ethics, as well as a surge in technical mastery of Mobile Journalism up to 92%. Qualitatively, this activity successfully fostered critical reasoning, internet discipline, and participants' self-confidence in managing community social media professionally, credibly, and beneficially for society. This program is recommended as a digital literacy intervention model at the grassroots level to build local information resilience.

Keywords: Mobile Journalism, Youth Organization, Digital Literacy, Social Media, Community

PENDAHULUAN

Revolusi teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan transformasi struktural dan kultural yang mendalam dalam lanskap peradaban manusia kontemporer. Peralihan menuju era masyarakat digital ditandai dengan integrasi internet yang tak terpisahkan dari hampir seluruh aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari interaksi sosial, aktivitas ekonomi, hingga proses deliberasi politik. Di Indonesia, fenomena digitalisasi ini berlangsung dengan akselerasi yang luar biasa masif. Berdasarkan pemaparan data mutakhir, dari total populasi Indonesia yang diperkirakan mencapai 286,7 juta jiwa, penetrasi pengguna internet telah menyentuh angka 194 juta orang, yang merepresentasikan sekitar 68% dari total keseluruhan penduduk nasional (Kemp, 2024). Dari tingginya angka penetrasi tersebut, media sosial menduduki episentrum aktivitas daring masyarakat. Laporan analitik digital global menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu lebih dari tujuh jam setiap harinya untuk berselancar di ruang siber, dengan platform berbasis video vertikal singkat seperti TikTok dan Instagram menempati urutan teratas dalam hierarki sebagai media yang paling intensif diakses guna mencari arus informasi, hiburan, maupun afiliasi sosial (Kemp, 2024).

Kendati aksesibilitas terhadap infrastruktur jaringan dan kepemilikan perangkat keras seperti ponsel pintar (*smartphone*) telah mengalami pemerataan yang signifikan, fenomena ini melahirkan sebuah paradoks baru dalam wacana sosiologi media. Tingkat penetrasi teknologi yang tinggi ternyata tidak secara ekuivalen berbanding lurus dengan kematangan literasi digital penggunaannya. Dalam diskursus Ilmu Komunikasi, realitas ini dikonseptualisasikan sebagai kesenjangan digital tingkat kedua (McQuail & Deuze, 2020). Berbeda dengan kesenjangan tingkat pertama yang berfokus pada masalah aksesibilitas material, kesenjangan tingkat kedua menitikberatkan pada disparitas kapabilitas kognitif dan kecakapan teknis individu dalam memanipulasi, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi informasi untuk tujuan-tujuan yang produktif, berdaya guna, dan edukatif. Literasi digital dalam konteks ini tidak lagi sekadar kemampuan menekan tombol antarmuka, melainkan menuntut kematangan nalar untuk menyaring informasi, memproduksi pesan secara etis, dan mendiseminasikannya demi kepentingan kesejahteraan sosial.

Realitas kesenjangan digital tingkat kedua ini terefleksi secara nyata dan empiris pada kelompok mitra sasaran pengabdian ini, yakni remaja dan pemuda yang tergabung dalam Karang Taruna 06 di wilayah Kelurahan Gumuruh, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung. Secara demografis dan topografis, Kelurahan Gumuruh merupakan salah satu kawasan pemukiman urban yang sangat padat di jantung Kota Bandung. Kawasan ini menyimpan agregasi potensi sumber daya manusia usia produktif yang teramat besar. Sebagai entitas organisasi kepemudaan yang diakui secara regulatif dan berakar di tingkat akar rumput, Karang Taruna secara historis mengemban mandat yang sangat strategis. Mereka diproyeksikan sebagai agen perubahan sosial, jembatan penghubung birokrasi

antara pemerintah kelurahan dengan masyarakat, serta motor utama penggerak partisipasi dan solidaritas warga dalam berbagai dimensi kehidupan komunal (Saharuddin et al., 2025). Namun, berdasarkan pemetaan awal dan observasi partisipatoris yang dilakukan sebelum pelaksanaan program, ditemukan bahwa potensi sosiologis yang besar ini mengalami stagnasi akibat rendahnya kompetensi literasi digital, khususnya dalam aspek produksi konten komunikasi publik (Andriyani et al., 2024).

Sebagian besar anggota Karang Taruna 06 Gumuruh sangat mahir dan fasih dalam mengoperasikan ponsel pintar mereka untuk mengonsumsi ribuan konten video setiap harinya. Akan tetapi, mereka masih terkungkung dalam posisi sebagai "objek" atau konsumen pasif dari arus informasi digital, alih-alih mengambil panggung sebagai subjek yang memproduksi dan mengendalikan narasi informasi tersebut (Soliha et al., 2024). Implikasi sistemik dari kelompok literasi produksi ini berdampak multidimensional pada ekosistem sosial warga. Pertama, fungsi fundamental diseminasi informasi publik di tingkat kelurahan menjadi tidak berjalan secara optimal. Berbagai informasi krusial dan esensial dari aparat pemerintah kewilayahan—seperti jadwal pelayanan posyandu terpadu, mekanisme penyaluran bantuan sosial, peringatan kewaspadaan kesehatan masyarakat, hingga siskamling, sering kali hanya didistribusikan dalam format teks konvensional melalui grup aplikasi pesan singkat WhatsApp tingkat Rukun Tetangga (RT). Format yang kaku, panjang, dan monoton ini terbukti gagal merebut atensi warga, terutama dari kelompok demografi muda yang jauh lebih responsif terhadap stimulasi komunikasi visual yang dinamis (Andriani et al., 2026; Fahmi et al., 2025).

Kedua, tingginya durasi paparan informasi di media sosial tanpa dibentengi oleh filter literasi kritis menyebabkan ekosistem informasi di tingkat kelurahan menjadi sangat rentan terhadap polusi siber (Diniati et al., 2024). Disinformasi, berita hoaks, dan narasi-narasi provokatif yang menyebar secara masif melalui pesan berantai sering kali memicu mispersepsi, kecemasan tak beralasan, dan kegaduhan sosial di tengah warga. Para remaja Karang Taruna sering kali terperangkap dalam rantai penyebaran konten viral tanpa melakukan tahapan verifikasi silang terhadap kredibilitas sumber informasi tersebut (Adim et al., 2025). Fenomena ini menunjukkan adanya kelemahan mendasar dalam disiplin digital dan pemahaman etika bermedia, yang justru merupakan pondasi utama pembentukan masyarakat informasi yang sehat.

Ketiga, hilangnya visibilitas dan momentum *branding* wilayah. Kelurahan Gumuruh sejatinya memiliki kekayaan kearifan lokal yang sangat potensial untuk diangkat, mulai dari geliat Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) sektor kuliner rumah tangga, sejarah perkembangan dan pembentukan tata ruang wilayah, hingga rekam jejak tokoh-tokoh warga yang inspiratif. Akan tetapi, ketiadaan keterampilan teknis untuk menerjemahkan potensi organik tersebut ke dalam format narasi visual modern menyebabkan identitas lokal Gumuruh tenggelam dalam lautan kebisingan algoritma global. Konten-konten organik kewilayahan ini kalah bersaing dengan tren hiburan arus utama, sehingga peluang untuk mengangkat martabat wilayah dan menggerakkan roda ekonomi sirkular lokal melalui promosi digital menjadi terbengkalai (Muhida et al., 2025).

Untuk membongkar problematika kultural dan struktural tersebut, sebuah intervensi yang bersifat transformatif mutlak diperlukan. Pendekatan kampanye literasi digital konvensional yang hanya bersifat instruksional satu arah seperti penyuluhan terbukti memiliki efektivitas yang rendah dalam memodifikasi perilaku remaja secara permanen. Diperlukan sebuah paradigma pemberdayaan baru yang menempatkan pemuda sebagai produsen pengetahuan. Berpijak pada urgensi tersebut, adopsi dan implementasi praktik *Mobile Journalism* diajukan sebagai resolusi utama. *Mobile Journalism* merupakan konvergensi mutakhir dalam ekologi praktik jurnalistik modern, di mana seluruh rangkaian alur kerja redaksional mulai dari proses investigasi peliputan, pengambilan gambar sinematik, perekaman audio portabel, penyuntingan *video editing* presisi, hingga agregasi dan distribusi penyiaran dilakukan secara menyeluruh dan eksklusif dengan mengandalkan satu unit perangkat seluler cerdas atau ponsel pintar (Srimayasandy et al., 2025).

Secara filosofis dan teoretis, *Mobile Journalism* merevolusi secara total tatanan ekologi media massa dengan mendemokratisasikan sarana penciptaan konten (Perreault & Stanfield, 2019). Konsep ini mendekonstruksi fungsi *gatekeeping* konvensional yang selama puluhan tahun dimonopoli oleh konglomerasi media arus utama, sekaligus meruntuhkan tembok pembatas berupa hambatan finansial dan logistik dalam industri penyiaran (Fikri, 2021). Dengan kehadiran teknologi *Mobile Journalism*, setiap individu warga negara yang mengantongi sebuah ponsel pintar pada hakikatnya memiliki instrumen dan legitimasi fungsional untuk bertindak selaku *citizen journalist*. Mereka diberikan keleluasaan untuk memotret, melaporkan, dan merekonstruksi realitas sosial kewilayahan mereka dari sudut pandang sosiologis akar rumput, dengan tingkat kecepatan transmisi dan jangkauan fleksibilitas yang sama sekali belum pernah terjadi pada dekade sebelumnya (Wahyuningtias et al., 2024).

Implementasi program pemberdayaan *Mobile Journalism* ini dirancang dengan mensintesis beberapa kerangka teori komunikasi utama. Pertama adalah teori *Uses and Gratifications* yang menegaskan bahwa khalayak pengguna media tidaklah pasif, melainkan secara aktif dan intensif menyeleksi saluran media tertentu untuk memuaskan beragam kebutuhan sosiologis maupun psikologis mereka (Adinata et al., 2025). Melalui pelatihan ini, ketertarikan organik para remaja Gumuruh terhadap platform TikTok dan Instagram tidak diberangus, melainkan direkayasa dan diarahkan. Pemuasan kebutuhan yang semula berorientasi murni pada eskapisme hiburan ditransformasikan menjadi pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri dan pengakuan sosial melalui penciptaan produk jurnalistik yang bernilai guna bagi masyarakat luas.

Teori kedua yang menopang program ini adalah rekonstruksi dari *Two-Step Flow Communication* di lanskap pasca-digital. Bila sebelumnya alur informasi mengalir dari media massa kepada pemimpin opini tradisional, kini para remaja Karang Taruna diberdayakan untuk mengambil alih posisi sebagai agen *micro-influencers* atau pemimpin opini digital. Dengan penguasaan tata bahasa visual dan kepekaan terhadap algoritma media sosial, mereka mampu menjembatani kebekuan informasi dari birokrasi

pemerintahan desa dan menerjemahkannya ke dalam konten video vertikal berdurasi pendek yang sangat komunikatif, dinamis, serta relevan dengan gaya hidup masyarakat masa kini.

Program pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan utama untuk memberikan intervensi komprehensif terkait strategi narasi, penguasaan sinematografi ponsel, penyuntingan video seluler, serta etika jurnalisme warga (Kovach & Rosenstiel, 2021). Berbagai penelitian empiris terdahulu menegaskan bahwa pelatihan teknis penyuntingan video menggunakan antarmuka modern yang terintegrasi dengan pemahaman literasi digital secara radikal mampu meningkatkan kualitas estetika konten visual, yang berdampak langsung pada penguatan citra institusi komunitas dan membuka ceruk pasar ekonomi kreatif bagi masyarakat perdesaan atau pemukiman urban (Fiermeiza et al., 2025). Artikel ilmiah ini akan menjabarkan secara rinci proses metodologis, hasil pengukuran peningkatan kognitif dan teknis, serta implikasi sosial-budaya dari transformasi pemuda Karang Taruna 06 Gumuruh dari sekadar pengamat digital menjadi arsitek pesan yang berkontribusi nyata bagi pembentukan ketahanan informasi dan masyarakat digital yang edukatif.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diformulasikan menggunakan kerangka metodologis *Participatory Action Research* yang dipadukan secara komprehensif dengan pendekatan *mixed-methods* dalam mekanisme evaluasinya. Desain *Participatory Action Research* diurusutamakan karena urgensi dan filosofi dari program pemberdayaan masyarakat modern tidak lagi mengizinkan adanya asimetri transfer pengetahuan, yaitu pola konvensional di mana akademisi bertindak sebagai patron dan masyarakat sebagai objek pasif. Sebaliknya, pendekatan partisipatif menempatkan para mitra sasaran sebagai subjek aktif, pelaku sentral, dan agen pemecah masalah yang secara otonom merumuskan anatomi permasalahan lokal, menginventarisasi sumber daya kultural, dan mengeksekusi strategi produksi media, sementara tim pengusul dari institusi pendidikan tinggi murni memposisikan diri sebagai fasilitator teoretis, mentor klinis teknis, dan katalisator inisiatif (Mubarok, 2021).

Mitra strategis yang dilibatkan sebagai populasi sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah jajaran pengurus aktif dan anggota Karang Taruna Rukun Warga (RW) 06, yang berdomisili di Kelurahan Gumuruh, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung. Proses penarikan peserta dilakukan melalui mekanisme *purposive sampling* yang difasilitasi langsung oleh pimpinan organisasi kepemudaan setempat. Kriteria inklusi yang ditetapkan mengharuskan peserta merupakan representasi dari kelompok usia remaja dan pemuda Generasi Z dan Milenial, memiliki kepemilikan mutlak atas perangkat ponsel pintar yang memadai, menunjukkan rekam jejak ketertarikan organik terhadap konsumsi media sosial, serta memiliki kesediaan dan komitmen organisatoris untuk merintis dan mengelola saluran komunikasi publik digital milik entitas Karang Taruna. Berdasarkan

proses seleksi tersebut, total peserta yang berkomitmen mengikuti rangkaian intervensi secara intensif berjumlah 20 orang.

Secara teknis dan operasional, arsitektur pelaksanaan program pengabdian ini dirancang ke dalam tiga fase strategis yang berkesinambungan dan sistematis, mencakup tahapan dari analisis diagnosis akar masalah hingga pelembagaan kemampuan teknis:

1. Tahap Pra-Pelaksanaan: Pemetaan Sosial dan Pengembangan Kurikulum Tahapan inisiasi ini dimulai melalui serangkaian audiensi formal dan konsolidasi sosial dengan pemangku kepentingan di lingkungan RW 06 Gumuruh, termasuk pimpinan Karang Taruna dan perangkat kewilayahan. Tim pengusul mengaplikasikan metode observasi partisipan dan wawancara tak berstruktur untuk membedah secara presisi anatomi masalah literasi digital, mengaudit pola konsumsi informasi harian warga, serta menginventarisasi potensi organik lokal yang memiliki muatan nilai berita (*newsworthiness*). Melalui diskusi terfokus, disepakati pemilahan tiga klaster isu narasi lokal yang krusial untuk diproduksi: Edukasi (sosialisasi layanan kesehatan publik dan mitigasi sosial), Informasi (dokumentasi kegiatan kemasyarakatan yang transparan), dan Promosi (eksposur potensi UMKM kuliner dan fesyen setempat). Merujuk pada pemetaan sosial tersebut, tim pakar komunikasi memformulasikan sebuah silabus pelatihan hibrida dan mencetak bahan ajar berupa *Modul Panduan Praktis Mobile Journalism: Mojo Gumuruh* sebagai rujukan epistemologis dan teknis bagi peserta.

2. Tahap Pelaksanaan: Lokakarya Strategis, Pelatihan Teknis, dan Pendampingan Produksi

Tahap sentral ini diwujudkan dalam format *intensive workshop* (lokakarya intensif) satu hari penuh yang mengedepankan prinsip *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Struktur pedagogis lokakarya dipecah menjadi komposisi 30% pemaparan fondasi konseptual dan 70% simulasi praktik aplikatif. Metode penyampaian dan materi intervensi mencakup beberapa sesi spesifik:

- a. *Sesi Strategi Pesan dan Narasi Visual (Digital Storytelling)*: Pada sesi ini, peserta diberikan paparan komprehensif mengenai ekologi media digital dan pergeseran mentalitas. Menggunakan referensi materi edukasi "Hidup dari Sosmed", peserta diajak membedah algoritma platform dan merumuskan ide menggunakan enam pertanyaan kunci identifikasi audiens: *Umur berapa sasaran kita? Apa ceritanya? Apa hobi mereka? Apa kegiatannya? Apa keresahannya? Dan apa skill yang bisa dibagikan?* Peserta diajarkan merakit naskah dengan anatomi *Hook* tajam di 3 detik pertama, penjabaran *Body* berita yang memenuhi standar 5W+1H, serta *Call to Action* yang persuasif.

- b. *Sesi Laboratorium Mobile Journalism*: Mentor teknis mendemonstrasikan kapabilitas sinematografi seluler kelas profesional tanpa perangkat bantu yang mahal. Materi berkisar pada stabilisasi optik manual, penerapan kaidah komposisi *rule of thirds*, manipulasi pencahayaan alami (menghindari *backlight*), rekayasa audio portabel (menggunakan pelantang mikro minimalis atau optimalisasi mikrofon bawaan), serta teknik penyuntingan video (*editing on-the-go*) menggunakan aplikasi seluler populer CapCut yang dikenal memiliki kapabilitas transisi yang dinamis dan fitur otomatisasi teks (Fiermeiza et al., 2025).
 - c. *Sesi Produksi Lapangan Terbimbing*: Sebanyak 20 peserta dipecah menjadi 5 kelompok kerja redaksi independen. Mereka diterjunkan secara langsung ke berbagai ruang publik di Kelurahan Gumuruh untuk mengeksekusi proses peliputan. Selama fase ini, tim mentor memberikan asistensi melekat guna membimbing penyelesaian kebuntuan ideologis serta menyelesaikan kendala teknis spesifik saat perakitan *footage* menjadi produk final jurnalistik.
3. Tahap Pasca-Pelaksanaan: Evaluasi Berjenjang dan Penjaminan Mutu Kegiatan diakhiri dengan mekanisme simposium pemutaran karya (*screening*), di mana setiap kelompok redaksi mempresentasikan *pilot project* video *Mobile Journalism* mereka. Karya tersebut dievaluasi berdasarkan metrik kualitas sinematik, ketajaman nilai berita, serta kepatuhan terhadap kaidah etika jurnanisme dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).



Gambar 1 Suasana pemaparan materi "Hidup dari Sosmed" kepada anggota Karang Taruna 06 Gumuruh.

Guna menjamin validitas empiris dari keberhasilan program pemberdayaan ini, pengukuran luaran dilakukan menggunakan dua instrumen utama. Pengukuran kuantitatif dijalankan melalui distribusi angket *pre-test* sebelum materi diberikan dan *post-test* se usai keseluruhan praktik diselesaikan. Kuesioner ini dirancang dengan skala rasio untuk mendeteksi secara presisi peningkatan pengetahuan teoretis dan kapabilitas operasional peranti lunak. Sementara itu, pengukuran kualitatif diterapkan melalui instrumen observasi perilaku untuk menilai eskalasi aspek afektif (sikap), seperti tingkat kepercayaan diri kolaboratif, kemampuan memecahkan masalah dalam tekanan tenggat

waktu, dan keseriusan organisatoris untuk mereplikasi keahlian tersebut pasca-program (Apriliani et al., 2026).

Tabel 1 mengilustrasikan lini masa pelaksanaan kegiatan, yang menjamin ketersediaan waktu adekuat untuk setiap tahapan proses pemberdayaan masyarakat.

Tabel 1. Jadwal Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Karang Taruna 06 Gumuruh

Tahapan Aktivitas Pemberdayaan	Penanggung Jawab	Durasi - Bulan
Bulan 1 – Pra-pelaksanaan: Sosialisasi, koordinasi dengan perangkat Karang Taruna 06 Gumuruh, observasi, dan pemetaan potensi isu narasi lokal.	Tim Pengusul dan Ketua Pemuda	Januari - Februari
Bulan 2 Pengembangan: Studi literatur, perumusan kurikulum strategi pesan, dan finalisasi modul praktis Mojo Gumuruh.	Tim Pengusul	Maret
Bulan 3 - Implementasi: Pelaksanaan lokakarya luring, pelatihan video editing, dan praktik produksi konten kolaboratif (pendampingan lapangan).	Tim Pengusul, Mahasiswa Relawan, Peserta Mitra	April
Bulan 4 – Pasca-implementasi: Tabulasi data kuesioner, evaluasi luaran video, penyusunan artikel jurnal, publikasi media, dan dokumentasi aset.	Tim Pengusul	Mei - Juni

HASIL DAN DISKUSI

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat yang diinisiasi oleh Kelompok Keahlian *Humanities and Media Studies* ini telah dieksekusi secara komprehensif dengan menaati seluruh rancangan metodologis yang telah ditetapkan. Rangkaian kegiatan utama diselenggarakan dalam sebuah iklim lokakarya yang sangat partisipatif, memadukan ketatnya bangunan epistemologis teori komunikasi dengan pragmatisme taktis dari ekosistem industri kreatif digital modern. Hasil evaluasi holistik yang didasarkan pada triangulasi data, hasil *pre/post-test*, observasi karya visual, dan wawancara afektif menunjukkan terjadinya akselerasi kompetensi yang luar biasa pada kelompok mitra sasaran. Temuan-temuan krusial dari intervensi ini diartikulasikan dan didiskusikan secara mendalam melalui beberapa sub-pembahasan berikut.

Pemetaan Awal dan Proses Intervensi

Analisis situasi pra-pelaksanaan menyingkap kondisi riil dari mentalitas interaksi siber anggota Karang Taruna 06 Gumuruh. Sebagaimana hipotesis yang dibangun pada kajian pendahuluan, relasi para remaja terhadap gawai dan koneksi internet murni didikte oleh paradigma konsumen pasif. Mereka mempersepsikan aplikasi media sosial semacam TikTok dan Instagram secara eksklusif sebagai teater hiburan kosong, di mana atensi mereka dihabiskan untuk menggulir linimasa (*doomscrolling*) tanpa memproduksi nilai tambah intelektual maupun ekonomi.

Intervensi kognitif pertama yang dilakukan dalam lokakarya adalah proses dekonstruksi paradigma tersebut. Mengadopsi materi pelatihan "Hidup dari Sosmed" yang disampaikan instruktur praktisi, proses transformasi cara pandang disuntikkan secara persuasif. Peserta dihadapkan pada rasionalisasi bahwa keberadaan 103 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia merupakan kolam audiens yang sangat raksasa dan potensial jika mereka mampu memposisikan diri sebagai "Kreator Konten" alih-alih penonton. Guna membongkar kebuntuan ideologis, mentor merestrukturisasi klasifikasi konten ke dalam tiga pilar fungsi utama masyarakat informasi: Edukasi, Informasi, dan Promosi.



Gambar 2 Suasana saat peserta diinstruksikan untuk meninggalkan pola pikir sebagai konsumen pasif media sosial.

Peserta diinstruksikan untuk meninggalkan pola pikir bahwa jurnalistik adalah pekerjaan eksklusif pembaca berita di televisi. Melalui konsep *Mobile Journalism*, jurnalisme diturunkan ke bumi, menjadi instrumen pencatatan realitas yang demokratis (Burum & Quinn, 2015). Mereka diajarkan untuk memetakan realitas sosial di sekitar Gumuruh menggunakan enam pisau analisis audiens. Strategi ini terbukti sangat ampuh. Jika sebelumnya mereka bingung menentukan objek peliputan, formulasi pertanyaan tersebut berhasil memantik ide-ide konten yang sangat *grounded*. Misalnya, dari pertanyaan Keresahan, muncul ide peliputan investigatif ringan mengenai tata kelola penumpukan sampah di sudut gang yang kerap memicu perdebatan warga. Dari pilar "Edukasi" dan "Kegiatan", lahir ide kreatif untuk meliput dan memvisualisasikan persiapan perayaan kemerdekaan "Bikin Acara 17-an di RT Gen Z" dengan pendekatan sinematik yang trendi dan menggugah partisipasi patriotik pemuda.

Peningkatan Kapasitas Kognitif dan Operasional Teknis Transisi paling spektakuler dari program pemberdayaan ini terekam jelas pada metrik peningkatan kapabilitas teknis dan kognisi jurnalistik peserta. Pelatihan laboratorium Mojo difokuskan pada manipulasi perangkat ponsel menggunakan prinsip sinematografi, dipadukan secara intensif dengan perangkat lunak penyuntingan pihak ketiga, CapCut. Pilihan penggunaan aplikasi seluler CapCut dijustifikasi oleh hasil penelitian terdahulu yang mengonfirmasi bahwa ekosistem antarmukanya yang sangat intuitif mampu memfasilitasi kreasi audio visual tingkat lanjut (seperti penyisipan teks dinamis, transisi *overlay*, rekayasa gradasi warna, dan kontrol presisi atas lapisan suara) tanpa menuntut spesifikasi perangkat keras (komputer) yang mahal, yang sering kali menjadi hambatan ekonomi bagi masyarakat urban menengah ke bawah (Fiermeiza et al., 2025).

Guna menjustifikasi tingkat efikasi program secara akademis, tim pengabdian melaksanakan asesmen kuantitatif berbasis instrumen survei berstruktur sebelum dan sesudah intervensi. Tabel 2 mendeskripsikan komparasi agregat skor yang mencerminkan lonjakan kompetensi penguasaan literasi dan perangkat *Mobile Journalism*.

Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial) (Evelyn et al., 2019; Nurhayati et al., 2025). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Tabel 2. Data Komparasi Peningkatan Kapasitas Teknis dan Literasi Kognitif Peserta (N=20)

Indikator Asesmen Kompetensi (Skala 0-100)	Nilai Rata-Rata Pre-Test	Nilai Rata-Rata Post-Test	Margin Peningkatan (Poin/%)
Pemahaman Konstruksi Narasi Berita (5W+1H) dan Hook Visual	33,50	85,25	+ 51,75
Pemahaman Anatomi Algoritma serta Fungsi Edukasi, Informasi, Promosi	41,00	88,50	+ 47,50
Teknik Sinematografi Ponsel (Komposisi Rule of Thirds, Tata Cahaya)	28,00	91,00	+ 63,00
Kemahiran Video Editing (Aplikasi CapCut, Transisi, dan Audio Sync)	45,50	93,50	+ 48,00
Disiplin Digital, Etika Publikasi, dan Verifikasi Fakta Independen	49,00	89,75	+ 40,75

Merujuk pada paparan data statistik deskriptif di atas, teridentifikasi bahwa intervensi pelatihan memberikan eskalasi yang teramat masif. Defisit terbesar pada awal kegiatan terletak pada indikator teknik sinematografi ponsel (28,00). Sebelumnya, pengambilan *footage* oleh peserta didominasi oleh pergerakan kamera yang goyah, mengabaikan posisi sumber cahaya, serta orientasi gambar yang tidak memiliki fokus penceritaan. Pasca-pelatihan praktik, skor ini melesat menjadi 91,00 (+63 poin), menandakan internalisasi yang sukses terhadap kaidah estetika fotografi.

Demikian pula pada dimensi kemahiran penyuntingan menggunakan CapCut. Peserta berhasil merombak klip-klip mentah yang acak menjadi sebuah kesatuan narasi temporal yang memiliki ketukan emosi. Kemampuan melakukan sinkronisasi suara

dengan visual terbukti menjadi kunci keberhasilan peserta dalam mempertahankan atensi penonton (*audience retention rate*). Pencapaian skor post-test di rentang 85 hingga 93 untuk seluruh metrik memvalidasi bahwa kurikulum dan pedoman modul yang dirumuskan sangat efektif, tepat guna, dan beresonansi dengan gaya belajar kinestetik-visual dari remaja Generasi Z.

Evaluasi Kualitas Luaran Jurnalistik Warga

Tingkat keberhasilan hakiki dari program pemberdayaan masyarakat ini diukur secara konkret melalui kualitas produk akhir berupa konten video percontohan. Melalui bimbingan fasilitator, lima kelompok redaksi Karang Taruna diterjunkan secara otonom menyusuri gang-gang Kelurahan Gumuruh untuk merekam realitas lokal. Karya-karya yang diproduksi menampilkan standar kualitas siar publik yang mengejutkan, mengombinasikan ketajaman jurnalistik warga dengan estetika budaya pop.

Sebagai representasi pilar Promosi, salah satu kelompok redaksi membedah profil sebuah usaha kuliner seblak rumahan yang dikelola oleh warga setempat. Ali-alih merekam dengan format *talking head*, mereka mengadopsi gaya sinematik: membidik kepulan asap dari wajan (*b-roll action*), melakukan pengambilan gambar *extreme close-up* pada tekstur makanan, dan menyelipkan suara latar berirama cepat yang diiringi teks grafis harga dan lokasi. Pendekatan *soft-selling* berbasis video pendek di platform TikTok ini selaras dengan penelitian terdahulu yang mengonfirmasi bahwa konten *Mobile Journalism* sangat ampuh mereduksi jarak emosional antara produk UMKM lokal dengan konsumen, sekaligus meningkatkan eksposur ekonominya melintasi batas-batas geografis desa atau kelurahan (Priyandaru et al., 2022).

Untuk pilar Edukasi dan Informasi, kelompok lain menyoroti aktivitas layanan kesehatan balita di Posyandu RW 06. Mereka menyusun narasi yang membongkar stigma bahwa kegiatan posyandu itu membosankan bagi ibu muda. Dengan menggunakan transisi visual cepat dan *voice-over* yang bernada persuasif namun hangat, video tersebut bertransformasi menjadi sebuah kampanye layanan sosial digital yang sangat elegan. Produksi konten berbasis komunitas ini membuktikan pergeseran entitas warga dari pihak yang pasif menunggu selebaran kertas kelurahan, menjadi jurnalis yang memberitakan sendiri kebijakan publik kepada sesamanya (Srimayasandy et al., 2025). Keseluruhan mahakarya video ini kemudian ditayangkan melalui lini masa media sosial resmi Karang Taruna, secara instan merevitalisasi eksistensi digital organisasi kepemudaan tersebut di mata masyarakat luas.

Diskusi Teoretis dan Implikasi Sosio-Kultural Kesuksesan luar biasa dari program pemberdayaan *Mobile Journalism* di Gumuruh ini menawarkan ruang dialektika akademik yang kaya terkait interseksi antara determinasi teknologi, sosiologi komunikasi, dan literasi media kritis. Transformasi peserta secara langsung mengamini hipotesis *Uses and Gratifications*. Media sosial telah diputarbalikkan fungsinya. Remaja Karang Taruna tidak lagi sekadar mencari kepuasan pelarian dangkal (hiburan), melainkan memperoleh kepuasan pemenuhan identitas sosial dan rasa hormat komunal

melalui publisitas karya jurnalistik mereka yang berdampak nyata bagi promosi wilayah dan edukasi warga. Peneliti media masa kini sepakat bahwa kebanggaan organisasi yang tumbuh dari penciptaan produk digital kolaboratif merupakan katalis terbaik bagi kelanggengan partisipasi sipil pemuda (Andriyani et al., 2024).

Dari sudut pandang arsitektur jaringan komunikasi, penguasaan kemampuan penyiaran ponsel ini mereposisi Karang Taruna kembali pada kedudukan asalnya sebagai *opinion leaders* dalam kerangka *Two-Step Flow Communication*. Menghadapi gempuran informasi global yang sering kali mendisrupsi keharmonisan rukun warga, Karang Taruna Gumuruh kini memiliki kapabilitas untuk melakukan kontra-narasi (Mubarok, 2021). Mereka berfungsi sebagai simpul yang menangkap, memverifikasi, mengemas ulang, dan mendiseminasikan kebenaran informasi kepada warga, menggunakan dialek visual yang tidak menggurui. Langkah mitigasi kultural ini terbukti menjadi instrumen paling efektif untuk meredam penyebaran hoaks di komunitas pedesaan maupun urban pinggiran. Literasi digital tertinggi tercapai ketika masyarakat menguasai mekanisme bagaimana konten manipulatif itu diproduksi, sehingga membentuk skeptisisme positif di alam bawah sadar mereka (Skrikandi & Budiharjo, 2023).

Secara filosofis, keberhasilan ini tidak lepas dari penanaman nilai etos budaya yang disampaikan mentor. Filosofi Sunda "*Tina peurih jadi peurah*", yang secara harfiah bermakna "dari proses penderitaan atau kesusahan, berbuah sebuah keampuhan atau kesuksesan", dijadikan paradigma mental selama proses lokakarya. Pembuatan konten yang bermutu memang membutuhkan dedikasi, kejelian mengedit, riset berlapis, dan disiplin digital yang ketat. Namun, kepenatan teknis tersebut akan terbayar lunas ketika video luaran mereka berhasil menjadi instrumen pencerahan dan promosi komunal yang berwibawa.

Tantangan dan Keberlanjutan Program, meskipun hasil yang dicapai melampaui metrik konseptual awal, implementasi praktik jurnalistik warga melalui ponsel tidak berjalan tanpa friksi etika (Wahyuningtias et al., 2024). Di lapangan, antusiasme peserta yang tinggi terkadang berbenturan dengan pemahaman literasi hak privasi (*privacy rights*) dan hak cipta. Praktik membidik warga tanpa izin subjek demi mendapatkan visual sinematik otentik, atau kecenderungan menggunakan lagu-lagu populer berhak cipta tanpa lisensi dari perpustakaan audio, merupakan *blind spot* yang harus terus dievaluasi. Edukasi mengenai kode etik jurnalistik dan implikasi hukum digital perlu terus dinavigasi oleh pengurus organisasi di masa mendatang.

Guna mereduksi risiko program yang bersifat sporadis dan memastikan bahwa momentum literasi digital ini dapat terinstitusionalisasi secara permanen, tim pengabdian mendesain mekanisme keberlanjutan yang kuat. Aset kekayaan intelektual berupa kalender perencanaan konten. Selanjutnya, tim pengusul merekomendasikan peleburan keterampilan *Mobile Journalism* ini ke dalam pembentukan divisi Hubungan Masyarakat khusus di internal Karang Taruna, mengadopsi model *Karang Taruna Digital Service* yang menekankan penguatan peran strategis pemuda dalam tata kelola layanan sosial desa berbasis teknologi informasi (Saharuddin et al., 2025). Sistem pewarisan keahlian juga

distandardisasi, di mana ke-20 anggota yang lulus lokakarya ini diamanatkan menjadi mentor teknis bagi anggota junior. Melalui integrasi struktural inilah cita-cita pembangunan Masyarakat Digital dan pewujudan Desa/Kelurahan Cerdas dapat terealisasi melalui gerbang pendidikan karakter dan literasi digital pemuda yang berkesinambungan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dengan tajuk pemberdayaan Karang Taruna 06 Gumuruh, Bandung melalui lokakarya *Mobile Journalism* telah terbukti secara meyakinkan dan komprehensif sukses mencapai seluruh tujuan pedagogis dan sosiologis yang diamanatkan. Intervensi ini berhasil membuktikan premis bahwa determinasi teknologi portabel, ketika dinavigasikan melalui kurikulum literasi media tingkat lanjut yang terstruktur, memiliki kapasitas revolusioner untuk mendekonstruksi kesenjangan digital tingkat kedua di kalangan masyarakat akar rumput. Simpulan krusial dari program ini terlihat pada pergeseran fundamental status ontologis peserta, dari konsumen hiper-pasif yang rentan terhegemoni oleh disinformasi media sosial, berevolusi menjadi arsitek dan produsen narasi yang berdaulat secara digital. Bukti kuantitatif memvalidasi lonjakan performa di seluruh parameter asesmen, dengan tingkat penguasaan teknis penyuntingan aplikasi ponsel, pemahaman algoritma strategi naratif visual, serta konstruksi disiplin jurnalistik menyentuh ekuilibrium rata-rata di atas 85%. Lebih dari sekadar pencapaian operasional teknis, karya-karya nyata yang diproduksi secara otonom oleh remaja Karang Taruna menunjukkan kematangan dalam mendiseminasi konten berdimensi Edukasi, Informasi, dan Promosi, yang bermuara pada penguatan modal sosial serta penciptaan nilai tambah perekonomian lokal (UMKM) bagi entitas kewilayahan.

Sebagai rekomendasi progresif di masa depan, keterampilan intelektual dan teknis yang telah tertanam ini harus diinstitusionalisasikan secara formal ke dalam sistem kelembagaan Karang Taruna, guna memastikan ekosistem diseminasi informasi publik yang inklusif tidak bergantung pada intervensi eksternal semata. Pada gilirannya, model pemberdayaan partisipatif kolaboratif ini mendemonstrasikan kelayakan untuk diadopsi sebagai kerangka *blue-print* atau purwarupa program literasi digital nasional, yang dapat direplikasi oleh pemangku kebijakan publik serta institusi perguruan tinggi dalam mendesain rekayasa sosial demi mewujudkan masyarakat sipil abad ke-21 yang kritis, etis, dan produktif secara digital. Simpulan harus mampu menjawab tujuan Pengabdian. Simpulkan hasil pengabdian kepada masyarakat baik dalam bentuk keberhasilan maupun hambatan yang ditemukan dalam kegiatan. Hambatan yang tertera pada bagian ini menjadi peluang bagi penulis untuk menyampaikan saran untuk keberlanjutan dan perbaikan di masa datang.

REFERENSI

- Adim, A. K., Abdullah, N. N., & Melano, F. L. (2025). Pembinaan Pembuatan Konten Visual Melalui Fotografi Untuk Remaja Karang Taruna Rw 06 Gumuruh Bandung. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 2(3), 314-321. <https://doi.org/10.62180/c840cv76>
- Adinata, N. F. R., Rachmah, N. A., Deanova, S. R., Hidayattullah, A. M., Lazuardy, M. N., Ramadani, M. M. N., Algustaf, F., & Kusumadinata, A. A. (2025). Proses Seleksi dan Penyuntingan Berita di Redaksi Media Online Metro Bogor. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 3(1), 55-62. <https://doi.org/10.62180/2pgy4184>
- Andriyani, Tiyasari, S., Rahmawati, L., Nurvitasari, I., & Jusiputri, N. (2024). Pelatihan literasi digital Karang Taruna Desa Sriharjo. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 223-231.
- Andriani, Y., Arifudin, Rosnita, Dewi, N., Yulida, R., Kurnia, D., Edwina, S., Maharani, E., Eliza, Muwardi, D., Yusmini, Yusri, J., Andrina, H. Q., Restuhadi, F., Kusumawaty, Y., & Aprilia, M. (2026). Pendampingan Ibu Pkk Kecamatan Sail Dalam Pelaksanaan Urban Farming Untuk Ketahanan Pangan Keluarga. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 3(3), 287-296. <https://doi.org/10.62180/4szf7378>
- Apriliani, R. D., Imelda, Rahmadani, U. S., Indriani, D., Pradana, A., & Dewi, N. (2026). Penguatan literasi komunikasi digital Karang Taruna melalui pelatihan Canva di Dusun Margo Makmur. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 7(1), 1991-1998.
- Burum, I., & Quinn, S. (2015). *MOJO: The mobile journalism handbook*. Focal Press.
- Diniati, A., Mukhlisiana, L., & Syifaa, M. A. (2024). Workshop Konten *Storytelling* Bagi UMKM dalam Mengoptimalkan Media Sosial. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 1(3), 189-198. <https://doi.org/10.62180/1edd9009>
- Evelyn, Saputra, E., Komalasari, & Utami, S. (2019). Community training in dishwashing-liquid soap making from waste cooking oil. *Riau Journal of Empowerment*, 1(2), 67-74. <https://doi.org/10.31258/raje.1.2.9>
- Fahmi, M. I., Qahtani, M. Z., Andriani, Y., Grealdi, V., Nugraheni, N. I., Handayani, N., Azis, A. M., Padhilla, R., Simatupang, R. D., Supriadi, A. R., Maharani, K., & Cantika, D. Y. (2025). Penguatan Literasi Digital UMKM Melalui Pelatihan Qris Berbasis Aplikasi Gobiz di Kelurahan Pematang Kapau. *JP2N : Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 1(1), 38-44. <https://doi.org/10.62180/86k45130>
- Fiermeiza, N. A., Yolanda, A., & Luthfi, M. F. (2025). Keterampilan edit video media sosial menggunakan CapCut untuk pemuda Desa Dalam Kaum, Sambas. *Open Community Service Journal*, 4(1), 16-24.
- Fikri, E. (2021). *Pengaruh penggunaan mobile journalism terhadap kinerja jurnalistik pada peliputan berita Covid-19 Detik.com di Jakarta*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. We Are Social & Meltwater.

- Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2021). *The elements of journalism: What newspeople should know and the public should expect*. Crown.
- McQuail, D., & Deuze, M. (2020). *McQuail's media and mass communication theory*. Sage.
- Mubarok, M. H. (2021). Pengembangan dakwah digital melalui pelatihan mobile journalism di Pondok Pesantren Al-Ittihad, Masjid Agung Kota Tangerang. *URGensi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1).
- Muhida, R., Murwadi, H., Ainita, O., Sulistiyanti, S. R., & Kusumastuti, D. I. (2025). Pemberdayaan digital untuk pariwisata: Workshop Canva dan CapCut bagi pemuda Karang Taruna. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 9(1), 37–41. <https://doi.org/10.23960/jss.v9i1.572>
- Nurhayati, E., Leonia, R. A., Syuhada, M., Kurniawan, S. J., Syahbana, I. B. A., Nurismawan, A. S., & Susena, Y. S. (2025). Pemberdayaan Karang Taruna melalui literasi digital untuk mencegah hoaks dan penyalahgunaan media sosial. *Jurnal PADI: Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia*, 8(2), 1–7.
- Perreault, G., & Stanfield, K. (2019). Mobile journalism as lifestyle journalism? Field theory in the integration of mobile in the newsroom and mobile journalist role conception. *Journalism Practice*, 13(3), 331–348.
- Priyandaru, H., Entas, S., Fauziah, S., & Puspitasari, A. (2022). Pelatihan digital marketing menggunakan aplikasi Tiktok pada Karang Taruna Tunas Mandiri Desa Sukaharja Bogor. *Abdimas: Jurnal Ilmiah*, 1(1).
- Saharuddin, Amaliah, Y., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Karang Taruna Digital Service (KTDS): Inovasi penguatan peran pemuda dalam layanan sosial desa berbasis teknologi informasi. *Global Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 89–97.
- Skrikandi, M. B., & Budiharjo. (2023). Citizen journalism sebagai implementasi dari participatory media culture di era konvergensi media. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 8(1), 35–48.
- Soliha, I. A., dkk. (2024). Penguatan peran Karang Taruna dalam pemberdayaan masyarakat di Desa Jangur melalui program pengabdian masyarakat. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat BAHRI*, 1(1), 49–62.
- Srimayasandy, S., Yakob, F., Cempaka, P. S., & Rasni. (2025). Pelatihan mobile journalism guna menumbuhkan praktik jurnalisme di SMAN 2 Kendari. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 8(3), 356–366. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v8i3.27645>
- Wahyuningtias, D., Yuliati, & Muzni, N. (2024). Strategi mobile journalism dalam meningkatkan kinerja peliputan wartawan (Studi pada media TribunBengkulu.com). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, 5(2), 1090–1096.