

**PEMBERDAYAAN PEMUDA BERBASIS DIGITAL MELALUI
YOUTUBE DI DESA KASEGERAN KECAMATAN CILONGOK
KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)

Oleh:

Rizky Ramadhan (1901046002)

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**


SEMARANG

2023

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di satuan perguruan tinggi dilembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 03 September 2023


Rizky Ramadhan
NIM. 1901046002

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth. Dekan
Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi, dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap naskah skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Rizky Ramadhan
Jur/Konsentrasi : Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)
Judul Skripsi : Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui
Youtube di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok
Kabupaten Banyumas

Dengan ini kami menyatakan telah menyetujui naskah tersebut dan oleh karenanya mohon untuk segera diujikan.

Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 21 November 2023

Pembimbing



Drs. H. M. Mudhofi, M.Ag

NIP: 196908301998031001

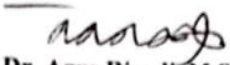
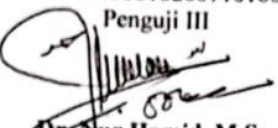


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PEMBERDAYAAN PEMUDA BERBASIS DIGITAL MELALUI YOUTUBE DI DESA
KASEGERAN KECAMATAN CILONGOK KABUPATEN BANYUMAS


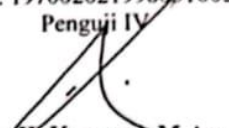
Disusun Oleh
Rizky Ramadhan
1901046002

Sudah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 28 Desember 2023 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)
Susunan Dewan Penguji

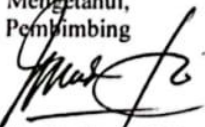
Ketua/Penguji I


Dr. Agus Riyadi, M.S.I
NIP: 198008162007101003
Penguji III

Dr. Nur Hamid, M.Sc
NIP : 198910172019031010

Sekretaris/Penguji II


Dr. Sulistio, S.Ag., M.Si
NIP: 197002021998031005
Penguji IV

Dr. H. Kasmuri, M.Ag
NIP: 196608221994031003

Menggetahui,
Pembimbing



Dr. H. M. Mudhofi, M.Ag
NIP. 19690830198031001

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Pada tanggal 03 Januari 2023




Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag
NIP. 197204102001121003

KATA PENGANTAR

Bismillahirohmanirrahim

Alhamdulillah rabbi'l'alamin, puji syukur tidak terhitung atas kehadiran Allah SWT dengan segala karunia dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada sang suri tauladan Muhammad SAW, segenap keluarganya, beserta para sahabat.

Setelah melalui beberapa proses yang tidak sebentar, akhirnya skripsi berjudul **“Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui Youtube di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas”**. menemui muaranya. Dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan bahwa keberhasilan dalam menyusun skripsi tidak lepas dari dukungan semangat dari berbagai pihak yang telah membantu. Banyak keraguan yang turut menemani perjalanan penulis menyelesaikan sebuah penelitian ilmiah yang digadang-gadang bisa menjadi karya *masterpiece* mahasiswa ditingkat strata satu ini.

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk kalangan masa depan, terlepas dari segala keraguan, peneliti mengakui telah melibatkan bantuan banyak pihak dalam proses pembuatan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Plt. Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. Dr. Agus Riyadi S.Sos.M.S.I, selaku Ketua Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam dan Dr. Hatta Abdul Malik, S.Sos.,M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam yang telah memberikan izin penelitian.

4. Dr. H. M. Mudhofi, M.Ag., selaku wali studi dan pembimbing yang telah meluangkan waktunya, memberikan arahan, bimbingan serta do'a sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah mendidik penulis dalam berbagai aspek keilmuan dan keperluan administrasi.
6. Kedua orang tua dan adik saya yang selalu mendoakan saya, memberikan nasihat, dorongan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
7. Kepada Bapak Siswanto dan perangkat Desa Kasegeran yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan penggalan data penelitian.
8. Kepada Dewan Masyakhih Pondok Pesantren Pembangunan Miftahul Huda Cigaru I Majenang yang selama ini sudah membimbing.
9. Kepada seluruh Sedulur Mahasiswa Cilacap yang telah memberikan kesempatan untuk berproses dan mengembangkan diri.
10. Teman-teman seperjuangan di jurusan Pengembangan Masyarakat Islam UIN Walisongo Semarang, khususnya keluarga PMI A 2019 yang telah membantu, menemani selama perkuliahan, senang bisa mengenal kalian dengan berbagai kisah, cerita, dan pengalaman yang tak terlupakan.
11. Kepada Himpunan Mahasiswa Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam yang telah memberikan pengalaman dan kesempatan yang luar biasa.
12. Keluarga besar Sedulur Mahasiswa Cilacap 2019 yang telah memberikan cerita baru, kawan baru, dan kenangan yang tak terlupakan.
13. Keluarga Bidikmisi *Community* Walisongo yang telah memberikan pengalaman memimpin organisasi, berdialektika, dan pembelajaran yang luar biasa serta telah membantu dalam mendapatkan prestasi.
14. Keluarga Permadani Diksi Cabang Semarang Raya yang telah memberikan pengalaman yang luar biasa, dapat berkesempatan bergabung, bekerja sama serta belajar organisasi bersama.

15. Keluarga KKN MMK Kelompok 20 yang telah memberikan cerita baru dan pengalaman baru dalam melakukan pengabdian di masyarakat.
16. Kepada Maya Kristin Santoso, yang selalu kebersamai, membantu, dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga selesainya penelitian ini.
17. Serta semua pihak yang ikhlas membantu, memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu – persatu oleh penulis.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran maupun masukan sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca pada umumnya. Amiin Ya Rabbal' Alamiin.

Semarang, 03 September 2023

Rizky Ramadhan

NIM. 1901046002

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Ayahanda Waad dan Ibunda Supriyati

Terima kasih atas doa yang selalu dipanjatkan, kasih sayang, nasihat, bimbingan, arahan dan dukungan kuat sehingga menjadi motivasi dan semangat yang selalu mengiringi langkah saya dalam menjalani kehidupan serta mencari ilmu. Ayah ibu, terima kasih tak terhingga penulis ucapkan atas segala yang engkau berikan. Semoga Allah selalu memberikan anugerah tanpa batas atas segala pengorbanan dan jasa yang engkau berikan.

MOTTO

Jika kau menungguku untuk menyerah, kau akan menungguku selamanya

(Uzumaki Naruto)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini kian meningkat dan mengalami kemajuan dalam berbagai bidang. Berkembangnya teknologi di era globalisasi tentu mempunyai tuntutan, tantangan dan kebutuhan yang sudah menjadi gaya hidup bagi para penggunanya. Penggunaan internet terutama dalam pemakaian di media sosial mengalami peningkatan ketika pandemi covid-19. Media sosial *Youtube* merupakan situs media yang memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk membagikan video, audio, atau gambar yang dapat dinikmati secara luas dan bebas.

Banyak sekali *influencer* baru yang bermunculan akibat dari ramainya penggunaan media sosial selama pandemi. Desa Kasegeran ini salah satu desa yang pemudanya memanfaatkan media sosial terutama *Youtube* untuk mendapatkan penghasilan. Munculnya *Youtuber* baru di Desa Kasegeran ini tak lepas dari peran Siswanto yang memperkenalkan *Youtube* kepada para pemuda agar bisa mendapatkan penghasilan.

Fokus dari penelitian ini yaitu (1) Proses pemberdayaan pemuda berbasis *digital* melalui *Youtube* di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas. (2) Hasil pemberdayaan pemuda berbasis *digital* melalui *Youtube* di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentas, sumber data penelitiannya yaitu data primer dan sekunder. Teknik analisis data meliputi: (1) Reduksi Data. (2) penyajian data. (3) penyimpulan.

Hasil penelitian yaitu : *Pertama* proses pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube* di kampung *Youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas ini meliputi (1) Tahap Penyadaran (2) Tahap Pengkapasitasan (3) Tahap Pendayaan. *Kedua*, hasil pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube* di kampung *Youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas yaitu (1) Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pemuda, (2) Terciptanya lapangan pekerjaan, (3) Meningkatkan penghasilan pemuda, (4) Menjadi inspirasi untuk pemuda.

Kata kunci: Pemberdayaan Pemuda, *Youtube*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Metode Penelitian.....	12
1.Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	12
2.Definisi Konseptual	12
3.Sumber dan Jenis Data.....	13
4.Teknik Pengumpulan Data.....	14
5.Teknik Analisis Data	15
6.Uji Keabsahan Data.....	16
G. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Pemberdayaan Pemuda.....	18
1. Pengertian Pemberdayaan.....	18

2. Tujuan Pemberdayaan.....	21
3. Prinsip Pemberdayaan.....	23
4. Tahapan Pemberdayaan	25
5. Pemuda.....	26
6. Pemberdayaan Pemuda	28
B. <i>Youtube</i>	29
BAB III GAMBARAN UMUM DESA KASEGERAN	36
A. Profil Desa Kasegeran.....	36
1. Sejarah Desa.....	36
2. Kondisi Geografis Desa Kasegeran	38
3. Kondisi Demografis.....	39
B. Prasarana dan Sarana Desa Kasegeran	43
C. Struktur Organisasi Pemerintah dan Wewenang.....	45
D. Visi Misi Kabupaten Banyumas.....	48
E. Sejarah Berdirinya Pemberdayaan	49
1. Sejarah Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui YouTube	49
2. Program Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital	52
F. Proses Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui <i>Youtube</i> di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas	53
1. Tahapan Penyadaran.....	54
2. Tahap Pengkapasitasan	55
3. Tahap Pendayaan.....	56
G. Hasil Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui <i>Youtube</i> di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas	60
BAB IV ANALISI DATA.....	66
A. Analisis Proses Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui <i>Youtube</i> di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.....	66
B. Analisis Hasil Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui <i>Youtube</i> di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.....	69
BAB V PENUTUP.....	74

A. KESIMPULAN.....	74
B. SARAN	75
C. PENUTUP	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Jenis Kelamin	40
Tabel 2 Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Usia Laki-Laki.....	41
Tabel 3 Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Usia Perempuan	41
Tabel 4 Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Pekerjaan	42
Tabel 5 Prasarana dan Sarana Desa Kasegeran Pemerintahan Desa.....	43
Tabel 6 Prasarana dan Sarana Desa Kasegeran	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Desa Kasegaran	39
Gambar 2 Taman SIBOEN tempat pelatihan	51
Gambar 3 Peserta yang mengikuti Pelatihan	52
Gambar 4 Pelatihan bersama Bapak Siswanto	54
Gambar 5 Hasil pelatihan bersama Siswanto	62
Gambar 6 Akun peserta pelatihan	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pemuda merupakan individu yang secara fisik dan psikologis sedang mengalami perkembangan menuju kedewasaan. Proses perkembangan pemuda akan maksimal jika mendapatkan pengalaman belajar yang kondusif, sehingga pemuda dapat menggunakan segala potensi positif untuk memperbaiki dirinya dan juga untuk orang-orang (Ukkas, 2018:45).

Pemuda juga sebagai pengguna terbanyak dalam penggunaan teknologi terutama media sosial ini tentu perlu adanya sebuah pengalaman belajar agar pemuda bisa memanfaatkan potensi positif untuk memperbaiki dirinya dan masyarakat pada umumnya.

Perkembangan teknologi saat ini kian meningkat dan mengalami kemajuan dalam berbagai bidang. Berkembangnya teknologi di era globalisasi tentu mempunyai tuntutan, tantangan dan kebutuhan yang sudah menjadi gaya hidup bagi para penggunanya (Windiasih, 2019). Teknologi yang berkembang pesat ini mengubah seluruh sektor dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi saat ini kian masif dan cenderung sudah mengakar dalam kehidupan sosial manusia. Globalisasi dan modernisasi menjadi pengaruh ataupun penyebab utama mengapa perkembangan teknologi semakin pesat.

Dengan berkembangnya teknologi ini membuat semua yang dilakukan pada saat ini mulai beralih dari yang manual menjadi digital. Hal ini tentu membawa perubahan kepada masyarakat secara luas. Semua aktivitas masyarakat secara individu, kelompok, organisasi, bahkan institusi pemerintah saat ini mulai beralih digital mulai dari komunikasi, bertransaksi,

pelayanan publik, bahkan belanja saat ini bisa dilakukan secara digital. Perkembangan ini membuat berubah semua sektor yang ada dimasyarakat secara luas dan membuat masyarakat harus bisa menyesuaikan.

Tatanan masyarakat bisa berubah kapan saja mengingat perkembangan teknologi terus terjadi setiap waktu tanpa ada henti dan terus berjalan. Globalisasi membuat tatanan masyarakat yang tadinya tradisional maupun primitif menjadi lebih modern dan maju. Teknologi yang tadinya usang, jauh dari kata canggih sekarang semuanya serba canggih. Seperti contoh dahulu masyarakat berkomunikasi jarak jauh menggunakan surat yang dikirim melalui pos dan membutuhkan waktu yang sangat lama sekarang sudah tidak perlu lagi karena hanya dengan duduk manis pesan dapat terkirim dengan sangat cepat.

Masyarakat dengan adanya perkembangan teknologi ini bisa mendapatkan informasi yang cepat, mudah. Informasi yang diperoleh pun beragam dengan berbagai pilihan dan informasi ini bisa diakses kapan saja dan dimana saja sehingga memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang aktual dan terkini. Informasi ini diperoleh melalui media sosial yang sudah menjadi bagian dari masyarakat karena tidak pernah terlewatkan. Dewasa ini, sumber informasi yang begitu cepat memberikan kemudahan dalam berinteraksi, berkomunikasi seakan sudah tidak ada lagi sebuah jarak antar ruang dan waktu yang bisa membatasi.

Melalui jaringan internet yang tersambung melalui *handphone*, komputer, maupun laptop yang tersaji berbagai aplikasi yang dapat digunakan dan sangat mudah untuk diakses dan dimiliki untuk mendapatkan hal yang kita inginkan (Windiasih, 2019). Baik informasi, edukasi, hiburan semua bisa kita dapatkan dengan media yang sudah tersambung jaringan internet. Bahkan

saat ini kita dapat mencari penghasilan hanya melalui jaringan internet hal ini tentu sangat membantu dan memudahkan dalam mencari sumber penghasilan.

Teknologi mampu membuat kualitas hidup manusia meningkat menjadi lebih baik dengan memanfaatkan teknologi dengan bijak. Berdasarkan data di Badan Pusat Statistik (<https://www.bps.go.id>) dari hasil pendataan survei Susena 2021, 62,10 persen populasi Indonesia telah mengakses internet di tahun 2021. Tingginya pengguna internet ini menunjukkan keterbukaan dan kebebasan dalam mengakses informasi dan masyarakat yang menerima perkembangan teknologi. Pada tahun 2021 tercatat 90,54 persen rumah tangga di Indonesia telah memiliki/menguasai minimal satu telepon seluler.

Jika berbicara mengenai teknologi digital khususnya media sosial kita akan terintegrasi dengan jaringan internet. Internet memiliki efek yang begitu luas dan luar biasa hingga saat ini. Perkembangan internet merupakan bentuk dari kreativitas yang mampu menghilangkan batas wilayah, jarak, dan waktu. Internet menghubungkan manusia dengan bentuk bertukar informasi dan saling menerima informasi satu sama lain. Internet dapat menjangkau seluruh pelosok negeri dan memberikan kemudahan dalam berbagai bidang bagi penggunanya secara efektif dan efisien.

Internet inilah yang menjadi penghubung wilayah dengan informasi dari seluruh dunia dengan sangat mudah. Semenjak internet diperkenalkan pada tahun 1972 hingga saat ini masih belum ada teknologi yang mampu menyainginya (Khusna, 2019). Perkembangan teknologi yang membawa perubahan terjadi sejak zaman dahulu hingga sekarang memberikan dampak yang besar terhadap masyarakat. Inovasi yang terjadi memberikan pengaruh kepada perkembangan nilai sosial dan kehidupan sosial dalam bermasyarakat. Perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor pengubah kebudayaan

manusia, kemudian budaya dibentuk dari cara manusia itu berkomunikasi. Masyarakat bertransformasi menjadi masyarakat yang informatif, yaitu masyarakat yang saling bertukar informasi dan memproduksi informasi.

Penggunaan internet terutama dalam pemakaian di media sosial mengalami peningkatan ketika pandemi covid-19. Banyak sekali *influencer* baru yang bermunculan akibat dari ramainya penggunaan media sosial selama pandemi. Akibat dibatasinya aktivitas di luar rumah sehingga banyak masyarakat yang menghabiskan waktunya di depan layar *handphone* hanya sekedar memantau media sosial mereka masing-masing. Hal inilah juga merupakan potensi bagi para pemuda untuk menciptakan ekonomi kreatif melalui media sosial terutama platform *youtube*.

Youtube merupakan situs media yang memberikan fasilitas kepada penggunanya untuk membagikan video, audio, atau gambar yang dapat dinikmati secara luas dan bebas. Ketika pandemi covid-19 terjadi pemutusan hubungan kerja (PHK) besar-besaran akibat dari menurunnya penjualan dan produksi yang dikurangi. Keadaan inilah yang perlu dimanfaatkan karena penggunaan media sosial terutama *Youtube* yang meningkat bisa digunakan untuk membuat konten yang menarik dan menghibur penonton. Sehingga bisa menciptakan peluang ekonomi karena dengan *Youtube* seseorang bisa menghasilkan uang sebagai sumber penghasilan yang baik dan menjadikan para pemuda memiliki kemandirian ekonomi.

Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas yang mengandalkan ide dan pengetahuan yang berasal dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama (Sary et al., 2020). Pemuda yang merupakan penduduk dengan usia produktif diharapkan mampu menjadi orang kreatif yang berkualitas agar

ekonomi kreatif ini bisa lebih meningkat dan membantu masyarakat secara luas dalam kemandirian ekonomi.

Desa Kasegeran ini merupakan daerah sebagian warganya bermata pencaharian sebagai petani ini mulai memanfaatkan teknologi terutama pemuda yang ada di Desa Kasegeran. Para pemuda di desa ini merupakan pekerja yang merantau di kota-kota besar. Namun dengan adanya pandemi *covid-19* yang melanda membuat para pemuda ini terkena PHK yang mengakibatkan mereka kehilangan pekerjaan. Hal ini juga yang dirasakan oleh Siswanto.

Warga Desa Kasegeran ini yang mempunyai profesi sebagai montir bengkel ini mengalami penurunan pendapatan. Hingga pada akhirnya dia memanfaatkan peluang melalui media sosial *Youtube* untuk meningkatkan pendapatan. Tidak disangka melalui *channel* yang dibuatnya tentang dunia bengkel menarik simpati warga net. Hingga pada akhirnya dia mulai memberdayakan pemuda yang ada di desanya karena melihat pemuda yang kehilangan pekerjaan sehingga Siswanto ini berinisiatif mengajak dan melatih para pemuda dalam memanfaatkan media sosial agar bisa menghasilkan pundi-pundi rupiah.

Siswanto memberikan pelatihan kepada pemuda-pemuda di desanya bagaimana cara membuat konten yang baik dan agar bisa menarik simpati warga net. Pada mulanya pak Siswanto ini dituduh melakukan praktik pesugihan warga setempat karena penghasilan yang didapat pak Siswanto ini fantastis menjadikan warga sekitar curiga. Namun pak Siswanto memberikan penjelasan mengenai pembuatan konten di *Youtube* yang ternyata bisa menghasilkan uang. Lalu pak Siswanto mengajak warga setempat untuk melakukan pelatihan pembuatan konten, namun ajakan ini tidak serta merta mendapat respon yang baik dari warga setempat.

Perlahan pemuda sekitar kediaman pak Siswanto ini berdatangan untuk melihat dan mengikuti proses pembuatan konten. Hingga akhirnya para pemuda setempat mulai tertarik dan menekuni pembuatan konten yang seperti dilakoni oleh pak Siswanto ini dan mengunggahnya dalam *Youtube*. Pemuda ini merupakan para korban PHK di kota rantauan akibat pandemi covid-19 sehingga mereka tidak memiliki pekerjaan. Pak Siswanto membimbing para pemuda ini agar mereka bisa memanfaatkan media sosial *Youtube* dengan membuat konten yang baik serta bisa menarik minat para penonton.

Dengan adanya bimbingan dan arahan dari pak Siswanto inilah para pemuda bisa bangkit dan pulih perekonomian mereka. Mereka bisa membantu perekonomian keluarga dengan memanfaatkan *Youtube* untuk mendapatkan penghasilan. Bimbingan dari pak Siswanto ini sangat membantu para pemuda dalam memahami metode dan menggunakan *Youtube* sebagai sarana untuk mendapatkan penghasilan. Arahan yang diberikan dengan penjelasan yang baik membuat para pemuda cepat memahami apa yang disampaikan oleh pak Siswanto.

Kegiatan ini merupakan kegiatan pemberdayaan yang meningkatkan perekonomian warga terutama para pemuda yang bisa memanfaatkan teknologi dengan baik dan tidak hanya menggunakan untuk hiburan saja akan tetapi bisa mendapatkan penghasilan dari media sosial. Pemberdayaan berbasis digital ini tentu menyesuaikan dengan arus globalisasi yang mana teknologi semakin berkembang. Selain mendapatkan penghasilan, pemberdayaan digital ini bisa menjadi sarana untuk mengajak masyarakat agar lebih paham dengan dunia digital sehingga tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih.

Pemberdayaan ini bisa menjadi salah satu inovasi yang perlu disebarluaskan. Hal ini sesuai dengan perkembangan zaman yang mana mengharuskan kita untuk memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-

hari. Semua aktivitas yang kita lakukan semua memerlukan teknologi digital yang tersambung melalui internet sehingga jika kita tidak mengikuti perkembangan zaman akan kesulitan dalam melakukan aktivitas. Kita juga perlu mengembangkan kemampuan dalam penggunaan teknologi agar kita juga bisa mendapatkan penghasilan terutama dalam pemanfaatan media sosial.

Tugas manusia di bumi sebagai Khalifah adalah untuk berdakwah. Yaitu memerintahkan apa yang ma'ruf, mencegah apa yang munkar, dan menyegerakan apa yang baik. Hal ini bukan hanya menjadi tanggung jawab para da'i dan pemerintah setempat, namun merupakan tugas bersama yang harus dilaksanakan, begitu pula dengan perintah untuk bersegera berbuat baik.

Pelaksanaan dakwah harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan mad'u. Karena permasalahan yang dihadapi adalah karena pengangguran dan terlalu banyak waktu luang, sehingga perlunya memberdayakan generasi muda dengan mencurahkan waktu luangnya untuk kegiatan aktif yang positif dan eksplorasi. Pemuda dengan teman sebayanya mempunyai pergaulan yang erat sehingga memudahkan mereka untuk mengenalkan mereka kepada pemuda lainnya dan mengajak mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan.

Lebih jauh, Islam memandang kreativitas sebagai suatu hak prerogatif diri manusia sendiri. Hal ini berarti memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya. Umat Islam diperintahkan untuk selalu berkompetisi dalam berbuat dan memperjuangkan kebajikan, termasuk didalamnya dalam beribadah dan bekerja. Dengan kompetisi yang sehat, mereka akan termotivasi untuk senantiasa meningkatkan kuantitas dan kualitas ibadah serta etos kerja. Allah berfirman dalam QS Al-Baqarah ayat 148:

وَلِكُلِّ وُجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۗ اِنَّ مَا تَكُوْنُوْنَ اِيَّاتِ بِكُمْ اللّٰهُ جَمِيعًا ۗ اِنَّ اللّٰهَ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ

Artinya :Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu

Kebaikan memang tidak bisa diukur dengan angka, tetapi dapat dilihat dan dirasakan oleh orang lain. Begitu pula sama halnya dengan kegiatan pemberdayaan yang dilakukan oleh Bapak Siswanto untuk membantu pemuda Desa Kasegeran agar dapat memberdayakan diri mereka sendiri. Kegiatan yang dibuat oleh Bapak Siswanto hanya sebagai batu loncatan untuk mendorong pemuda Desa Kasegeran memanfaatkan kemampuan diri mereka. Pemikiran seperti inilah yang seharusnya dimiliki oleh pemuda Indonesia. Tidak hanya berpikir bagaimana bisa berdaya sendiri namun juga bagaimana bisa berdaya dan bisa membuat orang lain juga berdaya dengan diri mereka sendiri. Atas dasar itulah peneliti tertarik untuk meneliti proses dan hasil pemberdayaan yang dilakukan oleh Bapak Siswanto dalam memberdayakan pemuda Desa Kasegeran dengan judul **Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui Youtube di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pemberdayaan pemuda berbasis *digital* melalui *Youtube* di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimana hasil pemberdayaan pemuda berbasis *digital* melalui *youtube* di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas?

C. Tujuan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pemberdayaan pemuda berbasis *digital* melalui *Youtube* di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.
2. Untuk mengetahui hasil pemberdayaan pemuda berbasis *digital* melalui *Youtube* di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan pengetahuan yang jelas dan bisa dipertanggungjawabkan. Dari informasi tersebut diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru dalam bidang pemanfaatan media sosial sebagai salah satu potensi pemberdayaan khususnya bagi pemuda dan juga untuk pengembangan keilmuan pada prodi pengembangan masyarakat Islam.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu membantu untuk melihat peluang mengenai media sosial yang bukan hanya sekedar sebagai media hiburan melainkan juga sebagai media penghasilan dan juga untuk menambah pengetahuan khususnya di Desa Kasegeran.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian dengan topik maupun tema yang hampir sama dengan penelitian ini tentu sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Untuk menghindari plagiarisme atau kesamaan dalam penelitian, peneliti telah mencantumkan beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan. Diantaranya sebagai berikut :

Pertama, penelitian Kezia Arum Sary, Sugandi, Annisa Wahyudi Arsyad (2020), *Praktik Membuat Vlog Mendukung Kebangkitan Ekonomi Kreatif Indonesia*. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan terkait pemanfaatan platform *Youtube* guna meningkatkan kemampuan dan kemandirian ekonomi terutama ekonomi kreatif melalui *vlog* yang diunggah melalui platform *Youtube*. Penelitian ini menjelaskan bagaimana membuat *vlog* yang menarik dan bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda yang

kreatif dengan memanfaatkan platform *Youtube* yang bisa diakses oleh semua khalayak umum dan bisa memberikan kritik dan saran melalui kolom komentar sebagai media ekspresi bagi penonton. Penelitian melibatkan pemuda dan menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini melalui beberapa tahap mulai dari penyampaian materi, praktik, hingga penyusunan laporan hasil dari praktik (Sary et al., 2020).

Kedua, penelitian Ipah Latipah (2020), *Pemberdayaan Perempuan Melalui Pemanfaatan Media Youtube Dalam Meningkatkan Keterampilan Wirausaha*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Alasan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, karena masalah yang dibahas dalam penelitian ini tidak berkaitan dengan angka, tetapi membahas perihal uraian, deskripsi, dan gambaran suatu masalah yang terjadi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Youtube* membantu para ibu-ibu agar meningkatkan jiwa kewirausahaan yang dapat dilihat dari video yang diunggah melalui media sosial *Youtube*. Mereka menonton sendiri wirausaha yang mereka minati lalu diarahkan agar mencari video yang sesuai dengan usaha yang diinginkan lalu mereka diajari bagaimana cara mengunduh video tersebut dan dijadikan referensi mereka dalam berwirausaha. Setelah mereka menonton dan mencatat hal penting dalam video tersebut mereka mencobanya dengan menambah kreativitas dan inovasi masing-masing sesuai dengan wirausaha yang sudah mereka tonton. Walaupun pada awalnya mereka mengalami hambatan seperti ketersediaan akses internet yang terbatas, penguasaan *smartphone* yang belum mahir tapi mereka bisa mengatasi hal itu (Latipah, 2020).

Ketiga, penelitian Husnun Azizah (2020). *Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus*

Youtuber Kota Metro). Penelitian ini dilakukan secara *Field Research* (Penelitian Lapangan) yaitu penelitian yang dilakukan di lapangan atau langsung ke tempat penelitian. Pada penelitian yang dilakukan Husnun Azizah, beliau menggali data yang bersumber dari lapangan/langsung yaitu kepada para *youtuber* yang tinggal di Kota Metro, Provinsi Lampung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Youtube* mampu menjadi sumber penghasilan yang baru di era media saat ini dan cara melakukannya pun mudah cukup dengan *smartphone* dan jaringan internet yang kuat lalu membuat akun *Youtube* seseorang sudah bisa menjadi *youtuber* dengan berbagai konten yang kreatif sehingga bisa mendapatkan penghasilan dari *Youtube*.

Keempat, penelitian Nafa Dwi Citra Pratiwi (2020). *Youtube Sebagai Media Eksistensi Diri (SELF-PERFORMANCE) MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian ini mendapatkan hasil mengenai penjelasan mengenai permasalahan terhadap fenomena yang diteliti dan informasi yang diperoleh dalam metode ini bersifat mendalam untuk menjawab fenomena yang terjadi. Hasil dari penelitian ini yaitu media *Youtube* digunakan untuk mencari informasi untuk menambah wawasan dan dimanfaatkan untuk perkuliahan terutama saat berdiskusi dan bertukar pikiran. Maka bisa diambil kesimpulan bahwa *Youtube* bisa dijadikan untuk menunjang eksistensi diri dari mahasiswa dengan informasi yang disajikan di dalam media *Youtube*.

Kelima, penelitian Ayu Kirana (2019). *Fenomena Vlog Youtube Di kalangan Mahasiswa Ilmu Perpustakaan*. Penelitian ini merupakan studi deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peristiwa yang terjadi ketika penelitian sedang dilakukan. Hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa dapat menemukan informasi dengan begitu mudah yang tersaji

dalam bentuk berbagai format seperti tulisan audio, video sehingga *Youtube* sebagai *platform* untuk memudahkan bertukar data maupun informasi dan didukung dengan tampilan *Youtube* yang menarik sehingga bisa mengurangi rasa bosan saat belajar yang hanya monoton.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis dari penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan ini orang-orang yang diwawancarai, diobservasi, dimintai data, pendapat, dan pemikirannya (Siyoto & Sodik, 2015:11). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami sebuah fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dan dideskripsikan dengan bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Nurdin & Hartati, 2019:75).

Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif ini data yang telah terkumpul berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna dan memberikan pemahaman yang lebih nyata. Dan lebih menekankan pada deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, mendalam serta menggambarkan situasi yang sebenarnya untuk mendukung penyajian data (Nugrahani Farida, 2014:96).

2. Definisi Konseptual

Pemberdayaan yaitu memberikan daya atau kekuatan kepada kelompok yang lemah dalam memenuhi kebutuhan secara mandiri, seperti kebutuhan pokok hidupnya sehari-hari (Habib, 2021).

Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.

Pemberdayaan pemuda adalah kegiatan membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan untuk meningkatkan potensi dan kualitas pemuda (DPR RI, 2009).

Youtube merupakan sebuah situs berbagi video yang memungkinkan penggunanya bisa mengunggah, menonton, dan berbagi video. *Youtube* berdiri sejak 2005 dan berkantor pusat di San Bruno, California dan didirikan oleh Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim (Eka et al., 2021).

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan dua macam jenis dan sumber data yaitu:

a. Data Primer

Merupakan sumber data yang memuat data utama dan didapatkan secara langsung di lapangan. Dalam hal ini peneliti akan terjun langsung menuju Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas untuk mendapatkan dan mengumpulkan data secara langsung (Nugrahani Farida, 2014:113).

b. Data Sekunder

Merupakan sebuah informasi pendukung sebagai data tambahan yang didapatkan secara tidak langsung dari lapangan, melainkan dari sumber yang telah dibuat oleh orang lain, seperti buku, dokumen, foto, dan statistik. Data sekunder ini difungsikan agar data primer yang sudah tersaji bisa lebih akurat dan menunjang serta memperjelas data primer (Nugrahani Farida, 2014:113).

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, peneliti perlu melakukan pengumpulan data agar bisa mendapatkan data yang valid dan kredibel. Teknik pengumpulan data ini menjadi sangat penting untuk dilakukan agar bisa menyajikan sebuah data penelitian yang baik dan bisa memenuhi standar yang diterapkan. Dalam menentukan teknik pengumpulan data juga harus tepat dan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya, serta pertimbangan lain agar penelitian menjadi efektif. Pengumpulan data ini dapat melalui:

a. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan atau peninjauan langsung menuju lapangan yang menjadi objek penelitian untuk menyaksikan secara dekat kegiatan yang dilakukan. Metode observasi akan lebih menghasilkan data yang valid dan reliabel karena seorang peneliti diharuskan meninjau secara langsung menuju lokasi yang menjadi objek penelitiannya. Observasi dapat diartikan sebuah pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis mengenai gejala yang terlihat pada objek penelitian (Nurdin & Hartati, 2019:173-174).

Teknik pengumpulan data ini digunakan oleh penulis untuk menunjang dalam mendapatkan data yang penulis telah teliti, yaitu mengenai bagaimana kondisi Desa Kasegeran dan proses Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui *Youtube* Di Kampung *Youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah sebuah bentuk komunikasi verbal yang merupakan percakapan dengan tujuan mendapatkan informasi yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dan objek yang diteliti. Kreativitas pewawancara dalam metode ini sangat diperlukan mengingat hasil wawancara yang diteliti sangat bergantung

pada kemampuan penyelidik untuk mencari jawaban, mencatat, dan menafsirkan setiap jawaban. Informan diberi kebebasan untuk mengemukakan pikiran, pendapat, pandangan tanpa diatur oleh peneliti atau pewawancara (Abdussamad, 2021:143).

Peneliti menggunakan pedoman wawancara berupa permasalahan yang sudah diambil secara garis besar dan akan ditanyakan kepada Siswanto yang merupakan penggagas, lalu para pemuda yang terlibat, serta jajaran pemerintah Desa Kasegeran untuk menggali data lebih dalam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah catatan tentang kejadian atau peristiwa yang sudah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi ini digunakan agar data yang sudah didapatkan melalui observasi dan wawancara bisa lebih lengkap. Dokumentasi ini meliputi catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Abdussamad, 2021:149).

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses menyusun data secara sistematis yang telah didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi lalu mengorganisasikan data ke dalam kategori, mengelompokkan data, menyusun ke dalam pola, dan memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan yang mudah dipahami. Langkah-langkah untuk menganalisis data sebagai berikut:

- a. Reduksi data (*Data Reduction*) adalah sebuah kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal yang penting, membuang yang tidak perlu, mencari tema dan polanya. Data yang sudah

direduksi bisa memberikan gambaran yang lebih jelas, serta akan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data yang selanjutnya (Abdussamad, 2021:159-161).

- b. Penyajian Data (*Data Display*) adalah sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh bisa disederhanakan tanpa mengurangi isinya. Penyajian data dilakukan agar dapat menemukan gambaran secara keseluruhan atau bagian tertentu dari gambaran keseluruhan (Siyoto & Sodik, 2015:123).
- c. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*) pada bagian ini peneliti menjelaskan kesimpulan dari data yang sudah diperoleh. Kegiatan ini bertujuan untuk menemukan makna dari data yang sudah terkumpul dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan (Siyoto & Sodik, 2015:124).

6. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian ini akan menggunakan uji kredibilitas dengan triangulasi. Triangulasi adalah sebuah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data yang bersangkutan.

- a. Triangulasi Sumber yaitu triangulasi yang mana peneliti langsung mengumpulkan data dari berbagai sumber yang tersedia, karena sebuah data yang sama akan lebih kuat kebenarannya jika dicari dari sumber yang berbeda (Nugrahani Farida, 2014:115-116).
- b. Triangulasi Teknik adalah triangulasi yang digunakan untuk menguji kredibilitas data untuk mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara yang mendalam kepada

informan dan didukung foto dan melakukan observasi (Abdussamad, 2021:190).

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi ini, peneliti membagi ke dalam lima bab, yaitu dengan perincian sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Dalam bab ini berisi pendahuluan yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian.

Bab II. Landasan Teori

Dalam bab ini diuraikan teori-teori yang berkaitan erat dengan topik pembahasan tentang proses pemberdayaan pemuda dengan basis digital melalui *Youtube*.

Bab III. Gambaran Umum

Dalam bab ini akan dipaparkan data penelitian mengenai gambaran umum obyek penelitian. Antara lain: profil Desa Kasegeran, Gambaran umum pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube*, proses dan hasil pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube* di kampung *youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas.

Bab IV. Analisis Data

Pada bab ini di uraikan mengenai analisis hasil penelitian dari proses pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube* dan analisis hasil dari kegiatan pemberdayaan tersebut di kampung *youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas, dan analisis hasil pemberdayaan pemuda.

Bab V. Penutup

Pada bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari hasil penelitian, dan saran-saran yang perlu dikemukakan berkaitan dengan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemberdayaan Pemuda

1. Pengertian Pemberdayaan

Pemberdayaan merupakan kegiatan dakwah yang mengarah pada kesejahteraan masyarakat dan peningkatan taraf hidup. Dakwah adalah proses agar masyarakat dapat bergerak dari keterbelakangan menuju kemajuan dan lebih maju (Riyadi, 2014:112). Pemberdayaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata daya yang memiliki arti kemampuan melakukan sesuatu atau bertindak. Pengertian pemberdayaan diambil kata “*power*” yaitu kekuasaan atau keberdayaan (Zaifuddin, 2022).

Pemberdayaan secara konseptual pada intinya membahas bagaimana individu, kelompok, ataupun komunitas berusaha mengontrol kehidupan mereka sendiri dan mengusahakan untuk membentuk masa depan sesuai dengan keinginan mereka. Prinsip ini pada intinya mendorong masyarakat untuk menentukan sendiri apa yang harus ia lakukan dalam kaitan dengan upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi, sehingga masyarakat mempunyai kesadaran dan kekuasaan penuh untuk membentuk hari depannya (Fredian Nasution, 2015:90).

Pemberdayaan memiliki makna membangkitkan sumber daya, kesempatan, pengetahuan dan ketrampilan masyarakat untuk meningkatkan kapasitas dalam menentukan masa depan mereka. Usaha-usaha perbaikan kedudukan sosial, pemenuhan kebutuhan yang diinginkan oleh individu, kelompok, dan masyarakat dalam berbagai bidang melalui bermacam-macam kegiatan.

Fahrudin mendefinisikan pemberdayaan masyarakat sebagai upaya untuk memampukan dan memandirikan masyarakat yang dilakukan dengan upaya diantaranya sebagai berikut:

1. *Enabling*, yaitu menciptakan suasana atau iklim yang memungkinkan potensi masyarakat berkembang;
2. *Empowering*, yaitu meningkatkan kapasitas dengan memperkuat potensi atau daya yang dimiliki masyarakat;
3. *Protecting*, yaitu melindungi kepentingan dengan mengembangkan sistem perlindungan bagi masyarakat yang menjadi subjek pengembangannya (Latipah, 2020).

Pada dasarnya pemberdayaan bertujuan untuk memberikan kesempatan membentuk individu maupun kelompok menjadi lebih berdaya, mandiri dan berani melalui proses belajar sehingga terjadi perbaikan keadaan. Pada intinya kemandirian dalam hal berpikir, bertindak dan pengendalian diri (Totok Mardikanto, 2015:27).

Pemberdayaan tidak sekedar memberikan kewenangan atau kekuasaan kepada pihak yang lemah saja. dalam pemberdayaan terkandung makna proses pendidikan dalam meningkatkan kualitas individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mampu berdaya saing, memiliki daya saing serta mampu hidup mandiri (Oos M. Anwas, 2014:48-49).

Menurut Parsons dkk pemberdayaan adalah sebuah proses dengan mana orang menjadi cukup kuat untuk berpartisipasi dalam, berbagi pengontrolan atas, dan mempengaruhi terhadap, kejadian-kejadian serta lembaga-lembaga yang mempengaruhi kehidupannya. Pemberdayaan menekankan bahwa orang memperoleh ketrampilan, pengetahuan, dan kekuasaan yang cukup untuk mempengaruhi kehidupannya dan kehidupan orang lain yang menjadi perhatiannya (Soeharto, 2015:58).

Hakikat pemberdayaan adalah bagaimana membuat masyarakat menjadi mampu membangun dirinya sendiri memperbaiki kehidupannya sendiri. Istilah mampu disini mengandung arti: berdaya, paham, termotivasi, memiliki kesempatan, melihat dan memanfaatkan peluang, bersinergi, mampu bekerja sama, tahu sebagai alternatif, mampu mencari dan menangkap informasi, serta mampu bertindak sesuai inisiatif (Oos M. Anwas, 2014:50).

Pemberdayaan merupakan perwujudan proses belajar masyarakat untuk memperoleh keberdayaan, pengertian dan kepekaan/kesadaran sosial sehingga memiliki kemampuan atau daya. Inti dari pemberdayaan adalah meliputi tiga hal, yaitu pengembangan (*enabling*), memperkuat potensi atau daya (*empowering*), terciptanya kemandirian (Ambar, 2004:79).

Dalam konsep yang ada di dalam pemberdayaan memiliki arti memberikan daya atau kekuatan kepada kelompok yang lemah yang belum memiliki daya atau kekuatan untuk hidup secara mandiri, terutama dalam memenuhi kebutuhan pokok/kebutuhan dasar hidupnya sehari-hari (Habib, 2021). Pada dasarnya pemberdayaan mempunyai tujuan memperbaiki keadaan ke arah yang mana masyarakat mampu, mempunyai kekuasaan atau berdaya pada memenuhi kebutuhan hidupnya baik kebutuhan ekonomi, fisik juga sosial misalnya hanya mempunyai kepercayaan diri yang baik, mempunyai aspirasi yang bagus, serta memiliki mata pencaharian (Riyadi, 2021:16).

Adapun pengertian pemberdayaan yang diungkapkan oleh Suharto, pemberdayaan merupakan sebuah proses dan memiliki tujuan. Bagian proses dari sebuah pemberdayaan adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan dengan tujuan untuk memperkuat kekuasaan atau keberdayaan suatu kelompok yang lemah. Sedangkan bagian tujuan dari sebuah proses pemberdayaan yaitu mengarah pada keadaan atau hasil yang ingin dicapai

oleh sebuah perubahan sosial. Dalam proses pemberdayaan ada yang disebut dengan subjek dan objek. Subjek merupakan individu/kelompok yang memberdayakan sedangkan objek adalah individu/kelompok yang diberdayakan (Tadulako, 2020).

Paradigma pemberdayaan adalah paradigma pembangunan sumber daya manusia, yang mana pembangunan itu berpusat pada rakyat yang merupakan sebuah proses pembangunan untuk mendorong prakarsa masyarakat yang berakar dari bawah. Mardikanto dan Soebianto mengemukakan bahwa, pemberdayaan merupakan proses serangkaian kegiatan yang bertujuan memperkuat dan mengoptimalisasi keberdayaan kelompok yang lemah dalam tatanan masyarakat, termasuk individu-individu yang mengalami masalah ekonomi berupa kemiskinan (Ir. Hendra Hamid, 2018).

2. Tujuan Pemberdayaan

Tujuan pemberdayaan memiliki implikasi yang berkaitan dengan strategi pembangunan dengan berbasis pada masyarakat (*people conferred development*). Pembangunan yang dilaksanakan selalu berupaya melakukan perbaikan, terutama dalam hal mutu hidup manusia, baik secara fisik, mental, ekonomi, maupun sosial budayanya. Dengan beragam upaya perbaikan yang dilakukan maka tujuan pemberdayaan meliputi:

- 1) Perbaikan Pendidikan (*better education*) memiliki arti bahwa pemberdayaan yang merupakan suatu bentuk pendidikan harus dirancang dengan lebih baik. Pendidikan yang perlu diperbaiki melalui pemberdayaan tidak terbatas pada: perbaikan materi, metode, perbaikan yang menyangkut waktu dan tempat, serta pada hubungan antara fasilitator dan penerima manfaat, tapi ada yang jauh lebih penting yaitu perbaikan pendidikan yang mampu menumbuhkan semangat belajar seumur hidup;

- 2) Perbaikan Aksesibilitas (*better accessibility*) setelah semangat belajar seumur hidup sudah tumbuh dan berkembang, diharapkan dapat memperbaiki aksesibilitasnya, utamanya tentang aksesibilitas dengan sumber informasi/inovasi, sumber pembiayaan, penyedia produk dan peralatan, lembaga pemasaran;
- 3) Perbaikan Tindakan (*better action*) berbekal pendidikan dan aksesibilitas yang sudah diperbaiki ditambah dengan berbagai sumber daya yang lebih baik, diharapkan akan menimbulkan sebuah tindakan-tindakan yang lebih baik;
- 4) Perbaikan Kelembagaan (*better institution*) tindakan/kegiatan yang sudah mengalami perbaikan ke arah yang lebih baik, diharapkan mampu memperbaiki kelembagaan termasuk pengembangan jejaring kemitraan;
- 5) Perbaikan Usaha (*better business*) kelembagaan yang sudah mengalami perbaikan, hal yang dilakukan adalah memperbaiki usaha atau bisnis yang dilakukan;
- 6) Perbaikan Pendapatan (*better income*) bisnis yang sudah mengalami perbaikan diharapkan dapat memperbaiki pendapatan yang akan diperoleh termasuk pendapatan keluarga dan masyarakat;
- 7) Perbaikan Lingkungan (*better environment*) pendapatan yang sudah baik diharapkan dapat memperbaiki lingkungan (fisik dan sosial), karena kerusakan lingkungan biasanya disebabkan oleh kemiskinan atau pendapatan yang terbatas;
- 8) Perbaikan Kehidupan (*better living*) pendapatan yang meningkat dan kondisi lingkungan yang membaik, dapat memperbaiki keadaan kehidupan keluarga dan masyarakat;
- 9) Perbaikan Masyarakat (*better community*) kehidupan yang jauh lebih baik dapat terwujudnya suatu kehidupan sosial masyarakat yang lebih baik pula (Handini et al., 2019:47-49).

3. Prinsip Pemberdayaan

Menurut Mathews prinsip merupakan suatu pernyataan mengenai kebijakan yang dibuat untuk dijadikan pedoman untuk mengambil suatu keputusan dan menjalankan kegiatan secara konsisten. Maka dari itu, prinsip berlaku secara umum, bisa diterima secara umum, dan telah diyakini kebenarannya dari berbagai sudut pandang dalam kondisi yang beragam. Lebih lanjut, Dahama dan Bhatnagar mengungkapkan prinsip-prinsip pemberdayaan mencakup:

- 1) Minat dan Kebutuhan, dipahami bahwa pemberdayaan bisa efektif apabila selalu mengacu kepada minat dan kebutuhan yang diperlukan oleh masyarakat. Hal ini harus dikaji lebih dalam lagi agar minat dan kebutuhan dapat menyenangkan setiap individu maupun seluruh masyarakat, kebutuhan harus mengacu apa saja yang dapat dipenuhi sesuai dengan sumberdaya yang tersedia, serta kebutuhan dan minat yang perlu diprioritaskan agar dipenuhi terlebih dahulu;
- 2) Organisasi masyarakat bawah, artinya pemberdayaan diharapkan efektif apabila mampu melibatkan/menjangkau seluruh lapisan masyarakat bawah, sejak dari setiap keluarga;
- 3) Keragaman budaya, pemberdayaan harus memerhatikan keragaman budaya. Perencanaan pemberdayaan harus disesuaikan dengan budaya lokal yang sangat beragam dan bermacam-macam;
- 4) Perubahan budaya, artinya kegiatan pemberdayaan memungkinkan terjadinya perubahan budaya. Pemberdayaan harus dilakukan dengan bijak dan hati-hati agar perubahan yang dapat terjadi tidak menimbulkan *culture shock*;
- 5) Kerja sama dan partisipasi, pemberdayaan bisa efektif apabila mampu menghidupkan partisipasi masyarakat agar bisa bekerja sama dalam menjalankan program-program pemberdayaan yang sudah dirancang;

- 6) Demokrasi dalam penerapan ilmu, artinya dalam melaksanakan kegiatan pemberdayaan masyarakat diberi kesempatan untuk menawar setiap ilmu alternatif yang akan diterapkan. Yang dimaksud demokrasi tidak hanya terbatas pada tawar-menawar ilmu alternatifnya saja, tetapi metode pemberdayaan, serta proses dalam mengambil keputusan yang dilakukan oleh masyarakat sarannya;
- 7) Belajar sambil bekerja, artinya dalam pelaksanaan pemberdayaan diusahakan agar masyarakat bisa “belajar sambil bekerja”. Bisa dipahami, pemberdayaan tidak hanya memberikan informasi atau konsep-konsep teoritis, tetapi masyarakat juga diberi kesempatan untuk mencoba agar mendapatkan pengalaman melalui kegiatan yang dilaksanakan secara nyata;
- 8) Penggunaan metode yang sesuai, artinya dalam melaksanakan kegiatan pemberdayaan harus dilaksanakan dengan penerapan metode yang sesuai dengan kondisi (lingkungan fisik, kemampuan ekonomi, dan nilai sosial budaya) sarannya;
- 9) Kepemimpinan, artinya seorang penyuluh harus mampu mencetak pemimpin-pemimpin lokal atau memanfaatkan pemimpin lokal yang sudah ada untuk membantu proses kegiatan pemberdayaan;
- 10) *Spesialis* yang terlatih, artinya seorang penyuluh harus seseorang yang telah terlatih secara khusus tentang segala sesuatu sesuai dengan peran dan fungsinya sebagai penyuluh;
- 11) Segenap keluarga, artinya seorang penyuluh harus memerhatikan setiap keluarga karena sebagai satu kesatuan dari unit sosial dimasyarakat;
- 12) Kepuasan, dengan adanya kepuasan dalam kegiatan pemberdayaan akan sangat menentukan pada program-program pemberdayaan yang selanjutnya sehingga masyarakat semakin berdaya (Handini et al., 2019:44-46).

4. Tahapan Pemberdayaan

Teori yang dikemukakan Randy R. Wrihatolono proses pemberdayaan mempunyai tiga tahapan penyadaran, pengkapasitasan dan pendayaan untuk lebih jelaskan dijelaskan sebagai berikut (Ibrahim, I., Zuhri, N., 2019:65).

1) Tahapan Penyadaran

Pada tahap ini sasaran yang akan diperdayakan diberi pencerahan dalam cara pemberian penyadaran bahwa mereka mempunyai hak untuk mempunyai sesuatu, misalnya target adalah kelompok masyarakat miskin. Mereka diberikan arahan bahwa mereka bias menjadi berada dan itu dapat dilakukan jika mereka mempunyai kemampuan untuk keluar dari zona kemiskinannya. Program yang dijalankan pada tahap ini misalnya memberikan bimbingan yang bersifat, *edukatif, kognisi, belief* dan *healing*. Prinsip dasarnya adalah membuat sasaran mengerti bahwa mereka bisa membangun mimpi, diperdayakan dan proses pemberdayaan itu dimulai dari dalam diri .

2) Tahap Pengkapasitasan

Tahapan ini sering disebut sebagai “*capacity bulding*” atau yang dalam bahasa yang sederhana memungkinkan atau *enabling*. untuk diberikan daya atau kuasa yang bersangkutan harus mampu terlebih dahulu. Misalnya, dalam sebuah Desa harus mampu mengelola dana yang diberikan oleh pihak pemerintahan Desa, sebelum memberikan secara menyeluruh maka dalam Desa tersebut harus mampu diberikan kelayakan terlebih dahulu dalam proses pemberdayaannya. Pengkapasitasan organisasi dilakukan dalam bentuk restrukturasi mampu melaksanakan otonomi daerah dengan baik dan benar.

3) Tahapan Pendayaan

Tahapan dapat diartikan sebagai salah satu strategi yang dilakukan guna menjalankan bentuk kegiatan yang bersifat sederhana,

diantaranya yaitu pemberian daya atau kekuasaan diberikan sesuatu dengan kecakapan penerima. Pada proses ini pendayagunaan lebih ke proses kegiatan yang dilakukan masyarakat dengan rencana yang telah diberikan pada tahap pembelajaran dengan mengutamakan proses hasil dan pendapatan yang dihasilkan.

Hal itu sesuai dengan teori Twelvetrees dalam buku yang berjudul membangun masyarakat, memberdayakan rakyat, pengembangan masyarakat adalah “ *the process of assisting ordinary people to improve their own communities by undertaking collective actions*”, bermakna bahwa pemberdayaan masyarakat merupakan proses untuk membantu orang lain dengan cara memperbaiki komunitas melalui suatu tindakan secara bersama-sama.

5. Pemuda

Pemuda merupakan sumber daya manusia pembangunan baik saat ini karena pemuda secara fisik sedang mengalami perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional. Menurut UU Nomor 40 Tahun 2009 pasal 1 ayat 1 mendefinisikan pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.

Pemuda sangat khas dengan identik yang dimiliki yaitu sebagai sosok yang memiliki usia produktif dan karakter yang spesifik seperti revolusioner, optimis, berpikir maju, memiliki moralitas, mau menghadapi perubahan baik perubahan secara kultural maupun perubahan sosial dengan menjadi pelopor perubahan itu sendiri. Pemuda harus diberikan dan diadakan sebuah kegiatan yang positif di dalam sebuah wadah khusus seperti organisasi untuk mengalokasikan waktu senggang pemuda tersebut di dalam kegiatan yang positif dan produktif, termasuk di dalamnya melalui pemberdayaan untuk meningkatkan *skill* dan kemandirian

pemuda, kreativitas dan tentunya menjadi pemuda yang berprestasi (Tadulako, 2020).

Pemuda adalah golongan manusia-manusia muda yang masih memerlukan pembinaan dan pengembangan kearah yang lebih baik, agar dapat melanjutkan dan mengisi pengembangan yang kini telah berlangsung. Pemuda Indonesia dewasa ini sangat beraneka ragam, terutama bila dikaitkan dengan kesempatan pendidikan. Keragaman tersebut pada dasarnya tidak mengakibatkan perbedaan dalam pembinaan dan pengembangan generasi muda.

Pemuda merupakan individu yang bila dilihat secara fisik sedang mengalami perkembangan dan secara psikis sedang mengalami perkembangan emosional, sehingga pemuda merupakan sumber daya manusia pembangunan baik saat ini maupun masa datang.

Pemuda adalah sekelompok anak muda yang masih membutuhkan pembinaan dan pengembangan yang lebih baik untuk terus mengisi pembangunan yang sedang berlangsung. Pemuda Indonesia saat ini sangat beragam, terutama dalam hal kesempatan pendidikan. Pada prinsipnya keragaman ini tidak menimbulkan perbedaan dalam perawatan dan perkembangan keturunan (Taufik Abdillah, 2010:134).

Pemuda, jika dilihat dari pendekatan pedagogis dan psikologis, ditandai oleh satu sifat yang begitu identik dengan pemberontak, berani tetapi pendek akal, dinamik tetapi sering kali melanggar norma, dan penuh gairah tetapi sering kali berbuat yang aneh-aneh. Pendek kata, pemuda dan kepemudaan merupakan suatu yang romantik (Wijaya, 2013:78).

Mentalitas pemuda, menurut H.A.R. Tilaar, ternyata begitu dipengaruhi oleh aspek pendidikan. H.A.R. Tilaar memandang bahwa pemuda bukanlah kajian baru dalam sejarah. Hal ini terbukti dari masa Yunani Kuno dimana terdapat kasus seorang filsuf, Socrates, yang dituduh merusak jiwa pemuda yang masih rawan sehingga dianggap berbahaya

bagi tata hidup masyarakat. Ajaran ajaran Socrates dianggap racun bagi jiwa pemuda yang masih labil sehingga mudah diselewengkan (Wijaya, 2013:78).

Pemuda adalah salah satu pilar yang memiliki peran besar dalam perjalanan kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga maju mundurnya suatu negara sedikit banyak ditentukan oleh pemikiran dan kontribusi aktif dari pemuda di negara tersebut. Begitu juga dalam lingkup kehidupan bermasyarakat, pemuda merupakan satu identitas yang potensial dalam tatanan masyarakat (Wijaya, 2013:77).

6. Pemberdayaan Pemuda

Pemberdayaan pemuda menurut UU Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 pasal 1 ayat 6 pemberdayaan pemuda adalah kegiatan membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda. Dalam pasal 24 dijelaskan pemberdayaan pemuda dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan untuk meningkatkan potensi dan kualitas jasmani, mental spiritual, pengetahuan, serta keterampilan diri dan organisasi menuju kemandirian pemuda (DPR RI, 2009).

Pemberdayaan pemuda adalah kegiatan membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda. Di mana pemuda itu memiliki beragam potensi yang dimiliki oleh individu pemuda itu sendiri. Sehingga pemuda identik sebagai sosok yang berusia produktif dan mempunyai karakter khas yang spesifik yaitu revolusioner, optimis, berpikir maju, memiliki moralitas, dan lain-lain. Kelemahan mencolok dari pemuda adalah kontrol diri dalam artian mudah emosional, sedangkan kelebihan pemuda yang menonjol adalah mau menghadapi perubahan, baik perubahan kultural maupun perubahan sosial dengan menjadi pelopor perubahan itu sendiri.

Dewasa ini pemberdayaan pemuda sangat diperlukan dan penting karena merupakan sebuah strategi pembangunan nasional, yang mana

suatu pembangunan bangsa tanpa adanya dukungan dari pemberdayaan kepemudaan maka tujuan dari pembangunan nasional tidak akan berjalan sesuai yang direncanakan maupun yang diharapkan. Pemuda diharapkan mampu memberikan inovasi untuk melakukan pengembangan jiwa sosial pada diri pemuda dan melakukan proyek sosial yang dapat bermanfaat bagi masa depan bangsa. Potensi yang ada pada pemuda sangat dibutuhkan dengan melalui ide, gagasan, pergerakan untuk kemajuan pemuda yang diberdayakan dan masyarakat sekitarnya juga bisa ikut merasakan hasil dari inovasi para pemuda yang sudah berdaya.

B. Youtube

Youtube merupakan sebuah situs *web* berbagi video yang memungkinkan penggunanya bisa mengunggah, menonton, dan berbagi video. *Youtube* ini berdiri sejak Februari 2005 dan berkantor pusat di San Bruno, California (Eka et al., 2021). *Youtube* sendiri didirikan oleh Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim, yang mana mereka bertiga merupakan karyawan PayPal hingga akhirnya *youtube* diakuisisi oleh *Google* dengan nilai US\$1,65 Miliar dan sampai saat ini beroperasi menjadi anak perusahaan *Google*. Hurley dan Chen mendapatkan ide membuat *Youtube* saat mengalami kesulitan untuk berbagi video pesta makan malam di apartemen Chen di San Fransisco (Mangole et al., 2016).

Youtube menampilkan berbagai macam konten video buatan para pengguna yang mengunggah di *platform* tersebut, seperti klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada juga yang berbentuk seperti blog video, video orisinal pendek, video pendidikan dan juga hiburan ada dalam situs ini. Pada dasarnya, *youtube* memfasilitasi para penggunanya untuk membagikan dan mengunggah video yang mereka buat dan mereka miliki agar bisa dinikmati oleh seluruh pengguna *Youtube*. Berbagai macam video bisa diunggah seperti

video klip music, video para *vlogger*, video tutorial, film pendek, film televisi, video edukasi dan masih banyak lagi (Eka et al., 2021).

Kehadiran *youtube* membangkitkan masyarakat yang memiliki kompetensi dibidang pembuatan video yang sebelumnya tidak memiliki tempat untuk mempublikasikan sehingga sekarang dapat mengunggah karyanya tersebut agar bisa dinikmati oleh seluruh pengguna *Youtube*. Selain itu, mereka dapat mengekspresikan diri dan mampu mengembangkan potensi didunia editing dan pembuatan video serta kreativitas yang dimiliki (Awaludin et al., 2022).

Seseorang atau sekelompok yang mengunggah dan memiliki *Youtube* dengan membuat video yang unik, lucu, dan menarik, kreatif, menayangkan *vlog*, tutorial, dan mencari pelanggan (*subscribers*) disebut *Youtuber*. Dalam *Youtube* konten kreatif sangat diperlukan karena akan menarik minat pengguna *Youtube* untuk menyaksikan konten yang kita buat. Konten kreatif ini berisi informasi yang dikemas dalam bentuk hiburan. Dengan adanya *Youtube* memudahkan orang-orang untuk membuat dan memproduksi sendiri berbagai video, konten dan bermodal relatif kecil. Pembuat konten dapat mengunggah videonya di *Youtube* secara gratis dan dapat memasang iklan di dalamnya untuk mendapatkan penghasilan. Penghasilan dalam konten *Youtube* ini disebut monetisasi (*monetizing*).

Monetisasi dilakukan dengan menampilkan iklan (*adsense*) atau menerima sponsor/*endorse* dari pihak lain. Agar dapat memonetisasi, seorang *youtuber* harus memenuhi syarat seperti bergabung dengan *Youtube* Partner Program (YPP) dengan syarat kanal *Youtube* mempunyai setidaknya 10.000 kali penayangan, video di *Youtube* sudah ditonton sebanyak 4.000 jam dalam 1 tahun dan memiliki minimal 1.000 pelanggan (*subscribers*), dan menaati pedoman komunitas *Youtube* seperti konten berisi muatan seksual, konten yang merugikan, berbahaya, dan terdapat unsur kekerasan dan kebencian.

Youtube juga melarang pelanggaran hak cipta dalam konten atau video yang akan diunggah (Zulfa & Zabidi, 2021).

Di dalam situs *Youtube* ini terdapat fitur yang membantu penggunanya ketika sedang menikmati video yang sedang ditonton yaitu :

1) Menonaktifkan Video Anotasi

Video anotasi berupa video yang dapat diklik pada bagian atas atau samping video yang sedang ditayangkan. Video anotasi yaitu video yang masih berhubungan dengan video yang sedang dilihat. Fitur ini dimanfaatkan oleh para pengunggah agar lebih banyak orang menonton video unggahannya.

2) Mengatur Autoplay

Fitur ini berfungsi ketika seseorang sudah selesai menonton suatu video, maka akan diarahkan ke video selanjutnya yang masih berhubungan dengan video sebelumnya yang dilihat.

3) Mengatur Kecepatan Video

Fitur ini sangat membantu para penonton video tutorial yang merasa videonya terlalu cepat. Pada fitur ini kecepatan video dapat diatur untuk ditayangkan lebih cepat atau lebih lambat sesuai keinginan penonton.

4) Mengunduh Video

Seringkali ketika kita sedang menonton video yang ada di *Youtube* menemukan video yang sangat menarik kita ingin menyimpannya. Cara untuk mengunduh video yang ada di *Youtube* sangat mudah yaitu menambahkan huruf “ss” pada url video yang sedang diputar diantara www. dan *Youtube* (Eka et al., 2021).

Pada saat ini, youtube sebenarnya hanyalah media untuk membuat satu ekspresi diri masyarakat jejaring sosial. Youtube kemudian bermigrasi menjadi media pemasaran korporasi mempertegas bahwa telah terjadi proses komodifikasi pada proses kreatif kreator yang

memanfaatkan kreatifitas, ruang ekspresi diri, dan interaksi antara penonton dan kreator.

kehadiran youtube dalam bingkai entertainment Online membuka seluas-luasnya bagi masyarakat dalam memonopoli sumber daya. Maka, youtube tidak hanya berpotensi untuk menghindarkan kreator dari alienasi sebagai dampak negatif dari proses komodifikasi, keterbukaan di era masyarakat jejaring juga menegaskan semakin cairnya posisi dan bentuk eksploitasi pada setiap aktor yang terlibat (Yasmine, 2017).

Dalam dunia *youtube* sendiri terdapat 5 (lima) penghargaan yang apabila sebuah akun sudah mendapat *subscriber* dengan jumlah tertentu akan mendapatkan sebuah penghargaan dari *Youtube*. Penghargaan tersebut diberi nama *Play Button*. Sebelum menerima penghargaan ini, *youtuber* tersebut akan dicek terlebih dahulu apakah *youtuber* tersebut melanggar pedoman komunitas atau tidak. Berikut 5 (lima) penghargaan *Play Button* dari *Youtube*:

1. *Silver Play Button*

Penerima penghargaan *play button* jenis ini adalah seorang *youtuber* yang sudah mencapai 100.000 *subscriber*. Tampilan *play button* ini adalah berwarna perak. Berbentuk persegi panjang dengan nama *channel youtube* penerima serta terdapat sebuah logo *youtube* ditengahnya.

2. *Golden Play Button*

Penerima penghargaan *play button* ini adalah *youtuber* yang kanal *Youtube* nya sudah mencapai 1 juta *subscriber*. Dari segi tampilan, penghargaan ini sama dengan *silver play button* hanya saja berwarna emas. Terdapat kandungan emas sebesar 15 persen pada penghargaan tersebut.

3. *Diamond Play Button*

Youtuber yang berhak untuk menerima penghargaan ini adalah *youtuber* yang sudah mempunyai 10 juta *subscriber*. Berbeda dengan sebelumnya, penghargaan ini lebih terlihat elegan dan bukan berbentuk bingkai melainkan seperti logo *Youtube* bermotif berlian dengan warna yang mengkilap.

4. *Custom Play Button*

Sesuai dengan namanya, bentuk dari penghargaan ini dibuat dengan sesuai keinginan pemilik kanal *youtube*. *Youtuber* yang berhak menerima penghargaan jenis ini adalah yang telah memiliki 50 juta *subscriber*. Penerima penghargaan ini juga masih termasuk langka hanya beberapa *youtuber* saja yang telah menerima penghargaan ini.

5. *Red Diamond Play Button*

Youtuber yang berhak menerima penghargaan ini adalah *youtuber* yang telah mendapatkan 100 juta *subscriber*. *Youtuber* yang telah mendapatkan penghargaan ini jelas sangat langka. *Red Diamond Play Button* ini terbuat dari logam berlapis perak dan kristal *baccarat* merah besar, dan terdapat kandungan emas juga dalam penghargaan ini.

Youtube sendiri media sosial yang memiliki karakteristik yang berbeda dari media sosial pada umumnya. Terdapat karakteristik *youtube* yang menjadikan sebagian masyarakat lebih memilih menggunakan *youtube* sebagai media untuk mendapatkan penghasilan yaitu sebagai berikut :

1. Tidak ada batasan durasi mengunggah video. Hal ini yang membuat *youtube* berbeda dengan media sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, maupun *TikTok*.
2. Sistem pengaman yang akurat. *Youtube* tidak mengizinkan video yang mengandung sara, ilegal, berbau porno. Apabila terjadi

pelanggaran oleh *youtuber*, maka akan diberikan sanksi oleh *youtube*.

3. Adanya pembatasan umur dibawah 18 tahun tidak dapat mengakses konten dewasa, dengan adanya pengaman ini anak-anak yang belum cukup usia tidak dapat mengakses.
4. Berbayar, *youtube* memberikan penawaran bagi siapa pun yang mengunggah video ke *youtube* sehingga para *youtuber* bisa mendapatkan penghasilan.
5. Sistem *Offline*, *youtube* mempunyai fitur bagi pengguna untuk menonton video saat *offline* atau saat tidak terkoneksi dengan internet dengan cara mengunduh video tersebut sebelumnya.

Youtube mempunyai beberapa jenis video yang bisa dilihat oleh penggunanya, berbagai jenis video yang tersedia sangat beragam dan bervariasi. Secara umum kategori dalam *Youtube* yaitu sebagai berikut :

1. Otomotif dan Kendaraan
2. Komedi
3. Hiburan
4. Film dan Animasi
5. Permainan dan Tutorial
6. Musik
7. Berita dan Politik
8. Vlog
9. Olahraga
10. Memasak
11. Perjalanan dan Misteri
12. Pengetahuan

Berbagai macam kategori yang telah disebutkan diatas pengguna bisa memilih sesuai dengan kehendaknya tanpa memikirkan video apa yang ingin dilihat dalam kategori. Hal ini dikarenakan *youtube* menyediakan kolom di mesin pencarian dan rekomendasi dibawah video yang sedang ditonton.

Youtube juga mempunyai kebijakan dan keamanan saat menggunakan *youtube*, tidak semua konten disukai dikarenakan melanggar ketentuan pedoman komunitas. Dengan adanya fitur pelaporan konten yang dianggap tidak pantas bisa dicegah. Berikut beberapa aturan umur dalam *youtube* :

1. Konten seksual atau pornografi
2. Konten yang merugikan atau berbahaya
3. Konten yang mengandung unsur kebencian'
4. Konten kekerasan
5. Pelecehan dan *cyberbullying*
6. *Scam* atau penipuan
7. Ancaman
8. Hak cipta
9. Peniruan Identitas
10. Kebijakan tambahan

BAB III

GAMBARAN UMUM DESA KASEGERAN

A. Profil Desa Kasegeran

1. Sejarah Desa

Secara pasti data tertulis mengenai berdirinya desa Kasegeran belum ada. Menurut sumber-sumber yang dapat dipercaya diantaranya dari para sesepuh desa yang sekarang masih hidup. kepemimpinan yang pertama dijabat oleh lurah Sadiwara/Muslim yang diperkirakan tahun 1901 s/d 1908. Periode berikutnya yaitu tahun 1908 s/d 1920 yang dikenal dengan "Lurah Penatus" oleh H. Abdurrohman dilakukan dengan sistem penugasan.

Kepemimpinan berikutnya yaitu periode ketiga dijabat oleh Lurah Cadirana di mana pemilihan dilaksanakan dengan sistem Gendong. Lurah Cadirana diperkirakan tahun 1920 s/d 1929. Periode keempat setelah lurah Cadirana dijabat oleh Mohamad Idris sekitar tahun 1929 s/d tahun 1932. Selanjutnya yaitu periode ke 5 tahun 1932 s/d 1983 desa Kasegeran dipimpin oleh Lurah Madjasir di mana pemilihan Kepala Desa dilaksanakan dengan sistem bithing. Pada masa kepemimpinan beliau perkembangan desa Kasegeran sudah mengarah pada kegiatan pembangunan. Diantaranya pembangunan jembatan Kali Ente yang menjadi penghubung dan perbatasan, pembangunan sarana pendidikan yaitu berdirinya SD Negeri 2 Kasegeran.

Pada tahun 1985 desa Kasegeran untuk pertama kalinya melaksanakan pemilihan Kepala Desa dan sudah tidak memakai sebutan lurah. Dalam pemilihan Kepala Desa tersebut dilaksanakan dengan sistem tanda gambar dengan menggunakan simbol (Padi, ketela, jagung dll) dan terpilihlah Bapak Sumawikarta dengan tanda gambar Ketela (Budin)

menjadi Kepala Desa Kasegeran. Pelaksanaan pemilihan ini mulai mencerminkan demokrasi yang LUBER (Langsung - Umum - Bebas dan Rahasia) dan berlaku/dipakai sampai sekarang.

Pada masa kepemimpinan Sumawikarta sejak tahun 1985 sampai dengan tahun 1998 (Periode ke 6) desa Kasegeran mulai tampak kegiatan yang beraneka ragam, yaitu kegiatan Pemerintahan, Pembangunan, dan kemasyarakatan benar-benar terwujud. Adapun kegiatan pembangunan yang dilaksanakan adalah:

- a. Pembangunan pendopo Balai Desa dengan model Joglo yang hingga sekarang masih kokoh untuk dipergunakan berbagai macam kegiatan.
- b. Pembangunan jalan dan jembatan penghubung ke grumbul-grumbul diantaranya jembatan Kali Tenggulun, jembatan kali Ente dan beberapa jalan serta jembatan lainnya.
- c. Pembangunan Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 (MIM 02) yang terletak di grumbul Kaligecek.
- d. Pembangunan lapangan sepak bola di grumbul Rata / RW. 3
- e. Pembangunan ruang kantor untuk pelayanan masyarakat 6. Kegiatan pembangunan mental pun tidak ketinggalan, diantaranya kegiatan keagamaan, pembangunan masjid dan musholla di beberapa grumbul, peningkatan kegiatan PKK, Remaja, Karangtaruna dll.
- f. Penataan dibidang pemerintahan dengan memanfaatkan perangkat Desa Kasegeran sesuai tupoksinya.

Keramahtamahan, kedisiplinan, kebijakan serta ketekunan beliau dalam menjalankan ibadah merupakan sifat yang dimiliki Bp. Sumawikarta, yang patut kita ikuti dan kita tiru khususnya bagi generasi muda. Setelah Bp. Sumawikarta purna tugas, Kepala Desa berikutnya yaitu periode ke 7 dijabat oleh Bapak Saifuddin dari tahun 1999 sampai dengan tahun 2013. Prestasi dan pembangunan desa Kasegeran selama dipimpin oleh Bapak Saifuddin antara lain:

- a. Pengaspalan jalan desa ke grumbul Rata.
- b. Pembuatan dan pelebaran jalan, drainase di beberapa grumbul.
- c. Pembangunan tempat ibadah (Masjid/Musholla) di berbagai grumbul.
- d. Rehabilitasi dan penambahan lokal Gedung SD 2 Kasegeran.
- e. Pembangunan jembatan kali Ente.
- f. Pembangunan sarana pertanian (Bendungan Kali Mati, Kali Ente dll.
- g. Renovasi sarana dan prasarana kantor desa.
- h. Proyek listrik ke grumbul Rata dan Karanggintung.
- i. Pembangunan mental dan kemasyarakatan berupa pemberdayaan pengurus Lembaga Desa (RT/RW, LKMD, PKK, Karang taruna)
- j. Pembangunan-pembangunan lainnya yang tidak bisa disebutkan semuanya.

Setelah Bapak Saifuddin mulai tahun 2013 s/d 2019 Desa Kasegeran dipimpin oleh Kepala Desa Bapak Suchedi yang terpilih dalam pemilihan Kepala Desa pada tanggal 5 Mei 2013.

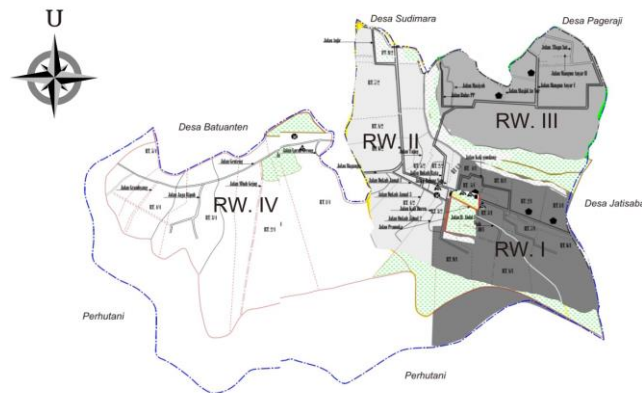
2. Kondisi Geografis Desa Kasegeran

Desa Kasegeran ini secara administratif masuk wilayah Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Provinsi Jawa Tengah. Adapun luas Desa Kasegeran ini adalah 615,989 hektar (Ha.) atau 615,989 km. Secara Geografis Desa Kasegeran terletak di sebelah barat Ibu Kota Kabupaten Banyumas dengan jarak kurang lebih 17 km yang terdiri dari daerah dataran rendah dan dataran tinggi yang berbatasan dengan :

- a. Sebelah Utara : Desa Pageraji dan Desa Sudimara Kecamatan Cilongok
- b. Sebelah Timur : Desa Jatisaba Kecamatan Cilongok
- c. Sebelah Selatan : Desa Kaliputih Kecamatan Purwojati
- d. Sebelah Barat : Desa Batuanten Kecamatan Cilongok

Gambar 1
Peta Desa Kasegaran

PETA DESA KASEGERAN



3. Kondisi Demografis

Kondisi demografis yang ditampilkan di bawah ini adalah kondisi demografis yang ada di wilayah penelitian. Data demografis tersebut di dapatkan data monografi desa.

a. Jumlah Penduduk

Jumlah penduduk di Desa Kasegaran selalu mengalami perubahan setiap tahunnya karena adanya peristiwa kelahiran dan kematian. Berdasarkan data monografi yang didapatkan dari Kepala Desa Kasegaran, jumlah penduduk Desa Kasegaran sebanyak 5.147 jiwa. Keseluruhan jumlah penduduk tersebut terdiri dari jumlah penduduk perempuan sebanyak 2532 jiwa atau sebanyak 49,20 persen dan jumlah penduduk laki-laki sebanyak 2615 jiwa atau sebanyak 50,80 persen dari keseluruhan jumlah penduduk Desa Kasegaran. Sedangkan jumlah kepala keluarga yang ada di Desa Kasegaran sebanyak 1706 kepala keluarga.

b. Kepadatan Penduduk

Kepadatan Penduduk merupakan perbandingan antara jumlah penduduk di suatu wilayah dengan luas wilayah tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari data monografi Desa Kasegeran tahun 2023 Desa Kasegeran memiliki kepadatan penduduk sebesar 5.147 jiwa dengan luas wilayah 615,989 hektar (Ha.) atau 615,989 km. berdasarkan data di atas, kepadatan penduduk yang ada di Desa Kasegeran dapat diketahui dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Kepadatan Penduduk} = \frac{\text{Jumlah Penduduk suatu wilayah}}{\text{Luas Wilayah (km}^2\text{)}}$$

$$\text{Kepadatan Penduduk} = \frac{5.147 \text{ Jiwa}}{6,16 \text{ (km}^2\text{)}}$$

$$\text{Kepadatan Penduduk} = 835,55 \text{ jiwa/km}^2$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa kepadatan penduduk Desa Kasegeran sebesar 835,55 jiwa/km².

c. Komposisi Penduduk

Komposisi penduduk merupakan susunan penduduk di suatu daerah yang pengelompokannya berdasarkan karakteristik-karakteristik yang sama. Komposisi penduduk yang di uraikan dalam penelitian ini yaitu komposisi penduduk Desa Kasegeran berdasarkan jenis kelamin, berdasarkan usia, berdasarkan profesi.

Tabel 1
Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Penduduk	Presentase
Laki-laki	2615	50,80%
Perempuan	2532	49,20%
Total	5147	100%

Tabel 2
Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Usia Laki-Laki

Jumlah Penduduk Laki-laki			
No	Usia	Jumlah Penduduk	Persentase
1	0 - 6 tahun	196	7.50
2	7 tahun - 12 tahun	232	8.87
3	13 tahun -18 tahun	261	9.98
4	19 tahun - 25 tahun	288	11.01
5	26 tahun - 40 tahun	547	20.92
6	41 tahun - 55 tahun	528	20.19
7	56 tahun - 65 tahun	277	10.59
8	66 tahun - 75 tahun	179	6.85
9	≥ 75 tahun	107	4.09
	Total	2615	100%

Tabel 3
Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Usia Perempuan

Jumlah Penduduk Perempuan			
No	Usia	Jumlah Penduduk	Persentase
1	0 - 6 tahun	199	7.86
2	7 tahun - 12 tahun	207	8.18
3	13 tahun -18 tahun	236	9.32
4	19 tahun - 25 tahun	275	10.86
5	26 tahun - 40 tahun	513	20.26
6	41 tahun - 55 tahun	531	20.97
7	56 tahun - 65 tahun	288	11.37
8	66 tahun - 75 tahun	175	6.91
9	≥ 75 tahun	108	4.27
	Total	2532	100%

Tabel 4
Jumlah Penduduk Desa Kasegeran Berdasarkan Pekerjaan

Jenis Pekerjaan	Laki-Laki (orang)	Perempuan (orang)	Jumlah (orang)
Belum Bekerja/Tidak Bekerja	720	668	1388
Mengurus Rumah Tangga	0	1313	1313
Pelajar/Mahasiswa	315	235	550
Pensiunan	19	5	24
Pegawai Negeri Sipil	12	5	17
Tentara Nasional Indonesia	1	0	1
Kepolisian RI	1	0	1
Perdagangan	10	10	20
Pertani	146	86	232
Peternak	0	1	1
Industri	2	3	5
Konstruksi	1	0	1
Karyawan Swasta	186	68	254
Karyawan BUMD	2	2	4
Karyawan Honorer	6	1	7
Buruh Harian Lepas	819	58	877
Buruh Tani	8	1	9
Pembantu Rumah Tangga	0	5	5
Tukang Batu	2	0	2
Tukang Sol Sepatu	5	0	5
Tukang Las	1	0	1
Mekanik	2	0	2
Perancang Busana	1	0	1
Ustadz	1	0	1
Anggota DPRD Kabupaten/Kota	1	0	1
Guru	6	21	27
Bidan	0	2	2
Perawat	1	3	4
Pelaut	2	0	2
Sopir	35	0	35
Pedagang	44	26	70

Perangkat Desa	10	1	11
Wiraswasta	256	18	274
Total	2615	2532	5147

B. Prasarana dan Sarana Desa Kasegeran

Desa Jatilaba memiliki beberapa prasarana dan sarana yang dapat memberikan bentuk kenyamanan bagi masyarakatnya, bentuk prasarana dan sarana yang ada di dalam Desa Jatilaba tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5
Prasarana dan Sarana Desa Kasegeran Pemerintahan Desa/Kelurahan

Prasarana dan Sarana Pemerintahan Desa/Kelurahan	
Gedung Kantor	Ada
Kondisi	Baik
Jumlah Ruang Kerja	5
Balai Desa/Kelurahan/Sejenisnya	Ada
Listrik	Ada
Air Bersih	Ada
Telepon	Ada
Rumah Dinas Kepala Desa	Tidak Ada
Rumah Dinas Kepala Desa	Tidak Ada

Tabel 6
Prasarana dan Sarana Desa Kasegeran

Prasarana Peribadatan	
Langgar Mushola	23
Masjid	8
Prasarana Olah Raga	
Lapangan Sepak Bola	3 buah
Lapangan Bulu Tangkis	4 buah
Meja pingpong	3 buah
Lapangan Voli	1 buah
Prasarana dan Sarana Kesehatan	
Poliklinik/balai pengobatan	4 unit
Posyandu	9 unit
Toko Obat	2 unit
Balai Pengobatan Masyarakat Yayasan	4 unit
Rumah Bersalin	1 unit
Balai Kesehatan Ibu dan Anak	1 unit
Jumlah Dukun Bersalin Terlatih	7 orang
Bidan	2 orang

Perawat	3 orang
Prasarana dan Sarana Kebersihan	
Tempat Pembuangan Sementara (TPS)	2 unit
Tempat Pembuangan Akhir (TPA)	2 unit
Alat Penghancur Sampah	1 unit
Jumlah Gerobak Sampah	10 unit
Jumlah Tong Sampah	100 unit
Jumlah Truck Pengangkut Sampah	1 unit
Jumlah Satgas Kebersihan	2 kelompok
Jumlah Pemulung	3 orang
Tempat Pengelolaan Sampah	1 unit
Pengelolaan Sampah Lingkungan/RT	0 unit

C. Struktur Organisasi Pemerintah dan Wewenang Perangkat Desa Kasegeran

Desa Kasegeran memiliki struktur kepengurusan organisasi yang berguna untuk menjalankan fungsi dan tujuan menuju Desa Kasegeran yang lebih baik sesuai dengan visi dan misi. Berikut adalah struktur kepengurusan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepala Desa : H. Saifuddin, S.H
2. Sekretaris Desa : Taufik Hidayat
3. Kepala Dusun I : Warsito

4. Kepala Dusun II : Sawin
5. Kepala Dusun III : Sarifudin
6. Kasie Pemerintahan : Sutarto
7. Kasie Kesejahteraan : Surur Maiko
8. Kasie Pelayanan : Aminin
9. Kaur Tata Usaha dan Umum : Kharits Sa'id
10. Kaur Keuangan : Mei Amalia
11. Kaur Perencanaan : Arif Kuncara

Berdasarkan struktur kepengurusan yang telah dipaparkan diatas, maka mengacu pada peraturan Nomor 3 tahun 2017 bahwa kedudukan dan tugas pokok serta fungsi perangkat desa yaitu :

1. Kepala Desa

Kepala Desa berkedudukan sebagai kepala yang dapat memimpin serta mengatur proses penyelenggaraan pemerintahan desa mulai dari proses pembangunan, pemberdayaan, pembinaan serta penghimpunan kepada pihak masyarakat, adapun fungsi kepala desa sebagai berikut:

- a. Menyelenggarakan pemerintahan desa seperti, proses tata praja pemerintah, menetapkan peraturan, membina permasalahan tanah, menjaga ketertiban serta dapat mengupayakan proses pengelolaan kewilayahan serta dapat mengupayakan perlindungan dalam bentuk pengayoman dan dapat melaksanakan administrasi kependudukan secara lengkap.
- b. Menyelenggarakan fungsi pembangunan yang baik dalam proses pendidikan, kesehatan, dan infrastruktur
- c. Membina masyarakat dengan melakukan fungsi dan tanggung jawab dalam beberapa bidang seperti Pendidikan, kebudayaan sosial, lingkungan serta ketenagakerjaan masyarakat.

- d. Memperdayakan masyarakat serta dapat diandalkan seperti pembentukan program-program inovasi serta kebijakan untuk dapat mensosialisasikan masyarakat dalam berbagai bidang.
- e. Menjaga hubungan baik dan bentuk kerja sama di antara sesama masyarakat dan lembaga lainnya.

2. Sekretaris Desa

Pada pasal 2 ayat (2) dijelaskan bahwa perangkat desa dalam proses pelaksanaan harus sesuai dengan bidang dan tugasnya kepada kepala desa secara tepat waktu. Pada proses ini berarti sesuai dengan pasal 18 ayat (2) sekretaris memiliki fungsi yaitu:

- a. Menjalankan urusan ketatausahaan seperti naskah, administrasi, surat menyurat maupun perihal dokumen arsip dan ekspedisi.
- b. Menjalankan urusan umum dan menyediakan prasarana perangkat desa, menyimpan aset pengadministrasian asset, inventaris dan bentuk pelayanan umum.
- c. Menjalankan fungsi kegiatan pengelolaan keuangan seperti administrasi sumber pendapatan dan pengeluaran desa, verifikasi administrasi keuangan serta admistrasi penghasilan kepala desa.
- d. Menjalankan urusan perencanaan seperti menyusun rencana anggaran pendapatan dan pengeluaran dalam bentuk memantau, mengevaluasi dan menyusun laporan.

3. Kepala Urusan

Pada pasal 3 ayat (3) dijelaskan bahwa kepala urusan bidang memiliki kedudukan sebagai staf dalam membantu sekretaris desa untuk fungsinya sebagai berikut:

- a. Mempelajari peraturan perundang-undangan dan kebijakan teknis yang berhubungan dalam bidangnya.
- b. Menyusun dan melaksanakan program kerja yang sesuai dengan bidangnya.

- c. Melaksanakan pengelolaan administrasi personalia dalam upaya untuk proses menginput dalam melaksanakan tata usaha, mengusulkan kursus, dan bimbingan teknik yang berguna untuk meningkatkan kapasitas asset desa.
- d. Melaksanakan bentuk pelayanan pada masyarakat
- e. Membuat proses kegiatan sesuai dengan bidang dan tugas.
- f. Melaksanakan tugas yang diberikan dari kepala desa sebagai kewajiban dan kemudian diteruskan kepada sekretaris desa.

D. Visi Misi Kabupaten Banyumas

1. Visi

Menjadikan Banyumas Yang Maju, Adil-Makmur, dan Mandiri .

2. Misi

- a. Mewujudkan Banyumas sebagai barometer pelayanan publik dengan membangun sistem integritas birokrasi yang profesional, bersih, partisipatif, inovatif dan bermartabat
- b. Meningkatkan kualitas hidup warga melalui pemenuhan kebutuhan dan layanan dasar pendidikan dan kesehatan
- c. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing daerah berkualitas, berkeadilan dan berkelanjutan
- d. Mewujudkan Banyumas sebagai Kabupaten Pelopor Kedaulatan pangan
- e. Menciptakan iklim investasi yang berorientasi perluasan kesempatan kerja yang berbasis potensi lokal dan ramah lingkungan
- f. Meningkatkan kualitas dan kuantitas infrastruktur dasar yang merata dan memadai sebagai daya ungkit pembangunan
- g. Mewujudkan kemandirian ekonomi dengan menggerakkan industri kerakyatan, Pariwisata dan industri kreatif berbasis sumber daya lokal

- h. Mewujudkan tatanan masyarakat yang berbudaya serta berkepribadian dengan menjunjung tinggi nilai nasionalisme dan religius

E. Sejarah Berdirinya Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui YouTube di Kampung Youtuber Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

1. Sejarah Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui YouTube

Kegiatan ini di inisiasi oleh salah satu warga yang tinggal di Desa Kasegeran bernama Siswanto. Beliau membuat chanel pertama kali dimulai pada tahun 2017. Pada mulanya beliau membuat konten tentang komedi namun tidak laku dan hanya sedikit penonton yang melihat kontennya. Lalu pada 2019 beliau membuat konten mengenai dunia otomotif terutama sepeda motor. Hingga akhirnya konten yang dibuat oleh Siswanto ini mendapat atensi yang cukup banyak dari pengguna *youtube* hingga merubah kehidupan Siswanto. Keadaan ekonomi Siswanto mulai membaik dan mendapatkan penghasilan yang meningkat drastis. Karena dengan perubahan ekonomi yang signifikan ini, Siswanto dianggap melakukan ritual pesugihan oleh warga desanya. Lalu Siswanto menepis semua isu dan menjelaskan pada warga bahwa beliau mendapat penghasilan dari membuat *channel* youtube.

Dengan kegigihannya, Siswanto lalu mengajak para pemuda untuk mengikuti jejaknya membuat *channel Youtube*. Namun tawaran ini tidak serta merta mendapat respon dari para pemuda sekitar karena dianggap Siswanto ini hanya mimpi kosong belaka. Dengan kesabaran dan terus membuktikan Siswanto ini terus mengajak para pemuda di desanya secara perlahan agar mau di latih dan diberi arahan untuk menjadi seorang *youtuber*. Beliau mengajak para pemuda yang kenal hingga akhirnya ada beberapa yang mau mengikuti jejaknya sebagai *youtuber*.

“Awal membuat *Youtube* ingin memperbaiki ekonomi karena keadaan saat itu *bengkel* sepi dan ingin mencari tambahan penghasilan. Lalu

mengetahui jika *Youtube* bisa menghasilkan uang akhirnya membuat *chanel Youtube* yang awalnya membuat konten komedi namun tidak laku lalu membuat tentang perbaikan motor dan laku” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

Setelah konten tentang perbaikan sepeda motor laku, Siswanto mendapat tawaran kerja sama dari *Youtube* sebagai *Youtube Partner Program* dan melakukan perjanjian dengan *Youtube* mengenai bagi hasil yaitu 60% untuk Siswanto dan 40% untuk *Youtube*. Hasil tawaran kerja sama dari *Youtube* dan Siswanto menerima dengan pendapatan awal yaitu Rp.1.800.0000/bulan. Dengan mendapat pendapatan dari konten *Youtube* membuat Siswanto bersemangat dalam membuat konten dan berhasil membuat kehidupan lebih baik. Setelah beliau berhasil memperbaiki kehidupannya menjadi lebih baik, terbesit beliau ingin orang lain juga bisa memperbaiki hidupnya menjadi lebih baik seperti yang Siswanto rasakan.

“Awal mengajak membuat *Youtube* kepada para pemuda ingin mengembangkan desa, ingin memajukan desa, dan ingin membuka lapangan pekerjaan bagi warga desa dengan modal yang sederhana dan tidak harus memiliki *pendidikan* yang tinggi untuk menjadi seorang *youtuber* hal yang terpenting yang harus dimiliki adalah cerdas dan kreatif” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

Awal diajak untuk diberi pelajaran mengenai *Youtube* tidak ada yang berminat, justru Siswanto mendapat cibiran dan makian namun beliau tetap bersabar dan bersemangat untuk mengajak para pemuda. Pada akhirnya ada satu atau dua orang yang mau diberi pelajaran mengenai cara menjadi seorang *youtuber* dan setelah merasakan hasilnya menjadi seorang *youtuber* akhirnya banyak orang yang tertarik untuk mengikuti jejaknya menjadi seorang *youtuber*. Bahkan seseorang yang tidak bisa membaca pun beliau latih hingga bisa mendapatkan penghasilan. Semua pelatihan dan pembelajaran beliau lakukan seorang diri hingga beliau kewalahan akan tetapi beliau lakukan semua itu karena memiliki

keyakinan bahwa ketika kita membagikan sesuatu maka niscaya kita juga mendapatkan hak atas apa yang kita bagikan yaitu mengenai ilmu yang bermanfaat. Siswanto awalnya mengajak yang hanya Siswanto kenal saja dengan mengajarkan secara sukarela akhirnya banyak yang mendengar sehingga banyak yang berdatangan. Walaupun awalnya orang-orang pesimis namun Siswanto bisa membuktikan bahwa pelatihan yang diberikan olehnya bisa menjawab rasa pesimis itu hanya dengan peralatan yang sederhana.

Gambar 2
Taman SIBOEN tempat pelatihan



Siswanto memilih *Youtube* sebagai media untuk mendapatkan penghasilan dibandingkan dengan *platform* lain seperti *Instagram*, *Tiktok* karena *Youtube* menawarkan sebuah kerja sama bisnis melalui iklan yang ditayangkan di video kita sehingga uang yang didapatkan itu murni dari kerja sama bisnis yang dilaksanakan berbeda dengan *platform* lain yang memberikan uang adalah bukan dari *platform* tersebut tetapi orang yang menyawer melalui *platform* tersebut dan apabila *endorse* kelas masyarakat kelas bawah seperti kurang layak dan kurang dilirik sehingga *Youtube* menjadi pilihan yang baik untuk mendapatkan penghasilan.

2. Program Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital

Kegiatan pemberdayaan yang dilakukan adalah pelatihan mengenai pemanfaatan channel *Youtube* sebagai media untuk mendapatkan penghasilan. Hal yang perlu ditekankan di sini adalah kegiatan ini bukan melakukan perekrutan sebagai *team channel* dari siboen itu sendiri melainkan memang benar benar mandiri dalam menggunakan akun *Youtube* masing-masing. Siswanto memberikan materi yang dilaksanakan melalui pembagian 3 (tiga) kelas. Pembagian kelas yaitu berawal dari pemula, *growth*, dan pro. Dengan Program pembagian kelas ini untuk memudahkan para pemuda yang mengikuti kegiatan pemberdayaan sesuai dengan kualifikasi yang dimiliki.

Konten yang dibuat oleh pemuda yang mengikuti program merupakan sesuai dengan kemampuan dan kebiasaan yang dimiliki para pemuda itu sendiri. Siswanto memandu para pemuda sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki. Siswanto tidak mengarahkan harus membuat konten persis seperti dirinya tapi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki seperti ada yang membuat konten berjualan, memancing, bertani dan lain lain

Gambar 3

Peserta yang mengikuti Pelatihan



Kegiatan ini juga sangat diapresiasi oleh Pemerintah Desa Kasegeran karena memperkenalkan sebuah terobosan baru yang mana hal ini pemuda bisa memanfaatkan media sosial terutama *Youtube* sebagai ajang untuk mempublikasikan karya mereka dan juga mereka bisa mendapatkan penghasilan dari *Youtube*. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan sekretaris desa yaitu Bapak Taufik Hidayat.

“Walaupun awalnya sempat ada kesalahpahaman dengan warga akan tetapi warga mulai mengerti dan mengapresiasi apa yang dilakukan oleh Siswanto ini karena warga sudah mengetahui usaha yang dilakukan oleh Siswanto, tentu hal ini sangat membantu pemuda Desa Cilongok ini untuk melek teknologi dan menjadikan media sosial ini tidak hanya sebagai sarana hiburan akan tetapi juga bisa menghasilkan pendapatan” (Hasil wawancara Bapak Taufik Hidayat selaku Sekretaris Desa Cilongok pada tanggal 27 Juli 2023).

F. Proses Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui *Youtube* di Kampung *Youtube* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Pemberdayaan merupakan kegiatan dakwah yang mengarah pada kesejahteraan masyarakat dan peningkatan taraf hidup. Dakwah adalah proses agar masyarakat dapat bergerak dari keterbelakangan menuju kemajuan dan lebih maju. Dengan adanya pemberdayaan diharapkan akan mampu membangun potensi terutama terhadap para pemuda agar mereka mampu mengikuti perkembangan zaman dan mempunyai kemampuan atau keahlian yang bisa dimanfaatkan. Adanya kegiatan pemberdayaan melalui pelatihan menjadi *youtuber* yang digagas oleh Siswanto diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama para pemuda mengingkat perkembangan zaman dan perkembangan teknologi terutama media sosial mengingat sekarang media sosial tidak hanya sebagai hiburan namun bisa menjadi media untuk mendapatkan penghasilan.

Gambar 4
Pelatihan bersama Bapak Siswanto



Desa Kasegeran ini salah satu desa yang melakukan pemberdayaan dengan memanfaatkan media sosial *Youtube* sebagai sarana mendapatkan penghasilan yang digagas oleh Siswanto. Walaupun awalnya mendapatkan hinaan dan diremehkan namun lambat laun bisa memberikan dampak positif kepada para pemuda terutama saat pandemic melanda dan banyak pemuda yang mengalami pemutusan hubungan kerja sehingga pemberdayaan ini sangat membantu dan memberikan nilai positif. Tahapan pemberdayaan yang sudah disampaikan menurut (Ibrahim, I., Zukhri, N., 2019) tahapan tersebut mempunyai tiga tahapan yaitu penyadaran, pengkapatisan dan pendayaan.

1. Tahapan Penyadaran

Pada tahap ini Siswanto memberikan penyadaran sebagai awal pemberdayaan yang dilakukan olehnya dengan memberikan ajakan dan penjelasan mengenai proses untuk menjadi *youtuber*. Siswanto mengajak kepada teman-teman yang beliau temui di jalan yang diawali dengan sapaan. Siswanto memberikan penyadaran bahwasanya menjadi seorang *youtuber* tidak perlu pendidikan tinggi, peralatan yang canggih dan mahal. Pada tahap penyadaran ini Siswanto menerapkan prinsip bahwa walaupun berasal dari desa

tetapi mereka bisa untuk menjadi seorang *youtuber* dengan penghasilan yang tinggi. Pada tahapan penyadaran ini Siswanto mengajak dengan sepenuh hati dan penuh rasa optimis agar para pemuda ini bisa bangkit dari keterpurukan agar mereka bisa berdaya.

Hal ini senada dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Siswanto selaku penggagas kegiatan ini yang mengatakan banyak sekali rintangan dan cobaan yang beliau saat mengajak.

“Saya berusaha meyakinkan setiap teman saya yang ditemui saat berpapasan di jalan atau sekedar sedang bertegur sapa di teras rumah. Walaupun saya dianggap omong kosong dan hanya dikira sedang bermimpi menjadi seorang artis akan tetapi itu bukan menjadi halangan bagi saya untuk menebarkan manfaat dan berbagi kebaikan melalui kemampuan yang saya miliki untuk menjadi seorang *youtuber*” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

Tahap penyadaran ini sangat menekankan ketika berada di lapangan, pada prosesnya dilakukan dengan sosialisasi, penjelasan, pengertian dan tidak dilakukan dengan cara memaksa agar orang-orang mau mengikuti kegiatan ini.

2. Tahap Pengkapasitasan

Tahapan ini juga bisa disebut dengan “*capacity bulding*” atau memiliki arti yang lebih sederhana yaitu memampukan atau *enabling* untuk diberikan daya atau kuasa. Pada tahap ini Siswanto melakukan persiapan dengan mendirikan saung saung agar kegiatan proses mengajar menjadi *youtuber* menjadi nyaman, saung inilah yang dinamakan dengan taman K-boen. Awalnya kegiatan mengajar dilaksanakan di teras rumah Siswanto namun seiring dengan antusiasme yang tinggi dari para pemuda akhirnya Siswanto membuat Saung untuk dijadikan tempat pembelajaran. Saung ini menjadi

tempat proses mengajar dan tempat untuk menginap para peserta yang berasal dari luar kota. Pengkapasitasan ini menggunakan dana pribadi dari Siswanto sendiri dan selama menjadi peserta mereka tidak dipungut biaya sama sekali. Siswanto memberikan fasilitas dan memberikan materi secara sukarela.

“Saya menyiapkan fasilitas seperti saung dan gazebo ini untuk kegiatan proses belajar mengajar agar lebih mudah dan nyaman sehingga para pemuda bisa menyerap ilmu yang saya sampaikan. Dan saung ini digunakan untuk tempat berkumpul untuk berkonsultasi maupun untuk berkolaborasi dalam pembuatan konten” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

3. Tahap Pendayaan

Tahapan ini sebagai salah satu strategi yang dilakukan untuk menjalankan kegiatan yang bersifat sederhana, yaitu pemberian daya atau kekuatan dengan kecakapan penerimanya. Dalam tahap ini Siswanto memberikan edukasi tentang dunia *youtube* agar bisa mendapatkan penghasilan dari membuat konten di *Youtube*. Melalui proses pendayaan ini Siswanto memberikan penjelasan kepada para pemuda desa yang antusias dan semangat dalam memerhatikan materi yang diberikan Siswanto secara seksama. Pada proses pendayaan ini lebih berproses pada kegiatan yang dilakukan pemuda dengan strategi yang telah diberikan pada tahap edukasi melalui proses pembelajaran dengan mengedepankan kreativitas yang terbentuk oleh para pemuda.

Pada tahapan ini awalnya dilaksanakan di kediaman Siswanto namun setelah saung dan gazebo selesai dibuat akhirnya proses pendayaan dipindahkan karena lebih nyaman dan luas. Dalam tahapan ini pemuda diberikan edukasi mengenai dunia *Youtube* akan tetapi *mindset* yang ditanamkan tidak langsung untuk mendapatkan penghasilan dari *Youtube*. Mereka diberi penjelasan terlebih dahulu

bagaimana menentukan cara untuk konten yang akan dibuat sesuai dengan minat dan hobi mereka. Pada proses ini juga dijelaskan bahwa untuk menjadi *youtuber* tidak harus memiliki peralatan yang mahal maupun peralatan yang memadai cukup dengan *smartphone* saja sudah bisa untuk membuat konten.

“Untuk proses ini saya menyampaikan jangan langsung memikirkan mendapatkan uang akan tetapi kembangkan terlebih dahulu dan gali terlebih dahulu hobi ataupun kesenangan agar saat menjalaninya tidak mudah menyerah dan putus asa karena ketika melakukan sesuatu yang kita senangi itu akan memicu kreativitas kita sedangkan jika langsung memikirkan uang kita akan mudah menyerah apabila tidak sesuai dengan ekspektasi atau keinginan kita” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

Pada proses pendayaan ini Siswanto membagi para pemuda ke dalam tiga kelas yang sesuai dengan tingkatan dan kemahiran mereka dalam mengelola akun media sosial *Youtube* ini. Pembagian tersebut meliputi kelas pemula, *growth*, dan pro.

a. Pemula

Pada kelas ini Siswanto memberikan materi mengenai *basic* atau tahap dasar seperti penamaan akun. Dalam penamaan akun *Youtube* ada hal yang perlu diperhatikan seperti pemilihan kosa kata. Pada tahap pemula ini juga hal yang harus diperhatikan adalah dalam pemilihan kata kunci untuk mengunggah video yang sudah dibuat dan untuk membuat akun. Setelah sudah memahami mengenai penamaan akun, Siswanto akan memberikan arahan terkait arah konten yang akan dibuat seperti apa dengan menggali kesenangan atau hobi yang selalu dijalani. Siswanto lebih mengarahkan kepada hal yang disukai atau hobi agar nantinya dalam menjalani proses untuk pembuatan konten tidak merasa jenuh dan dalam menjalaninya

juga senang. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Siswanto selaku inisiator kegiatan.

“Saya gali dulu saya tanyai dulu apa hobi mereka apa kesenangan mereka atau keahlian mereka misal memancing, apakah konten misteri, *dairy vlog*, memasak, makan itu semua kita gali agar mereka enjoy menjalaninya dan tidak mudah bosan dan putus asa” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

Setelah menemukan apa yang disukai dan konten apa yang akan dibuat lalu Siswanto akan memberikan materi mengenai *public speaking* untuk berkomunikasi dengan penonton. Bagaimana agar bisa berkomunikasi secara intens dan tidak mengulangi kata-kata dengan para penonton sehingga interaksi bisa terjalin.

“Karena kita menggunakan sistem *streaming* kita harus bisa berkomunikasi dengan para penonton dan kebanyakan mereka kurang bisa berkomunikasi sehingga *public speaking* ini perlu diajarkan agar mereka tidak kebingungan ketika berkomunikasi dengan para penonton” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

b. Growth

Dalam tahap ini Siswanto mengarahkan para pemuda terkait psikologi konten bagaimana agar ide mereka muncul dan membuat hal yang menarik dalam kontennya. Dalam tahap ini Siswanto membantu agar ide mereka terus muncul untuk membuat konten dan agar mereka terus semangat dalam membuat konten. Mereka dibimbing agar kreativitas mereka terus muncul dan mereka selalu berinovasi untuk membuat konten agar terus menarik minat penonton. Dalam tahap ini juga mereka dibimbing mengenai proses monetisasi agar mereka bisa

mendapatkan penghasilan dari konten yang mereka buat. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Siswanto.

“Dalam psikologi konten saya menekankan agar ide mereka terus tumbuh dan tetap memberikan motivasi kepada mereka agar inovasi itu terus muncul dan penonton pun semakin banyak lalu meningkatkan jumlah *subscriber* mereka” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

c. Pro

Dalam tahap ini lebih pemuda mengenai trik agar menjaga penonton bisa tetap menonton konten yang kita buat. Dalam tahap ini juga diajarkan mengenai *Frame Rate* (gambar yang berjalan secara berurutan). Dalam tahap ini mereka juga diajarkan terkait *moving* dalam pengambilan gambar agar bisa mendapatkan hasil yang baik.

Jika semua para pemuda sudah melewati pelatihan dan sudah bisa mandiri dalam mengelola akun *Youtube* mereka akan rutin 3 bulan sekali untuk berdiskusi maupun evaluasi dalam pembuatan konten. Selain itu mereka berkonsultasi mengenai algoritma yang sedang terjadi *Youtube*. Mereka akan meminta saran kepada Siswanto mengenai algoritma yang sedang terjadi.

Berikut adalah daftar pemuda Desa Kasegeran yang telah dilatih oleh Siswanto dan telah mendapatkan penghasilan dari *youtube*.

Tabel 7
Nama Peserta Pelatihan

No	Nama	Nama Chanel YouTube	Subscriber
1	Kuswanto	sura blendong	242 ribu
2	Taufik	Taufik Nf	138 ribu
3	Ibnu Fauzy	Ibnu Fauzy	224 ribu
4	Syam	Mister Syam	319 ribu
5	Tirwan	Angger Pradesa	165 ribu
6	Wawan	INYONK Blakasuta	266 ribu
7	Setiawan	ireng setiawan	93,8 ribu
8	Jaka	Setiono JAKA	40,3 ribu
9	Triono	Triono Comal	362 ribu
10	Nito	Adipati Seger	52,6 ribu
11	Rokhman	Mister Komeng	63,1 ribu
12	Fahrur	Black Paper Planes	25,3 ribu
13	Rozi	Mas Oji	28,2 ribu
14	Adi	Adi Jokey	20,8 ribu
15	Narto	Narto Cu	21,3 ribu

G. Hasil Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui *Youtube* di Kampung *Youtube* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Suatu kegiatan pemberdayaan perlunya memiliki beberapa indikator penentu pencapaian dalam pemberdayaan tersebut. Hasil pemberdayaan tersebut menurut Edi Soeharto adalah pemberdayaan merujuk pada kemampuan orang khususnya kelompok rentan, dan kelompok lemah sehingga mereka memiliki kekuatan dan kemampuan (Suharto, 2009:56-57).

Sebuah kegiatan pemberdayaan tentu memiliki indikator untuk menentukan pencapaian dalam pemberdayaan tersebut. Hasil pemberdayaan tersebut memberikan dampak yang positif dan meningkatkan kemampuan kelompok yang lemah menjadi lebih berdaya. Maka dari itu hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan adanya pemberdayaan pemuda sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pemuda

Hasil dari peneliti mengenai pemberdayaan pemuda melalui *Youtube* ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media sosial yang baik sehingga bisa dimanfaatkan untuk hal yang baik dan tidak hanya sekedar untuk hiburan melainkan juga bisa untuk meningkatkan pendapatan. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Mas Taufik sebagai peserta pemberdayaan.

“Setelah mengikuti kegiatan ini dan belajar mengenai *Youtube* saya jadi paham mas bahwa media sosial tidak hanya sebagai media hiburan dan buang buang waktu saja tetapi kita bisa memanfaatkannya untuk mendapatkan penghasilan dari situ kalo saya tidak belajar dengan Pak Siswanto mungkin saya tidak akan tahu bahwa media sosial *Youtube* bisa mendapatkan uang”. (Hasil wawancara dengan Mas Taufik sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 31 Juli 2023).

Selama mereka mengikuti kegiatan pemberdayaan mendapatkan banyak sekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat untuk mereka terus berkembang dalam mengelola akun *Youtube* mereka masing-masing sampai mereka bisa memonetisasi hasil dari video *Youtube* yang mereka unggah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Mas Ibnu sebagai peserta pemberdayaan.

“Saya sekarang bermain media sosial tidak hanya sebagai hiburan akan tetapi karena ilmu yang sudah diberikan oleh mas siboen saya jadi mengerti bagaimana pengelolaan media sosial *youtube* agar bisa mendapatkan penghasilan dan lebih paham mengenai teknologi”.

(Hasil wawancara dengan Mas Ibnu sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 28 Juli 2023).

Gambar 5
Hasil pelatihan bersama Siswanto



Pemuda yang sudah mengikuti kegiatan pemberdayaan ini menjadikan hal positif dalam mengembangkan ketrampilan dan pengalaman mereka terutama dalam pengelolaan media sosial *Youtube*. Pemuda menjadi lebih menguasai tentang pola dalam pembuatan konten sehingga kreativitas mereka menjadi berkembang dan mereka tahu cara memanfaatkannya.

2. Terciptanya lapangan pekerjaan

Dengan adanya pemberdayaan pemuda melalui *Youtube* ini memberikan dan membuka peluang pekerjaan baru bagi pemuda dan masyarakat apalagi profesi ini masih terbilang baru dan masih kurang diketahui terutama oleh masyarakat desa.

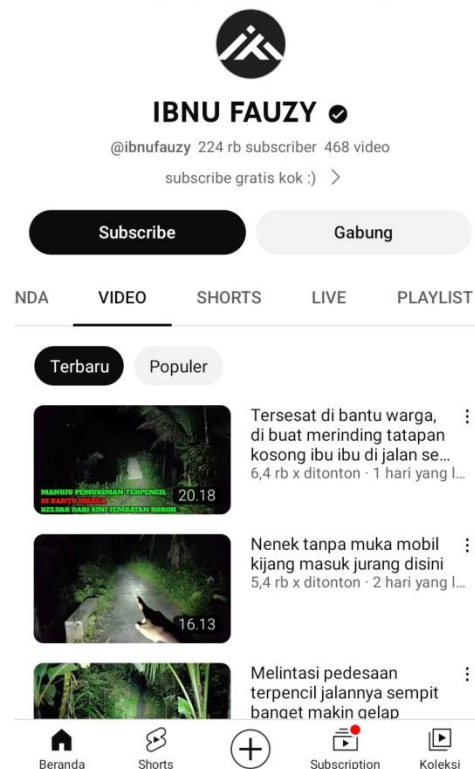
“Saya harap dengan adanya kegiatan ini pemuda jadi lebih tahu bahwa media *Youtube* bisa menghasilkan uang dan tentu hal ini bisa membuka lapangan pekerjaan baru sehingga mereka mungkin tidak

perlu merantau lagi untuk mencari penghasilan. Mereka cukup di desa saja sudah bisa mendapatkan penghasilan” (Hasil Wawancara Siswanto selaku inisiator tanggal 11 Mei 2023).

Sesuai penuturan dari Mas Taufik yang sudah mengikuti kegiatan pemberdayaan pemuda ini menjelaskan bahwa:

“Saya dulunya merantau ke Jakarta mas bekerja di konveksi lalu saya melihat *Youtube* nya Pak Siswanto setelah saya tahu ternyata satu desa dengan saya, saat saya libur kerja saya pulang dan menemui beliau lalu diajarkan untuk *ngeyoutube* akhirnya saya bisa menjadi *youtuber* tentu saya awalnya tidak membayangkan ada profesi *youtuber*”. (Hasil wawancara dengan Mas Taufik sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 31 Juli 2023).

Gambar 6 Akun peserta pelatihan



3. Meningkatkan penghasilan pemuda

Hasil dari pemberdayaan yang dilakukan oleh Pak Siswanto ini sangat membantu untuk meningkatkan penghasilan dan perekonomian pemuda yang awalnya menganggur atau hanya mendapatkan penghasilan pas-pasan. Hal ini senada dengan penuturan dari Mas Syam yang mengikuti kegiatan pemberdayaan ini.

“Saya awalnya hanya bekerja di kantor di daerah Purwokerto setelah mengetahui Mas Siboen memberikan pelatihan saya lalu berminat untuk mengikuti dan akhirnya saya juga bisa mendapatkan penghasilan dari *Youtube*. Karena *Youtube* inilah perekonomian saya juga menjadi lebih baik karena penghasilan saya terbantu dari *Youtube*”. (Hasil wawancara dengan Mas Syam sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 27 Juli 2023).

Banyak pemuda yang nasibnya berubah setelah menjadi *youtuber* dengan meningkatnya penghasilan mereka menjadi lebih mandiri. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Mas Taufik yang mengikuti kegiatan pemberdayaan ini.

“Saya awalnya di Jakarta sangat kecil sekali bayarannya untuk menjadi buruh konveksi hanya pas untuk makan tidak bisa untuk menabung, tetapi sekarang semenjak *Youtube* ini mendapat penghasilan saya mulai bisa menabung dan bisa membeli apa yang saya inginkan” (Hasil wawancara dengan Mas Taufik sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 31 Juli 2023).

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa apa yang dilakukan Siswanto dapat merubah perekonomian para pemuda sehingga mereka bisa meningkatkan penghasilan mereka dan akhirnya mereka bisa mandiri secara ekonomi. Hal ini memberikan dampak kepada para pemuda sehingga mereka bisa menjadi lebih sejahtera karena perekonomian mereka meningkat.

4. Menjadi inspirasi untuk pemuda

Keberhasilan Siswanto dalam membuat konten di *Youtube* ini menjadikan Siswanto sebagai inspirasi bagi para pemuda di desanya. Para pemuda di Desa Cilongok ini menjadi tertarik untuk menjadi *youtuber* karena kesuksesan Siswanto. Kreativitas dan tetap bersemangat yang membuat para pemuda semakin terinspirasi dari sosok Siswanto ini. Hal inilah juga yang diajarkan Siswanto kepada para pemuda yang ingin mengikuti pelatihannya walaupun hanya bermodalkan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Mas Syam yang mengikuti kegiatan pemberdayaan ini.

“Saya yang dari awal sebelumnya sudah mempunyai akun *Youtube* dan sempat beberapa kali membuat konten namun kurang diminati akan tetapi setelah saya tahu Mas Siboen ini berhasil saya terinspirasi dan akhirnya saya mendatangi beliau untuk diajarkan agar konten kita bisa terus berkembang dan bisa mendapatkan penghasilan dari *Youtube*” (Hasil wawancara dengan Mas Syam sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 27 Juli 2023).

Selain pengakuan dari Mas Syam hal ini juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Mas Ibnu yang juga terinspirasi dari Siswanto.

“Saya awalnya terinspirasi dari Mas Siboen lalu saya tahu kalau beliau satu desa akhirnya saya menemui beliau dan kebetulan memang beliau juga mengajarkan cara agar bisa menjadi *youtuber* sehingga saya pelatihan ini karena saya tertarik dan terinspirasi dari Mas Siboen ini. Beliau memberikan arahan dan materi juga diiringi dengan motivasi sehingga saya semakin bersemangat” (Hasil wawancara dengan Mas Ibnu sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 28 Juli 2023).

BAB IV

ANALISI DATA

A. Analisis Proses Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui Youtube Di Kampung Youtuber Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Pemberdayaan menurut Kartasasmita merupakan sebuah konsep yang menerapkan nilai-nilai sosial. Konsep ini mencerminkan paradigma yang bersifat *people centered*, *participatory*, *empowering*, dan *sustainable*. Dari pernyataan tersebut, pemberdayaan dapat dipahami sebagai konsep yang lebih luas daripada hanya sekedar pemenuhan kebutuhan dasar manusia. Pemberdayaan harus mampu untuk berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) terutama dalam membentuk dan merubah perilaku masyarakat untuk mencapai taraf hidup yang meningkat (Rahmiyati, 2016).

Dalam konsep yang ada di dalam pemberdayaan memiliki arti memberikan daya atau kekuatan kepada kelompok yang lemah yang belum memiliki daya atau kekuatan untuk hidup secara mandiri, terutama dalam memenuhi kebutuhan pokok/kebutuhan dasar hidupnya sehari-hari (Habib, 2021).

Pada dasarnya pemberdayaan mempunyai tujuan memperbaiki keadaan ke arah yang mana masyarakat mampu, mempunyai kekuasaan atau berdaya pada memenuhi kebutuhan hidupnya baik kebutuhan ekonomi, fisik juga sosial misalnya hanya mempunyai kepercayaan diri yang baik, mempunyai aspirasi yang bagus, serta memiliki mata pencaharian (Riyadi, 2021).

Desa Cilongok sebagai salah satu desa yang kebanyakan pemudanya merantau untuk mencari penghasilan. Dengan inovasi dan kreativitas yang dimiliki Siswanto, menjadikan media sosial yaitu *Youtube* sebagai media untuk mendapatkan penghasilan menjadikan pemuda tertarik dan terinspirasi untuk mengikuti jejak Siswanto. *Youtube* tidak hanya sebagai media untuk hiburan saja tetapi juga bisa mendapatkan penghasilan dari *Youtube* dengan membuat konten dan mendapatkan iklan.

Kehadiran *Youtube* ini sangat membantu untuk mempublikasikan karya videonya dan pemuda dapat mengekspresikan diri mereka dan mengembangkan kreativitas mereka sehingga mereka bisa menggali potensi diri mereka menjadi lebih baik. Dengan memberikan pelatihan kepada pemuda, Siswanto memberikan materi agar mereka bisa menggali potensi mereka, menumbuhkan kreativitas mereka dan meningkatkan pendapatan mereka.

Dalam menganalisis proses pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube* peneliti menggunakan teori yang dikemukakan Randy R. Wrihatolono proses pemberdayaan mempunyai tiga tahapan penyadaran, pengkapasitasan dan pendayaan (Ibrahim, I., Zukhri, N., 2019).

a. Tahap Penyadaran

Tahap Penyadaran yaitu tahap pemuda diberikan informasi, pencerahan, dan dorongan untuk mengenal *Youtube* dengan membuat konten sesuai hobi, kesenangan, dan keahlian yang mereka miliki. Dalam proses pemberdayaan ini partisipasi menjadi sangat penting untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan adanya partisipasi, pemberdayaan bisa berjalan dan bisa berhasil untuk dilaksanakan karena adanya pihak yang terlibat dan ikut serta dalam pemberdayaan yang sedang berlangsung.

Dengan memberikan penyadaran kepada para pemuda menjadikan mereka berminat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemberdayaan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Siswanto selaku

penggerak *youtuber* Desa Cilongok terdapat proses penyadaran kepada pemuda melalui pendekatan untuk memperkenalkan *Youtube* untuk mendapatkan penghasilan namun respon awal masih minim. Siswanto tak patah semangat dengan terus membuktikan bahwa beliau bisa sukses melalui *Youtube*. Satu persatu pemuda mulai tertarik dengan apa yang dilakukan Siswanto, hingga akhirnya Siswanto mulai mengajarkan agar bisa menjadi *youtuber*. Mereka dikenalkan dengan dunia *Youtube* dan diberikan materi agar mereka menguasai dan bisa membuat konten yang diminati.

b. Tahap Pengkapasitasan

Tahap Pengkapasitasan (*capacity building*) atau tahap memampukan (*enabling*) pemuda mulai diberi pengetahuan, ketrampilan, serta fasilitas. Pada tahap ini pemuda telah sadar akan keinginan dan kemauan yang mungkin selama ini terpendam dalam diri mereka. Berdasarkan wawancara peneliti kepada Siswanto mulai menyiapkan segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pelatihan sesuai Siswanto melakukan penyadaran kepada para pemuda dan mereka mau untuk mengikutinya.

Dalam hal ini Siswanto mulai menyiapkan tempat untuk kegiatan pelatihan yang diadakan di saung yang sudah beliau buat. Di saung inilah para pemuda menerima materi dan mulai praktik sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka untuk membuat konten sesuai dengan keahlian mereka. Berdasarkan data yang sudah diperoleh peneliti melalui wawancara dan observasi pemuda mulai memerhatikan dan mengimplementasikan apa yang mereka peroleh dari penjelasan Siswanto. Dari hasil analisis peneliti tahap ini dikategorikan sebagai tahap pengkapasitasan (*capacity building*), atau memampukan (*enabling*).

c. Tahap Penguatan

Tahap Penguatan (*empowerment*) pada tahap ini pemuda sudah mendapatkan materi dan mereka terus meningkatkan kemampuan dan

keaktivitas yang mereka miliki dengan arahan dari Siswanto. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari observasi dan wawancara para pemuda mulai mandiri untuk membuat konten dan mereka mulai bisa memonetisasi hasil dari membuat konten mereka di *Youtube*.

Ini membuktikan kegiatan yang dilakukan oleh Siswanto ini membuahkan hasil yaitu para pemuda yang sudah meningkatkan kreativitas dan ketrampilan yang mereka miliki sehingga sumber daya manusia mereka juga meningkat. Dari hasil analisis peneliti dikategorikan sebagai tahap pendayaan (*empowerment*), yang mana pemuda sudah menguasai dan mandiri dalam membuat konten dan sudah memanen hasil dari konten yang mereka buat.

B. Analisis Hasil Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui *Youtube* Di Kampung *Youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

Suatu kegiatan pemberdayaan perlunya memiliki beberapa indikator penentu pencapaian dalam pemberdayaan tersebut. Hasil pemberdayaan tersebut menurut Edi Soeharto adalah pemberdayaan merujuk pada kemampuan orang khususnya kelompok rentan, dan kelompok lemah sehingga mereka memiliki kekuatan dan kemampuan (Suharto, 2009:56-57).

Pemberdayaan pemuda memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya pemuda. Pemberdayaan dikatakan berhasil apabila mampu membuat orang lain berdaya atau memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Ajakan dan pelatihan yang dilakukan Siswanto nyata dan membuahkan hasil yang manis. Para pemuda yang diberi pelatihan oleh Siswanto mampu berdiri sendiri dan berdaya. Mereka mampu mengembangkan potensi diri dan kreativitas yang mereka miliki sehingga mereka bisa berdaya.

Menurut Kiefer pemberdayaan mencakup tiga dimensi yang meliputi kompetensi kerakyatan, kemampuan sosiopolitik ,dan kompetensi partisipatif.

Keberhasilan pemberdayaan masyarakat dapat dilihat dari keberdayaan mereka yang menyangkut kemampuan ekonomi, kemampuan mengakses manfaat kesejahteraan, dan mengakses kultural dan politis. Ketiga aspek tersebut dikaitkan dengan 4 dimensi kekuasaan, yaitu: kekuasaan di dalam (*power within*), kekuasaan untuk (*power to*), kekuasaan atas (*power over*), dan kekuasaan dengan (*power with*) (Soeharto, 2015: 63-65).

Keberhasilan suatu program pemberdayaan pemuda ditinjau dari keberdayaan pemuda mengenai ekonomi, pengetahuan, dan kesejahteraan yang mereka rasakan. Di samping itu mereka juga memenuhi kebutuhan mereka sendiri sehingga mereka bisa sejahtera dan menebar manfaat. Terlepas dari itu semua, keberhasilan suatu pemberdayaan dapat ditinjau dari proses pemberdayaan tersebut. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan dengan adanya pemberdayaan pemuda berbasis digital melalui *Youtube* di kampung *youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas mempunyai hasil sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pemuda

Hasil dari pemberdayaan yang dilakukan oleh Siswanto yaitu meningkatkan pengetahuan mengenai pengelolaan media sosial dan cara penggunaannya sehingga bisa mendapatkan penghasilan dari media sosial. Pengetahuan yang diberikan oleh Siswanto ini menjadi modal bagi para pemuda untuk berkembang dan meningkatkan kreativitas mereka. Mereka juga mendapatkan pengalaman yang menarik selama pemberdayaan dengan berkumpul dan bertukar pikiran terkait konten yang akan dibuat. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Mas Ibnu selaku peserta kegiatan pemberdayaan.

“Saya tadinya hanya menonton *Youtube* dan tidak mengetahui kalau *Youtube* ini bisa menghasilkan uang tentu hal ini membuang waktu saya akan tetapi setelah mengikuti kegiatan yang diadakan oleh Mas Siboen ini saya justru bisa menghasilkan uang dari *Youtube* dengan membuat konten, tentu hal ini menjadi pengetahuan baru buat saya

dan pengalaman yang tidak terlupakan”(Hasil wawancara dengan Mas Ibnu sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 28 Juli 2023).

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menganalisis bahwa pemuda di Desa Cilongok setelah mendapatkan pengetahuan dari Siswanto mengenai *Youtube* membuat mereka tidak hanya menjadikan *Youtube* sebagai sarana hiburan melainkan juga bisa untuk mendapatkan penghasilan. Dari pengetahuan tersebut juga mereka terus mengembangkan potensi diri mereka dan kreativitas mereka untuk terus membuat konten.

2. Terciptanya lapangan pekerjaan

Hasil dari pemberdayaan pemuda yang dilakukan oleh Siswanto ini memberikan peluang pekerjaan untuk pemuda. Baik pemuda yang masih menganggur maupun pemuda yang ingin mencari penghasilan tambahan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan Mas Ibnu selaku peserta pemberdayaan.

“Saya awalnya menganggur mas tetapi setelah tahu Mas Siboen menjelaskan bahwa dari *Youtube* kita bisa mendapatkan penghasilan saya tertarik untuk mengikuti kegiatan pemberdayaan ini agar bisa menjadi seorang *youtuber* dan sekarang saya tidak menyangka akun *Youtube* saya sudah sebesar ini” (Hasil wawancara dengan Mas Ibnu sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 28 Juli 2023).

Dari penjelasan di atas, peneliti menganalisis bahwa keberhasilan Siswanto dalam memberikan pelatihan agar menjadi *youtuber* ini bisa membuka lapangan pekerjaan baru yang dari dulu tidak menyangka bahwa akan ada profesi sebagai *youtuber*. Apalagi profesi ini diperkenalkan kepada penduduk desa yang pastinya masih awam dengan apa itu *youtuber*. Tetapi Siswanto sukses untuk memperkenalkan profesi ini kepada masyarakat khususnya pemuda Desa Cilongok. Para pemuda juga akhirnya tidak perlu merantau untuk mencari penghasilan yang memadai mereka cukup di desa mereka dan bisa menghasilkan pendapatan yang lebih.

3. Meningkatkan penghasilan pemuda

Hasil dari pemberdayaan yang dilakukan oleh Siswanto ini sangat membantu perekonomian pemuda yang awalnya menganggur maupun yang hanya mendapatkan penghasilan pas-pasan. Hal ini sesuai dengan penjelasan Mas Taufik:

“Saya yang hanya lulusan MI yang awalnya hanya senang memancing dan sekolah saya dulu berantakan lalu mencoba bekerja di konveksi akan tetapi penghasilan yang didapatkan pas-pasan, ketika menonton *Youtube* dan tahu Mas Siboen satu desa dengan saya dan membuka pelatihan menjadi *youtuber* saya akhirnya ketika cuti menemui beliau dan diajarkan membuat konten di *Youtube* dan setelah bisa memonetisasi akhirnya pendapatan saya meningkat dan perekonomian saya membaik” (Hasil wawancara dengan Mas Taufik sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 31 Juli 2023).

Dari penjelasan tersebut dijelaskan bahwa pemberdayaan yang dilakukan oleh Siswanto ini membuahkan hasil yaitu meningkatnya penghasilan para pemuda sehingga perekonomian mereka semakin baik. Hal ini membawa dampak positif kepada pemuda di Desa Cilongok karena pendapatan mereka bisa naik membuat kesejahteraan mereka juga semakin membaik.

4. Menjadi inspirasi untuk pemuda

Keberhasilan Siswanto dalam membuat konten *Youtube* tentu menginspirasi pemuda di desanya. Mereka terinspirasi dari kesuksesan Siswanto dalam membuat konten *Youtube* sehingga banyak pemuda yang ingin mengikuti jejaknya. Hal ini juga didukung dengan kemauan dan kerelaan Siswanto dalam berbagi ilmu yang dia miliki untuk memotivasi dan membimbing para pemuda di desanya. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Mas Syam saat wawancara dengan peneliti.

“Saya menjadikan beliau itu panutan untuk saya terus berkarya membuat konten dan beliau terus memberikan motivasi kepada para pemuda agar terus berkembang dan mandiri serta mampu memaksimalkan kreativitas yang mereka miliki. Semangat dan

ketekunan beliau juga sangat menginspirasi sekali untuk kita yang lebih muda” (Hasil wawancara dengan Mas Syam sebagai peserta pemberdayaan pada tanggal 27 Juli 2023).

Dari data yang diperoleh peneliti, peneliti dapat menganalisis bahwa usaha yang dilakukan Siswanto ini memberikan inspirasi kepada para pemuda, hal ini dibuktikan dengan banyaknya pemuda yang sudah berkembang dan mandiri dalam membuat konten *Youtube*. Bahkan Siswanto menjadi inspirasi tidak hanya di desanya melainkan seluruh Indonesia karena beliau memberikan motivasi saat beliau diwawancara oleh TV Nasional.

Hal ini tentu berpeluang untuk mereka terus berkarya dan kreativitas mereka terus diasah agar mereka tetap bisa membuat konten di *Youtube* sesuai dengan keahlian dan kemahiran mereka masing-masing. Pemuda terus berinovasi dan mengembangkan ide mereka lalu mengemasnya menjadi konten berinovasi dan mengembangkan ide mereka lalu mengemasnya menjadi konten *Youtube*.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai Pemberdayaan Pemuda Berbasis Digital Melalui *Youtube* Di Kampung *Youtuber* Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas dan sesuai rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pemberdayaan pemuda melalui *youtube* terjadi melalui beberapa tahap yang dimulai dari 1). Tahap penyadaran dimana pemuda diberikan pencerahan, diberikan sosialisasi dan dorongan mengenai *Youtube* yang bisa menghasilkan pendapatan. 2). Tahap pengkapasitasan (*capacity building*), atau memampukan (*enabling*) yaitu tahap dimana pemuda mulai diberikan materi, informasi, dan pengetahuan serta fasilitas penunjang untuk mereka agar lebih nyaman dan mereka lebih fokus dalam mengikuti pelatihan sehingga mereka lebih matang dan mulai sadar akan potensi dalam dirinya. 3). Tahap pendayaan (*empowerment*) yaitu tahap dimana pemuda mulai diberikan pendalaman mengenai materi, pengetahuan, dan informasi lalu mereka diberikan kesempatan untuk mulai mengimplementasikan pengetahuan dan materi yang sudah mereka dapatkan untuk mengembangkan diri mereka sendiri.
2. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari proses pemberdayaan pemuda melalui *Youtube* ini terdapat beberapa hasil yang didapatkan yaitu: 1). Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pemuda, 2). Terciptanya lapangan pekerjaan untuk yang masih menganggur maupun yang masih mendapatkan penghasilan pas-pasan, 3). Meningkatkan penghasilan pemuda yang awalnya hanya mendapatkan penghasilan pas-pasan mereka akhirnya bisa meningkatkan kesejahteraan serta perekonomian pemuda, 4).

Menjadi inspirasi untuk para pemuda agar terus berkembang dan berinovasi serta menuangkan ide pemuda agar mereka bisa terus berkarya.

B. SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam objek penelitian sebagai berikut:

1. Sebaiknya fasilitas terus ditingkatkan agar pemberdayaan bisa berlangsung dengan nyaman sehingga antusias peserta dalam mengikuti kegiatan bisa lebih fokus.
2. Pemerintah Desa Cilogok diharapkan mampu mendukung dalam pengembangan fasilitas agar sarana dan prasarana bisa lebih layak dan nyaman bagi peserta pemberdayaan.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan untuk pendidikan dan menunjang perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pemanfaatan media sosial khususnya *Youtube*.
4. Saran untuk pemuda agar selalu konsisten dan terus meningkatkan ketrampilan dan kreativitas mereka untuk terus membuat konten *Youtube* sehingga mereka terus berkembang dan selalu mengalami progres.

C. PENUTUP

Syukur Alhamdulillah atas segala kenikmatan serta rahmat yang telah dilimpahkan Allah SWT sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Harapan penulis, semoga skripsi ini membawa manfaat bagi kita semua, khususnya manfaat untuk kemajuan dakwah Islam. Amiin yaa robbal ‘aalamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Syakir Media Press.
- Ambar, T. (2004). *Kemitraan dan Model-model Pemberdayaan*. Gava Media.
- Awaludin, A. A. R., Mulyani, N., Julizal, & Fitriansyah, A. (2022). *Media YouTube Sebagai Media Kreativitas Karang Taruna*. 1(2), 44–51.
- Eka, J., Dn, W., & Okta, J. (2021). *Pemanfaatan Situs Web Youtube Sebagai Wahana Promosi Dan Sumber Pendapatan Tambahan Bagi Pemerintah Desa*. 1(1), 99–108.
- Fredian Nasution. (2015). *Pengembangan Masyarakat*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Habib, M. A. F. (2021). Kajian Teoritis Pemberdayaan Masyarakat Dan Ekonomi Kreatif. *Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*, 1(2), 106–134. <https://doi.org/10.21274/ar-rehla.v1i2.4778>
- Handini, S., Sukesi, & Astuti, H. K. (2019). *Pemberdayaan Masyarakat Desa Dalam Pengembangan UMKM Di Wilayah Pesisir* (N. Azizah (ed.)). Scopindo Media Pustaka.
- Ibrahim, I., Zukhri, N., & R. R. (2019). Dari Nature Tourism ke Ecotourism: Menakar Keterpenuhan Prinsip-Prinsip Ecotourism pada Kawasan Wisata Alam di Bangka Belitung. *Society*, 7(2), 281–302. <https://society.fisip.ubb.ac.id>
- Ir. Hendra Hamid, M. S. (2018). Manajemen Pemberdayaan Masyarakat. In *De La Macca* (Vol. 1, Issue 1).
- Khusna, I. H. (2019). Village Development Strategy by Utilization of ICT in Pernalang. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 23(2).

<https://doi.org/10.33299/jpkop.23.2.1309>

- Latipah, I. (2020). Pemberdayaan Perempuan Melalui Pemanfaatan Media Youtube Dalam Meningkatkan Keterampilan Wirausaha. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 83. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.4150>
- Mangole, K. D. B., Himpong, M., & Kalesaran, E. R. (2016). *Pemanfaatan youtube dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat di desa paslaten kecamatan remboken minahasa*. 1–15.
- Nugrahani Farida. (2014). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa.,1(1),305.<http://ejournal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial* (Lutfiah (ed.)). Media Sahabat Cendekia.
- Oos M. Anwas. (2014). *Pemberdayaan Masyarakat di Era global*. Alfabeta.
- Rahmiyati, N. (2016). Model Pemberdayaan Masyarakat Melalui Penerapan Teknologi Tepat Guna di Kota Mojokerto. *Jmm17*, 2(02). <https://doi.org/10.30996/jmm17.v2i02.506>
- RI, DPR. (2009). *UU Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009*.
- Riyadi, A. (2014). Formulasi Model Dakwah Pengembangan Masyarakat Islam. *Jurnal An-Nida: Jurnal Komunikasi Islam*, 6(2), 111–119.
- Riyadi, A. (2021). Pengembangan Masyarakat Upaya Dakwah Dalam Membentuk Kemandirian Masyarakatle. *Fatawa Publishing*.
- Sary, K. A., Sugandi, S., & Arsyad, A. W. (2020). Praktik Membuat Vlog

- Mendukung Kebangkitan Ekonomi Kreatif Indonesia. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 2(1), 8. <https://doi.org/10.30872/plakat.v2i1.3818>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Soeharto, E. (2015). *Kemiskinan dan Perlindungan Sosial di Indonesia Menggagas Model Jaminan Sosial Universal Bidang Kesehatan*. Alfabeta.
- Suharto, E. (2009). *Membangun masyarakat memberdayakan rakyat*.
- Tadulako, U. (2020). *Pemberdayaan Pemuda Desa : Motivasi Pemerintah Ululere Kecamatan Bungku Timur Kabupaten Morowali*. 1(1), 58–68.
- Taufik Abdillah. (2010). *Pemuda dan perubahan sosial*.
- Totok Mardikanto, dkk. (2015). *Pemberdayaan Masyarakat dalam Prespektif Kebijakan Publik*. Alfabeta.
- Ukkas, I. (2018). Pengembangan SDM Berbasis Pelatihan Keterampilan dan Perberdayaan Pemuda. *Prosiding*, 3(1).
- Wijaya, D. . (2013). *Mentalitas Pemuda pada Masa Pergerakan dan Masa Reformasi di Indonesia: Dari Berani Berpengetahuan hingga Takut Berpengetahuan*. *Jurnal Kajian Sejarah & Pendidikan Sejarah*. 01, 77–78.
- Windiasih, R. (2019). Komunikasi Pembangunan di Era Digital Melalui E-Government Dalam Pelayanan Publik dan Pemberdayaan (Development Communication in the Digital Era through e-Government in Public Services and Empowerment). *Journal of Extension and Developmen*, 1(1), 14–21.
- Yasmine, Y. N. L. dan D. I. (2017). Komodifikasi di Era Masyarakat Jejaring: Studi Kasus YouTube Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 04, 104.

<https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28584>.

Zaifuddin, Z. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Online Marketing: Penguatan Ekonomi Masyarakat Desa Berbasis Digital. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 10(1), 31. <https://doi.org/10.37064/jpm.v10i1.10044>

Zulfa, N. Q., & Zabidi, H. (2021). *Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau dari Etika Bisnis Islam*. 1(2), 110–120.

LAMPIRAN

INTERVIEW GUIDE

Pedoman wawancara di Desa Kasegeran Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas

A. Wawancara kepada Bapak Siswanto

1. Bagaimana awal mula Bapak Siswanto menggunakan *youtube*?
2. Apa alasan Bapak Siswanto memilih *youtube* sebagai sarana untuk membuat konten?
3. Darimana Bapak Siswanto mempelajari *youtube* sehingga bisa mendapatkan penghasilan?
4. Konten apa saja yang dibuat oleh Bapak Siswanto?
5. Bagaimana cara membuat konten *youtube* yang berkualitas sehingga bisa menarik pengguna *youtube*?
6. Bagaimana awal mula Bapak Siswanto dalam mengajak pemuda untuk membuat konten *youtube*?
7. Apa tujuan Bapak Siswanto mengajak pemuda untuk membuat konten di *youtube*?
8. Bagaimana cara Bapak Siswanto mengajak pemuda untuk membuat konten *youtube*?
9. Bagaimana tanggapan dari para pemuda untuk membuat konten *youtube*?
10. Perlengkapan apa saja yang menunjang dalam proses pembuatan konten *youtube*?
11. Adakah perubahan ekonomi bagi pemuda setelah diadakan pembuatan konten *youtube*?

B. Wawancara kepada pemuda Desa Kasegeran

1. Apakah dengan adanya gagasan dari Bapak Siswanto untuk membuat konten *youtube* menjadikan pendapatan saudara meningkat?
2. Apakah dalam pembuatan konten *youtube* ini memberikan dampak positif

kepada pemuda di Desa Kasegeran?

3. Adakah dampak negatif yang ditimbulkan?
4. Apa yang membuat saudara tertarik untuk ikut bergabung dalam pemberdayaan melalui pembuatan konten *youtube*?
5. Bagaimana partisipasi saudara dalam mengikuti pemberdayaan melalui pembuatan konten *youtube*?
6. Apakah penjelasan mengenai pemberdayaan melalui pembuatan konten *youtube* yang diberikan oleh Bapak Siswanto ini mudah dipahami?
7. Hal apa yang saudara dapatkan setelah diberikan pemberdayaan oleh Bapak Siswanto melalui pembuatan konten *youtube*?
8. Apakah dengan adanya pemberdayaan melalui konten *youtube* ini meningkatkan pengetahuan dalam penggunaan media sosial?
9. Apakah dengan adanya pemberdayaan melalui konten *youtube* ini pemuda bisa lebih berinovasi dalam pembuatan konten *youtube*?
10. Akankah pemuda-pemuda ikut berpartisipasi dalam keberlanjutan pemberdayaan melalui pembuatan konten *youtube*?

C. Wawancara kepada pemerintah Desa Kasegeran

1. Apakah pemerintah Desa Kasegeran mendukung kegiatan pemberdayaan melalui pembuatan konten *youtube* yang dilakukan oleh Bapak Siswanto?
2. Bagaimana keadaan sumber daya manusia di Desa Kasegeran?
3. Apakah masyarakat terutama pemuda di Desa Kasegeran sudah paham mengenai teknologi dan media sosial?
4. Apa saja program pemberdayaan yang ada di Desa Kasegeran?
5. Apakah semua program sudah menjawab kebutuhan masyarakat?
6. Berapa persen populasi pemuda yang ada di Desa Kasegeran?
7. Berapa persen tingkat pengangguran terutama pemuda di Desa Kasegeran?
8. Bagaimana tanggapan pemerintah desa dengan adanya kegiatan

pemberdayaan yang dilakukan oleh Bapak Siswanto?

9. Apa mayoritas mata pencaharian masyarakat Desa Kasegeran?
10. Apakah ada penurunan pengangguran dengan adanya pemberdayaan yang dilakukan Bapak Siswanto?

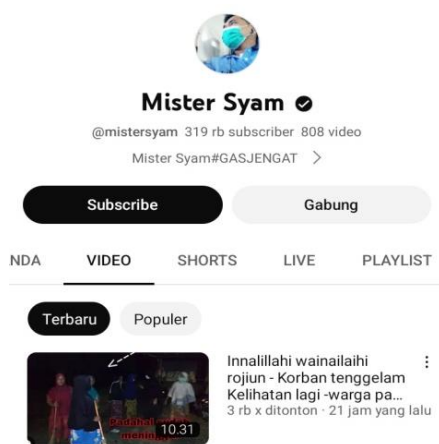
LAMPIRAN GAMBAR-GAMBAR



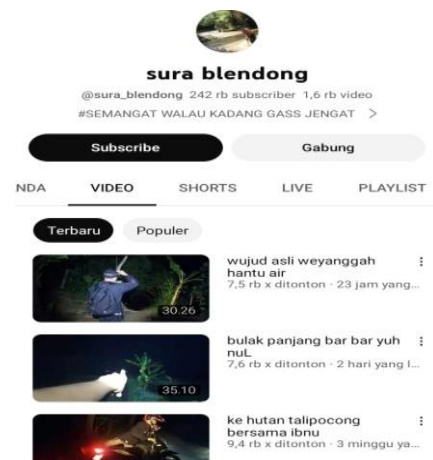
Hasil yang didapat peserta pelatihan



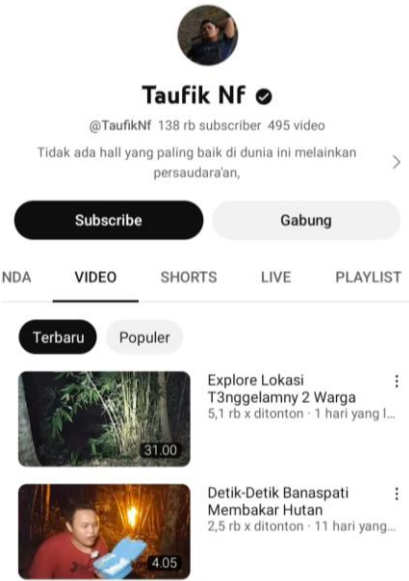
Hasil yang didapat peserta pelatihan



Akun youtube peserta pelatihan



Akun youtube peserta pelatihan



Taufik Nf ✓
@TaufikNf 138 rb subscriber 495 video
Tidak ada hall yang paling baik di dunia ini melainkan persaudaraan, >

Subscribe Gabung

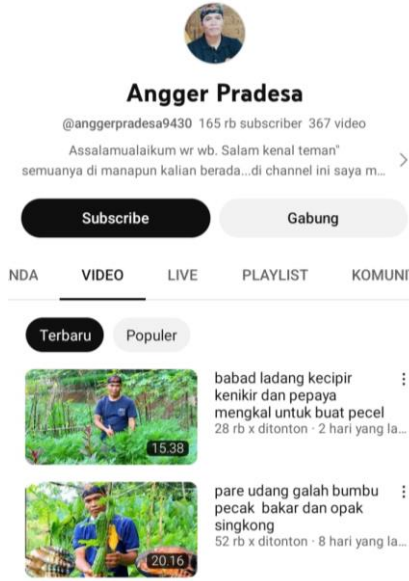
NDA VIDEO SHORTS LIVE PLAYLIST

Terbaru Populer

Explore Lokasi T3nggelamny 2 Warga 5,1 rb x ditonton · 1 hari yang l...

Detik-Detik Banaspati Membakar Hutan 2,5 rb x ditonton · 11 hari yang l...

Akun *youtube* peserta pelatihan



Angger Pradesa
@anggerpradesa9430 165 rb subscriber 367 video
Assalamualaikum wr wb. Salam kenal teman* semuanya di manapun kalian berada...di channel ini saya m... >

Subscribe Gabung

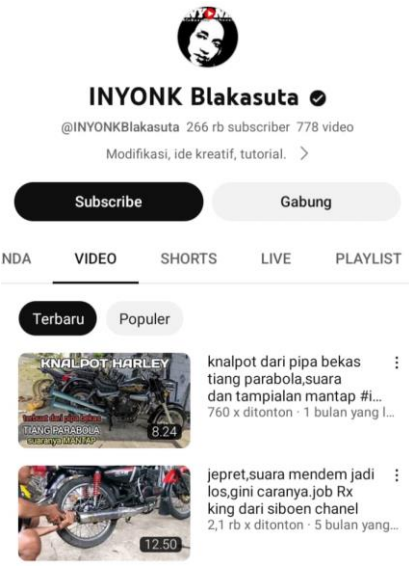
NDA VIDEO LIVE PLAYLIST KOMUNITA

Terbaru Populer

babad ladang kecipir kenikir dan pepaya mengkal untuk buat pecel 28 rb x ditonton · 2 hari yang la...

pare udang galah bumbu pecak bakar dan opak singkong 52 rb x ditonton · 8 hari yang la...

Akun *youtube* peserta pelatihan



INYONK Blakasuta ✓
@INYONKBlakasuta 266 rb subscriber 778 video
Modifikasi, ide kreatif, tutorial. >

Subscribe Gabung

NDA VIDEO SHORTS LIVE PLAYLIST

Terbaru Populer

KNALPOT HARLEY tiang parabola,suara dan tampilan mantap #i... 760 x ditonton · 1 bulan yang l...

jepret,suara mendem jadi los,gini caranya.job Rx king dari siboen chanel 2,1 rb x ditonton · 5 bulan yang...

Akun *youtube* peserta pelatihan



IBNU FAUZY ✓
@ibnufauzy 224 rb subscriber 468 video
subscribe gratis kok :) >

Subscribe Gabung

NDA VIDEO SHORTS LIVE PLAYLIST

Terbaru Populer

Tersesat di bantu warga, di buat merinding tatapan kosong ibu ibu di jalan se... 6,4 rb x ditonton · 1 hari yang l...

Nenek tanpa muka mobil kijang masuk jurang disini 5,4 rb x ditonton · 2 hari yang l...

Akun *youtube* peserta pelatihan



Evaluasi setelah pelatihan



Taman SIBOEN tempat untuk pelatihan



Proses pembuatan konten



Hasil yang diperoleh Pak Siswanto



Hasil yang diperoleh peserta pemberdayaan



Proses Pelatihan oleh Bapak Siswanto



Wawancara dengan Bapak Siswanto



Wawancara dengan Bapak Siswanto



Wawancara dengan Mas Syam (Peserta)



Wawancara dengan Mas Afif (Admin)



Wawancara dengan Mas Taufik (Peserta)



Wawancara dengan Mas Adi (Peserta)



Wawancara dengan Kepala Desa Kasegran

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA DIRI

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Nama | : Rizky Ramadhan |
| 2. TTL | : Cilacap, 24 Desember 2000 |
| 3. NIM | : 1901046002 |
| 4. Jenis Kelamin | : Pria |
| 5. Agama | : Islam |
| 6. Kewarganegaraan | : Indonesia |
| 7. Alamat | : Desa Sudagaran, Kec. Sidareja, Kab. Cilacap |
| 8. Nomor Hp | : 083862344421 |
| 9. Email | : rizkyramadhan12333@gmail.com |

PENDIDIKAN FORMAL

- | | | |
|---------------------------|---|-----------|
| 1. SDN 3 SUDAGARAN | - | 2007-2013 |
| 2. SMPN 1 SIDAREJA | - | 2013-2016 |
| 3. MAN 2 CILACAP | - | 2016-2019 |
| 4. UIN Walisongo Semarang | - | 2019-2023 |

PENDIDIKAN NON FORMAL

Pondok Pesantren Pembangunan Miftahul Huda Cigaru I Majenang
2016-2019

PENGALAMAN ORGANISASI

- Divisi Wacana Sedulur Mahasiswa Cilacap (SEMACI) 2020/2021
- HMJ PMI 2020
- Koordinator Divisi Jaringan Sosial Sedulur Mahasiswa Cilacap (SEMACI) 2022
- Koordinator Kesehatan Lingkungan HMJ PMI 2021
- Permadani Diksi Cabang Semarang Raya 2021
- Wakil Ketua I Bidikmisi Community Walisongo 2022