

PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA PEMBANGUNAN SDM DI INDONESIA

Agnia Suci Rizkia¹, Ihya Dliyaul Haq², Haris Aswarulloh³, Hendra
Taofiqurrohman⁴, Muhammad Fahreza Aulia⁵
Fakultas Ekonomi, Universitas Garut
Email : mfahrezaulia@gmail.com

ABSTRACT

Received :
Date written by
publisher
03-08-2022
Received in Revised
Format :
14-09-2022
Accepted :
14-09-2022
Available Online :
25-09-2022

Disruptive technology is an event that helps many people also bothering or harming some people with the help of technology. With the help of the digital observation method, we found a way to help people affected by the disruption, namely by using social media to spread useful information and knowledge. With these efforts, it is hoped that the community can take advantage of and enjoy the efforts that we provide.

Key word: *Disruption, Disruptive Technology, Social Media.*

PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata disrupsi adalah suatu hal yang tercabut dari akarnya. Dari pengertian disrupsi secara harfiah, dapat dikatakan bahwa disrupsi merupakan suatu fenomena di mana terdapat sejumlah perubahan atau lompatan yang besar, yang keluar dari tatanan yang lama, dan mengubah sistem yang lama menjadi sebuah sistem baru (Gabriel, 2022) .

Disrupsi teknologi merupakan sebuah fenomena yang mengakibatkan perubahan pemahaman konvensional masyarakat dan segala aktivitas yang mereka lakukan menjadi sistem teknologi digital. Disrupsi teknologi dimaknai sebagai sebuah perubahan fundamental akibat perkembangan sistem teknologi digital, yang mana teknologi digital atau robot mulai menggantikan dan mengubah peran serta pekerjaan manusia (Gabriel, 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, manusia berhasil menemukan berbagai macam teknologi yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan hal yang membantu manusia membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan, dan menyebarkan informasi. Menurut Robertson dan Sribar, secara umum infrastruktur merupakan suatu istilah yang berkaitan dengan makna “suatu struktur yang ada di bawah struktur”, maksudnya adalah adanya lapisan-lapisan yang saling mendukung dan melayani. Menurut ITIL V3 (Information Technology Infrastructure Library V3, 2011) definisi infrastruktur teknologi informasi adalah suatu kombinasi sekumpulan perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komputer, fasilitas, dan lainnya (termasuk seluruh teknologi informasi), untuk mengembangkan, menguji, memberikan, memantau, mengendalikan layanan teknologi informasi (Zaenal Arifin, 2021).

Menurut KEMENKO PMK, pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas takkan tercapai tanpa penguasaan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Maka dari itu, kita dapat melihat seberapa pentingnya peran infrastruktur TIK dalam mengakselerasi pembangunan SDM (Mutiara, 2020). Media sosial telah menjadi alternatif TIK untuk upaya membangun SDM karena kemudahan dalam penggunaannya membuat penggunaannya begitu banyak sekali. Berdasarkan laporan We Are Social, jumlah aktif pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 191 juta orang pada Januari 2022 (social, 2022).

GAGASAN

Disrupsi teknologi sudah terjadi di berbagai bidang. Tak bisa kita pungkiri bahwa disrupsi teknologi terjadi untuk kebaikan kita semua, tapi kita tidak bisa tutup mata juga pada dampak disrupsi tersebut karena ada banyak juga orang-orang yang tersingkirkan atau tergantikan pekerjaannya karena disrupsi tersebut. Maka dari itu, untuk menghadapinya, kita harus menggunakan teknologi itu sendiri. Salah satu penggunaan teknologi tersebut adalah media sosial, sebuah platform sosial yang hampir semua orang miliki. Dengan menggunakan media sosial, akan mudah bagi kita untuk terhubung dengan banyak orang. Melihat laporan Statista, rata-rata umur pengguna media sosial berada di umur 18-24 dan 25-34 tahun, dengan umur rata-rata pengguna yang terbilang masih di usia produktif, menjadikan publikasi melalui media sosial adalah target yang tepat (Kemendagri, 2022). Berdasarkan data dari We Are Social, alasan utama para pengguna internet berusia 16-64 tahun menggunakan internet untuk mencari informasi dan mencari ide dan informasi (social, 2022).

METODE

1. Konten Video

Istilah konten merujuk pada media online atau media internet. Menurut KBBI, konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Ada ungkapan: konten adalah raja (Content is King), merujuk pada pentingnya peran konten di media online, termasuk dalam blogging. Konten video cenderung berdurasi beberapa menit, memungkinkan penjelasan singkat tentang apa pun yang ingin dijelaskan oleh videografer. Ini bisa berdasarkan humor atau pembelajaran, dan sangat bagus untuk dinikmati semua orang. Kami akan menggunakan Youtube untuk mengunggah konten yang akan kami buat. Salah satu alasan utama kami memilih Youtube yaitu penggunaannya di Indonesia merupakan terbanyak ketiga di dunia yaitu sebanyak 127 juta pengguna (social, 2022), hampir setengahnya dari penduduk Indonesia di tahun 2021 (Kemendagri, 2022). Konten video disini berbentuk kursus ataupun tutorial yang isinya akan memberikan ide bisnis untuk para penontonnya. Dengan akses video yang gratis, diharapkan akan mendatangkan lebih banyak penonton yang membutuhkan video tersebut. Tentunya konten tersebut akan dibuat bersama orang yang sudah ahli dan terjun di bidangnya.

2. Forum

Forum merupakan tempat pertemuan untuk bertukar pikiran secara bebas. Dalam forum ini, kami akan mengumpulkan para peserta yang harapannya mereka dapat saling berkomunikasi dan bahkan bekerja sama jika mereka memiliki proyek bisnis mendatang. Juga kami sebisa mungkin akan memasukkan para pelaku bisnis guna mempertemukan mereka yang membutuhkan tenaga kerja dengan orang yang mencari pekerjaan. Kami juga berharap agar di forum ini terdapat banyak pertukaran informasi yang berguna untuk para peserta dan kemajuan forum itu sendiri. (KBBI, 2022).

3. Konten Informasi

Postingan Informasi ini dimaksudkan untuk memberi edukasi serta manfaat kepada setiap orang yang membutuhkannya. Postingan informasi ini akan berformat desain grafis. Informasi disini meliputi segala macam info yang berguna untuk SDM, seperti lowongan pekerjaan dari perusahaan-perusahaan, beasiswa untuk murid sekolah dan mahasiswa, dan informasi penting lainnya. Jarak waktu dari postingan ke postingan tidak akan berdasarkan jadwal (satu postingan /hari), namun akan sesegera mungkin ketika mendapatkan informasi tersebut.

4. Konten Tips & Trick

Tips & trick sendiri adalah tipe konten yang menawarkan kreasi, inovasi, dan kiat-kiat yang belum banyak diketahui orang lain, seperti cara mencari dan apply lowongan pekerjaan di platform tertentu, tips marketing dalam berbisnis, cara menggunakan lebih dalam untuk software kantor, dan tips-tips berguna lainnya. Konten ini membantu pembacanya dalam menangani ataupun menginovasi suatu hal, dimana konten ini dihasilkan dari

KESIMPULAN

Disrupsi teknologi sudah terjadi di berbagai bidang, karena itu, banyak juga orang-orang yang tergantikan pekerjaannya oleh teknologi. Cara untuk menghadapi disrupsi tersebut dengan menggunakan teknologi itu sendiri. Salah satu yang bisa kita gunakan yaitu Teknologi, Informasi, Komunikasi (TIK) berupa media sosial. Upaya-upaya yang bisa kami lakukan dengan media sosial yaitu Konten Video, Forum, Konten Informasi, dan Konten Tips & Trick. Kami harap upaya-upaya tersebut dapat benar benar bermanfaat untuk pembangunan SDM di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

pengamatan untuk meningkatkan performa sesuatu yang dikerjakan. Solusi yang ditawarkan dengan konsep tips and trick ini banyak disenangi karena mampu meningkatkan kreatifitas kita dalam menemukan solusi atas segala pertanyaan atau permasalahan dengan mudah. Harapannya, dengan kami memberikan tips-tips ini akan memperluas wawasan para penonton untuk pekerjaan, bisnis, dan kepentingan mereka lainnya. Lalu konten Tips & Trick akan diunggah di Tiktok dan Instagram karena algoritma pada Reels Instagram dan Tiktok biasanya akan mudah menyebar ke pengguna lain.

Akun-akun yang kami gunakan akan menggunakan satu identitas, namun identitas tersebut belum dibuat untuk saat ini. Kami harap upaya-upaya tersebut dapat benar benar bermanfaat untuk pembangunan SDM di Indonesia, juga akun-akun yang digunakan bisa berkembang lebih besar agar informasi dapat tersebar lebih lebar.

Katadata, C.M, 2020, *Berapa Usia Mayoritas Pengguna Media Sosial di Indonesia*. [Online] Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/berapa-usia-mayoritas-pengguna-media-sosial-di-indonesia> [Accessed 07 Juli 2022].

Kemendagri, 2022, *273 Juta Penduduk Indonesia Terupdate Versi Kemendagri*. [Online] Available at: <https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/1032/273-juta-penduduk-indonesia-terupdate-versi-kemendagri#:~:text=Jakarta%20%2D%20Kemendagri%20melalui%20Direktorat%20Jenderal,Indonesia%20adalah%20273.879.750%20jiwa> [Accessed 07 Juli 2022].

Wearsocial, 2022, *Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth*. [Online] Available at: <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/> [Accessed 07 Juli 2022].

KBBI, 2022, *KBBI*, [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> [Accessed 07 Juli 2022].

Gabriel, 2022, *Disrupsi Teknologi: Pengertian, Penyebab, Contoh, Manfaat*. [Online] Available at:

<https://www.gramedia.com/best-seller/disrupsi-teknologi/> [Accessed 07 Juli 2022].

Mutiara P, 2020, *SDM Indonesia Wajib Kuasai TIK*. [Online] Available at: <https://www.kemenkopmk.go.id/sdm-indonesia-wajib-kuasai-tik> [Accessed 07 Juli 2022].

Zaenal Arifin, S. M, 2021, *Pengertian dan Ruang Lingkup Infrastruktur Teknologi Informasi*, pp. 4-6.