

Perancangan Platform Digital Sebagai Outlet Kreatif Anak Muda Cikarang

Ellynawati¹, Lilian², Jenny Widjojo³

¹Program Studi Desain Media, Politeknik Bina Madani.

²Program Studi Akuntansi, Politeknik Bina Madani.

*Correspondence author: Ellynawati, ellynawati@politekbima.ac.id Bekasi, Indonesia.

Abstrak. Anak muda dalam setiap aspek kehidupan menjadi sangat penting, di sisi lain anak muda juga menghadapi berbagai tantangan dan masalah yang tidak dapat diabaikan. Tantangan dan masalah yang dihadapi oleh anak muda saat ini antara lain adalah masalah pendidikan, pengangguran, kesehatan, dan keamanan. Selain itu, anak muda juga seringkali terpengaruh oleh perilaku negatif seperti narkoba, seks bebas, dan kekerasan. Platform digital merupakan wadah yang sangat penting dalam mendukung kreativitas, terutama di era digital yang semakin berkembang saat ini. Dalam platform digital, kreativitas dapat diekspresikan dengan berbagai cara, baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara, atau video. Hal ini akan dicoba dikembangkan terkhususnya di wilayah Cikarang, dikarenakan problematika yang dihadapi anak muda di Cikarang adalah budaya setelah lulus SMA/SMK harus bekerja.

Kata kunci: Platform Digital, Anak Muda, dan Cikarang.

Abstract. Young people in every aspect of life are very important, on the other hand young people also face various challenges and problems that cannot be ignored. The challenges and problems faced by young people today include education, unemployment, health, and security. In addition, young people are also often influenced by negative behavior such as drugs, free sex, and violence. Digital platforms are a very important place to support creativity, especially in the increasingly developing digital era today. In digital platforms, creativity can be expressed in various ways, either in the form of writing, images, sound, or video. This will be tried to be developed especially in the Cikarang area, because the problems faced by young people in Cikarang are the culture after graduating from high school / vocational school must work.

Keywords: Digital Platforms, Young People, and Cikarang.



Pendahuluan

Anak muda merupakan kelompok yang memegang peran penting dalam pembangunan suatu negara. Mereka adalah generasi penerus yang diharapkan dapat memajukan dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di masa depan. Sebagai kelompok yang berpotensi besar, maka peran dan kontribusi anak muda dalam setiap aspek kehidupan menjadi sangat penting.

Namun, di sisi lain, anak muda juga menghadapi berbagai tantangan dan masalah yang tidak dapat diabaikan. Tantangan dan masalah yang dihadapi oleh anak muda saat ini antara lain adalah masalah pendidikan, pengangguran, kesehatan, dan keamanan. Selain itu, anak muda juga seringkali terpengaruh oleh perilaku negatif seperti narkoba, seks bebas, dan kekerasan.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi dan menanggulangi masalah tersebut agar anak muda dapat tumbuh dan berkembang dengan baik serta memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat dan negara. Cikarang adalah sebuah kota kecil yang terletak di Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, Indonesia.

Kota ini menjadi salah satu kawasan industri dan pusat bisnis yang penting di Indonesia. Karena perkembangannya yang pesat, Cikarang menarik perhatian banyak orang, terutama dalam hal luas wilayah dan populasi penduduknya. Cikarang memiliki luas wilayah sekitar 114,7 km².

Kota ini terdiri dari 10 kecamatan, yaitu Cikarang Selatan, Cikarang Timur, Cikarang Barat, Cikarang Utara, Serang Baru, Karangbahagia, Tambun Selatan, Tambun Utara, Babelan, dan Sukawangi. Luas wilayah ini mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, terutama karena adanya perkembangan kawasan industri dan bisnis yang pesat.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, populasi penduduk Cikarang sekitar 2,18 juta jiwa. Angka ini terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hal ini disebabkan oleh perkembangan kawasan industri dan bisnis yang pesat di Cikarang.

Cikarang menjadi tujuan banyak orang yang mencari pekerjaan dan peluang bisnis, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Populasi penduduk di Cikarang didominasi oleh masyarakat yang berasal dari Jawa, Sunda, dan Betawi. Namun, terdapat pula sejumlah komunitas pendatang dari berbagai daerah di Indonesia dan negara lain, seperti Cina, India, dan Korea.

Dengan adanya beragam suku dan budaya ini, Cikarang menjadi sebuah kota yang multikultural dan beragam. Dalam era digital saat ini, platform digital telah menjadi aspek penting dari kehidupan kita. Platform digital merujuk pada suatu tempat di mana pengguna dapat berinteraksi, berbagi, dan memperoleh informasi melalui media digital.

Platform digital adalah sebuah sistem yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi melalui media digital. Platform ini dapat berupa situs web, aplikasi seluler, atau jejaring sosial. Platform digital telah memungkinkan anak muda untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam berbagai bentuk.

Misalnya, anak muda dapat mengunggah karya seni, musik, atau video ke platform digital seperti YouTube, Instagram, atau TikTok. Mereka juga dapat menulis artikel atau blog di platform seperti Medium atau WordPress. Dalam beberapa kasus, anak muda bahkan dapat menggunakan platform digital untuk memulai bisnis mereka sendiri. Platform digital memiliki pengaruh besar terhadap kreativitas anak muda.

Salah satu pengaruh utama adalah meningkatkan aksesibilitas dan distribusi karya seni dan kreatifitas anak muda. Platform digital memungkinkan karya-karya tersebut untuk diunggah dan diakses oleh audiens yang lebih besar, bahkan hingga ke seluruh dunia. Selain itu, platform digital juga memungkinkan anak muda untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan baru.

Dengan banyaknya tutorial dan kursus online yang tersedia, anak muda dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam berbagai bidang seperti desain grafis, animasi, pengembangan aplikasi, dan bidang Videografi. Problematika yang dihadapi oleh anak muda yang terkhususnya di Cikarang tingkat lanjut pendidikan yang rendah, sehingga anak muda di cikarang secara mayoritas memilih untuk bekerja.

Setelah mereka tamat Sekolah Menengah Atas mereka langsung masuk kedalam dunia kerja yang dimana mereka masih minim dalam pengalaman ke organisasian, kemasyarakatan, dan jaringan yang lebih luas. Berdasarkan wawancara singkat kepada para pekerja pabrik yang lulus Sekolah Menengah Atas langsung masuk dunia pekerjaan, mereka menyebutkan bahwa mereka seperti kehilangan masa muda nya sendiri.

Maka dalam hal ini lumayan banyak para pekerja pabrik yang usia matang yang justru mendaftar kuliah untuk merasakan pengalaman masa muda tersebut. Hal ini yang menjadi perhatian serius oleh peneliti sendiri untuk membuat sebuah platform digital sebagai wadah kreativitas dan wadah pembelajaran bagi anak muda terkhususnya di wilayah Cikarang.

Platform ini akan meliputi kegiatan untuk membuat konten media sosial dan pembuatan website untuk menyediakan tempat untuk mempublikasikan karya tulis, karya fotografi, ataupun karya music. Pendekatan masalah dalam penelitian ini yang pertama adalah menyoroti soal bagaimana fenomena anak muda cikarang yang setelah Sekolah Menengah Atas langsung terjun ke dunia pekerjaan, pemecahan masalah adalah membuat platform digital sebagai wadah kreativitas anak muda Cikarang.

Kebaruan yang dilakukan dalam penilitan ini adalah menjadikan Platform digital sebagai sarana komunitas dan individua nak muda di cikarang untuk mengembangkan daya kreatifitasnya, Adapun hal-hal yang dilakukan seperti berikut :

Peningkatan platform digital untuk konten visual: Platform digital semakin fokus pada konten visual, seperti video dan gambar, yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan lebih bebas dan mendalam.

Integrasi platform digital: Platform digital semakin terintegrasi dengan platform lainnya, sehingga memudahkan pengguna untuk memanfaatkan berbagai platform untuk mengekspresikan kreativitas mereka.



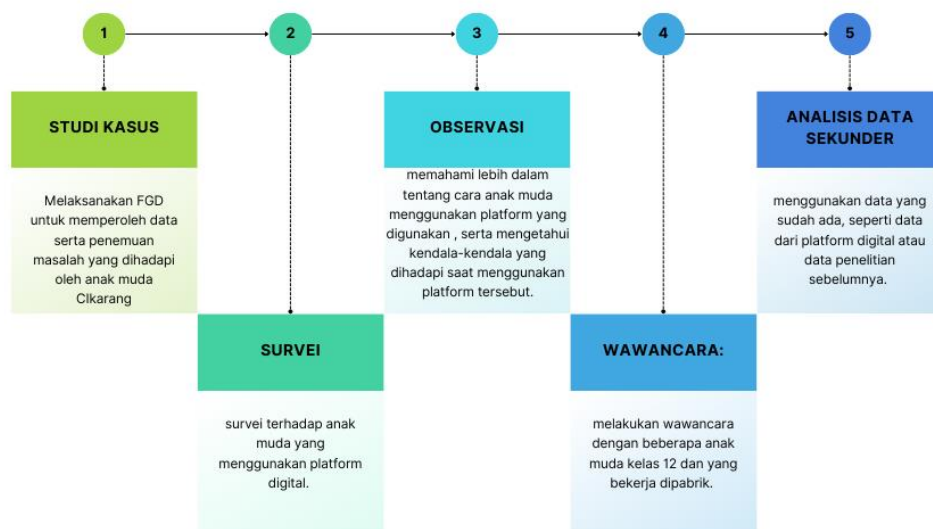
Gambar 1 Roadmap penelitian 5 tahun kedepan

Metode

Untuk melakukan penelitian tentang platform digital sebagai wadah kreativitas anak muda, terdapat beberapa metode penelitian yang dapat digunakan, antara lain:

1. Studi Kasus: Peneliti dapat memilih beberapa platform digital yang digunakan oleh anak muda untuk mengekspresikan kreativitas mereka, dan melakukan studi kasus untuk memahami cara anak muda menggunakan platform tersebut dengan melakukan Focus Group Discussion yang mengundang beberapa komunitas anak muda dicikarang, serta mahasiswa-mahasiswa yang ada di Cikarang.
2. Survei: Peneliti dapat melakukan survei terhadap anak muda yang menggunakan platform digital. Survei dapat dilakukan untuk mengetahui jenis platform yang paling banyak digunakan, bagaimana cara anak muda menggunakan platform tersebut, dan apa saja kendala yang dihadapi saat menggunakan platform tersebut.
3. Observasi: Peneliti dapat melakukan observasi terhadap anak muda yang menggunakan platform digital untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Observasi dapat membantu peneliti memahami lebih dalam tentang cara anak muda menggunakan platform tersebut, serta mengetahui kendala-kendala yang dihadapi saat menggunakan platform tersebut.
4. Wawancara: Peneliti dapat melakukan wawancara dengan beberapa anak muda kelas 12 dan yang bekerja dipabrik. Wawancara dapat dilakukan untuk mengetahui motivasi mereka jika menggunakan platform tersebut, kendala yang dihadapi, dan saran untuk pengembangan platform yang lebih baik.
5. Analisis Data Sekunder: Peneliti dapat menggunakan data yang sudah ada, seperti data dari platform digital atau data penelitian sebelumnya.

Metode penelitian



Gambar 2 Metode Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Media sosial memiliki sisi bisnis dari segi pemanfaatannya, dengan melakukan pemasaran melalui media sosial akan lebih mudah mendapatkan jangkauan pasar yang luas. Dalam dunia bisnis, hal ini dapat disebut dengan pemasaran media sosial atau social media marketing. Pemasaran media sosial adalah cara ampuh dalam berbisnis dalam menjangkau konsumen yang lebih luas. Pemasaran media sosial juga merupakan bentuk pemasaran digital yang memanfaatkan kekuatan jaringan media sosial populer untuk mencapai tujuan pemasaran dan pencitraan. Tapi ini bukan hanya tentang membuat akun bisnis dan memposting saat Anda menginginkannya. Pemasaran hebat di media sosial dapat membawa kesuksesan luar biasa dalam berbisnis, menciptakan pendukung merek yang setia, dan bahkan mendorong prospek dan penjualan. Dalam Pemasaran sebuah produk di media sosial, tentunya kita harus mengetahui keefektivitasan dari sebuah iklan itu sendiri. Salah satu bentuk model yang dapat digunakan untuk mengetahui seberapa efektivitas dari sebuah produk yang di iklankan yaitu model AIDA(awareness, Interest, Desire, dan Action). Joahr, et al mengatakan jika efektivitas media sosial dapat dilihat dari seberapa minat dari konsumen atau pengikut akun terhadap akun media sosial yang di kelola, seberapa seringnya akun di kunjungi, jumlah pengikut, like dan komentar. Ada berberapa aspek-aspek dari model AIDA, diantaranya:

1. Awareness : Sebuah kesadaran dari merek dengan produk.
2. Interest : Meningkatkan minat dari manfaat sebuah produk yang dapat mendorong konsumen untuk tertarik.
3. Desire : Menciptakan hubungan yang emosional dan menunjukkan kepribadiansebuah merek.
4. Action : Menciptakan interaksi yang meyakinkan konsumen untuk mengambil langkahselanjutnya

A. Identifikasi Kebutuhan Pengguna

- Kebutuhan Kreatif: Anak muda di Cikarang menunjukkan kebutuhan yang kuat untuk platform digital yang dapat mendukung berbagai bentuk ekspresi kreatif seperti seni visual, musik, dan desain grafis. Mereka membutuhkan ruang untuk mengekspresikan diri dan mendapatkan umpan balik konstruktif.
- Kebutuhan Fungsional: Fitur yang dicari mencakup alat kreasi yang mudah digunakan, ruang kolaboratif untuk bekerja dengan orang lain, serta galeri untuk memamerkan karya mereka. Dukungan komunitas dan akses ke sumber daya edukatif juga menjadi kebutuhan penting.

B. Desain dan Fitur Platform

- Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka harus sederhana namun fungsional, dengan navigasi yang intuitif. User experience yang baik memerlukan desain responsif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone dan tablet.
- Fitur Utama: Platform perlu menyertakan fitur-fitur seperti:
 - Editor Kreatif: Alat untuk membuat dan mengedit karya dengan berbagai format.
 - Ruang Kolaboratif: Fasilitas untuk bekerja sama secara online dengan teman atau komunitas.
 - Galeri dan Portofolio: Ruang untuk memamerkan karya dan menilai karya orang lain.
 - Sistem Umpan Balik: Mekanisme untuk memberikan dan menerima umpan balik dari pengguna lain.
 - Forum Komunitas: Tempat untuk diskusi dan berbagi pengetahuan.
 -



C. Pengalaman Pengguna

- **Aksesibilitas:** Platform harus memastikan kemudahan akses dan penggunaan oleh semua kalangan, termasuk mereka yang tidak memiliki pengalaman teknis tinggi. Ini melibatkan desain antarmuka yang intuitif dan panduan pengguna yang jelas.
- **Keterlibatan Pengguna:** Elemen gamifikasi atau insentif, seperti penghargaan atau kompetisi, dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna untuk aktif di platform.

D. Strategi Pemasaran

- **Target Audiens:** Strategi pemasaran harus fokus pada anak muda di Cikarang melalui media sosial, influencer lokal, dan kampanye berbasis komunitas.
- **Promosi:** Pertimbangkan promosi melalui acara lokal, kolaborasi dengan sekolah dan organisasi kreatif, serta kampanye iklan online yang disesuaikan dengan demografi dan minat pengguna.

E. Dukungan dan Pengembangan

- **Dukungan Pengguna:** Platform harus menyediakan dukungan teknis dan kreatif, termasuk tutorial, FAQ, dan layanan pelanggan.
- **Pelatihan dan Workshop:** Menawarkan pelatihan dan workshop yang dapat membantu pengguna meningkatkan keterampilan mereka dan memanfaatkan platform secara maksimal.

F. Evaluasi dan Perbaikan

- **Pengumpulan Umpan Balik:** Penting untuk menerapkan mekanisme pengumpulan umpan balik yang efektif untuk menilai kepuasan pengguna dan mengidentifikasi area perbaikan.
- **Penyesuaian Berkelanjutan:** Platform harus siap untuk melakukan penyesuaian berdasarkan data umpan balik dan tren penggunaan untuk memastikan relevansi dan efektivitas jangka panjang.

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa perancangan platform digital untuk anak muda di Cikarang harus memfokuskan pada pemenuhan kebutuhan kreatif dan fungsional mereka, serta memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Platform ini perlu menyediakan alat dan fitur yang sesuai, memastikan aksesibilitas yang luas, serta mengembangkan strategi pemasaran yang efektif. Dukungan berkelanjutan dan sistem evaluasi yang baik akan membantu dalam mempertahankan kualitas platform dan memenuhi harapan pengguna.

Dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta pendekatan yang tepat dalam desain, pemasaran, dan pengembangan, platform digital dapat menjadi alat yang efektif dan berharga bagi anak muda di Cikarang untuk menyalurkan kreativitas mereka.

Simpulan

1. Kebutuhan dan Potensi Kreatif: Anak muda di Cikarang menunjukkan kebutuhan yang signifikan akan platform digital yang dapat mendukung dan mengembangkan kreativitas mereka. Mereka menginginkan ruang yang memungkinkan ekspresi diri, kolaborasi, dan akses ke alat kreatif yang memadai.
2. Fitur Utama: Platform yang dirancang harus mencakup fitur seperti alat kreasi yang intuitif, ruang kolaboratif, galeri untuk menampilkan karya, sistem umpan balik, dan dukungan komunitas. Fitur-fitur ini penting untuk memfasilitasi kreativitas dan interaksi antar pengguna.
3. Pengalaman Pengguna: Desain platform harus memastikan kemudahan akses dan penggunaan, termasuk antarmuka yang user-friendly dan responsif. Pengalaman pengguna yang baik akan meningkatkan keterlibatan dan kepuasan.
4. Strategi Pemasaran: Untuk mencapai audiens target, penting untuk mengimplementasikan strategi pemasaran yang efektif. Ini meliputi kampanye media sosial, kerjasama dengan influencer lokal, dan promosi melalui acara komunitas.
5. Dukungan dan Pengembangan Berkelanjutan: Platform harus menyediakan dukungan teknis dan pelatihan untuk membantu pengguna dalam menggunakan alat dan fitur yang tersedia. Program pengembangan berkelanjutan akan memastikan platform tetap relevan dan berguna.
6. Evaluasi dan Adaptasi: Mekanisme evaluasi yang terstruktur dan pengumpulan umpan balik dari pengguna harus diterapkan untuk terus meningkatkan platform. Data ini akan membantu dalam menyesuaikan fitur dan layanan agar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna yang berkembang.

Daftar Pustaka

- Sri sudarsih , Pentingnya membangunkarakter generasi muda di era global, Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, vol. 3, no. 2 tahun 2019
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/harmoni/article/view/27196>
- Badan pusat statistik kabupaten Bekasi
<https://bekasikab.bps.go.id/statictable/2019/02/06/62/luaws-wilayah-menurut-kecamatan-di-kabupaten-bekasi-2017.html>
- Dwi Fitrianiingsih, Optimalisasi Platform Digital Dalam Pengembangan Desa Wisata Tanjung Lesung. JURNAL NAULI Vol. 2 No. 2 Februari 2023
<https://jurnal.ugm.ac.id/index.php/jurnalnauli/article/download/1030/835>
- Nensi Listiowati, Jelajah kreativitas seni menuju new normal, Indonesian Art Journal 2022, Vol. 11, No. 1,
<https://journal.isi.ac.id/index.php/ekspresi/article/download/6994/2707>

