

ANALISIS INTERAKSI DAN KOMUNIKASI KARANG TARUNA DALAM INOVASI PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ERA DIGITAL DI DESA KEDUNG BOTO

Rifda Salsabila Putri Kholiq¹, Wahyu Eko Pujiyanto²

¹Prodi Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, 61234

E-mail: ¹rifdasalsabila8@gmail.com, ²wahyueko.mnj@unusida.ac.id

Abstract

Karang Taruna is a youth organization in Indonesia that aims to foster and develop the younger generation in the implementation of social welfare. This organization is a forum for young men and women who are engaged in activities that support the development of creativity, brotherhood and togetherness and encourage community development at the village level. The youth generation is a generation where teenagers have the opportunity to build a better nation. This research uses a qualitative approach with a case study method. The researcher will conduct in-depth interviews with the head of the youth organization, and members to understand their experiences in character building in the digital era. Text analysis is carried out on related documents, such as character building training programs in the digital era and other related documents. From the results of interviews that have been conducted on how the Kedung Boto village youth organization plays a role in character building innovations in the digital era, the Kedung Boto village youth organization collaborates with the village government and plays an active role in shaping the character of village youth to be technologically literate or technologically aware by holding activities or training related to digital media to improve the quality of village youth in the digitalization era.

Abstrak

Karang Taruna adalah organisasi kepemudaan di Indonesia yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan generasi muda dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial. Organisasi ini merupakan wadah bagi para pemuda dan pemudi yang bergerak di bidang kegiatan yang mendukung pengembangan kreativitas, persaudaraan dan kebersamaan serta mendorong pembangunan masyarakat di tingkat desa. Generasi kepemudaan adalah generasi dimana para remaja memiliki kesempatan membangun bangsa yang lebih baik. penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan ketua karang taruna, dan anggota untuk memahami pengalaman mereka dalam pembentukan karakter di era digital. Analisis teks dilakukan terhadap dokumen terkait, seperti program pelatihan pembentukan karakter di era digital dan dokumen-dokumen terkait lainnya. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bagaimana karang taruna desa kedung boto berperan dalam inovasi pembentukan karakter di era digital, karang taruna desa kedung boto berkolaborasi dengan pemerintah desa serta berperan aktif dalam pembentukan karakter pemuda desa agar melek teknologi atau sadar teknologi dengan cara mengadakan kegiatan atau pelatihan terkait media digital guna meningkatkan kualitas pemuda desa di era digitalisasi.

Keywords: Interaksi dan komunikasi; inovasi; pembentukan karakter; di era digital; karang taruna

1. PENDAHULUAN

Karang Taruna adalah organisasi kepemudaan di Indonesia yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan generasi muda dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial. Organisasi ini merupakan wadah bagi para pemuda dan pemudi yang bergerak di bidang kegiatan yang mendukung pengembangan kreativitas, persaudaraan dan kebersamaan serta mendorong pembangunan masyarakat di tingkat desa. Generasi kepemudaan adalah generasi dimana para remaja memiliki kesempatan untuk membangun bangsa yang lebih baik dari para pendahulunya[1]. Pembentukan karakter pada masa remaja tentunya akan mempengaruhi perilaku mereka di masa depan tujuan organisasi adalah untuk mempertahankan keunggulan kompetitif[2]. Masa muda adalah masa yang menyenangkan dan masa untuk mengenal diri sendiri dan untuk mengeksplor kemampuan yang kita miliki dengan cara mengikuti organisasi salah satunya adalah karang taruna dengan tujuan untuk membangun komunikasi dan interaksi dalam komunitas online yang dibentuk pada platform media sosial diperlukan untuk mengatasi keterbatasan geografis, budaya dan ekonomi tertentu dalam proses komunikasi[3]. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat, termasuk remaja, memiliki begitu banyak kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai hal. Canggihnya teknologi yang ada di era ini tentu memiliki tujuan yang baik, yaitu untuk mempermudah pekerjaan manusia dan fitur media di era digital ini memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dengan lebih cepat[4]. Sederhananya, jika pengguna menyalahgunakan kecanggihan yang diberikan oleh teknologi tersebut, maka akan berdampak negatif.

Peran Karang Taruna saat ini di era digital sebagai organisasi kepemudaan, RT/RW, di tingkat desa dan kota, semakin penting. Karang Taruna dengan seiring kemajuan teknologi dan pengetahuan untuk berinovasi dan beradaptasi, memainkan perannya dalam membentuk karakter generasi muda, komunikasi yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan ini. Pengguna media sosial berasal dari berbagai kelompok usia, termasuk remaja. Mereka dapat menjalin pertemanan dari berbagai kota, pulau, dan bahkan negara dengan harga yang terjangkau.

Namun, tidak jarang seseorang menjadi kecanduan media sosial dan menjadi terlalu sibuk di dunia maya hingga melupakan kehidupan nyata mereka. Terkadang Media sosial juga dapat membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi secara langsung. Bahkan, masih ada orang yang merasa kesulitan untuk berkomunikasi secara langsung, namun mudah berkomunikasi melalui jejaring sosial. Premisnya adalah media sosial atau dunia maya menjadi dunia nyata bagi sebagian pengguna media sosial. Hal ini membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi secara langsung dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar biasanya menjadi rendah, dengan berorganisasi dapat meningkatkan kemampuan beradaptasi memungkinkan keberhasilan kerja dan karier yang memadai, yang pada akhirnya meningkatkan kesejahteraan seseorang secara keseluruhan[5]. Oleh karena itu, seseorang harus membatasi penggunaannya dan memanfaatkannya dengan baik untuk hal-hal yang bermanfaat agar dapat meningkatkan kualitas diri. generasi muda berperan penting dalam hal ini, misalnya keberadaan organisasi kepemudaan di era digital, bagaimana mereka memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk kesejahteraan masyarakat. [6]

Era digital membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan adanya media sosial dan platform digital lainnya, interaksi dan komunikasi tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini tentunya membuka peluang baru bagi Karang Taruna untuk memperluas jangkauan dan efektivitas kegiatannya. Peran organisasi kepemudaan dalam pembentukan karakter di era digital adalah menanamkan rasa tanggung jawab sosial kepada anak muda, yaitu selalu mengajak anak muda untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan organisasi, mengunci sikap disiplin kepada setiap anggota untuk menjaga solidaritas kepada setiap orang. sebagai anggota dan juga berperan aktif dalam sosial kemasyarakatan yang mendukung setiap anggota muda terutama para calon pengurus, membimbing para pemuda untuk memiliki jiwa kepemimpinan yang diperlukan untuk menganalisis potensi dan masalah sosial kemasyarakatan di daerahnya.[7]

Pendidikan karakter di Karang Taruna sangat efektif dalam membangun karakter pemuda, yaitu melakukan kegiatan kepemudaan sosial kemasyarakatan seperti pembagian sembako kepada warga kurang mampu atau yatim/piatu serta kerja bakti, perayaan hari-hari besar dan pengajian, kegiatan tersebut dijadikan bahan konten di media sosial dengan tujuan untuk memberi motivasi atau contoh kepada para pemuda-pemuda lainnya untuk melakukan kegiatan sosial yang sama. Dengan cara ini, para pemuda senang berorganisasi dan berinteraksi sehingga tidak selalu terfokus pada jejaring sosial yang negatif dan membuat lingkungan menjadi lebih positif. Peran organisasi kepemudaan dalam membentuk karakter sosial melalui berbagai kegiatan seperti gotong royong, kegiatan kerohanian, kepemimpinan manajemen, membantu orang yang kesusahan, dll.[8]

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana interaksi dan komunikasi Karang Taruna Desa Kedung Boto berperan dalam inovasi pembentukan karakter di era digital?
- b. Bagaimana dampak dari interaksi dan komunikasi karang taruna terhadap pembentukan karakter di era digital ?
- c. Bagaimana strategi karang taruna dalam memanfaatkan era digital untuk pembentukan karakter?
- d. Apa saja hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh karang taruna dalam melakukan inovasi pembentukan karakter di era digital ?

2. PENELITIAN YANG TERKAIT Media Sosial

Media sosial adalah alat atau sarana yang cepat dan mudah . Pengguna media sosial berasal dari berbagai kelompok usia, termasuk remaja. Mereka dapat menjalin pertemanan dari berbagai kota, pulau, dan bahkan negara dengan harga yang terjangkau. Namun, tidak jarang seseorang menjadi kecanduan akan dunia maya dan menjadi terlalu fokus pada dunia maya hingga melupakan kehidupan nyata mereka. Terkadang Media sosial

juga dapat membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi secara langsung. Bahkan, masih ada orang yang merasa kesulitan untuk berkomunikasi secara langsung, namun mudah berkomunikasi melalui jejaring sosial. Premisnya adalah media sosial atau dunia maya menjadi dunia nyata bagi sebagian pengguna media sosial. Hal ini membuat seseorang menjadi malas untuk berkomunikasi secara langsung dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar biasanya menjadi rendah. Oleh karena itu, seseorang harus membatasi penggunaannya dan memanfaatkannya dengan baik untuk hal-hal yang bermanfaat agar dapat meningkatkan kualitas diri.

Media sosial seharusnya memberikan dampak positif bagi orang-orang yang menggunakannya dengan bijak. Namun, ternyata media sosial juga dapat memberikan dampak negatif. Karena kenyataannya banyak orang saat ini yang melakukan pelanggaran etika dan moral dengan menggunakan media sosial ini. Namun, ada sisi negatifnya seperti kurangnya pemahaman etika digital yang mengarah pada perilaku menyimpang seperti, mencontek saat ujian nasional, mengunduh situs-situs porno, bullying, judi online, Pencemaran nama baik dan ujaran kebencian bahkan berujung pada branding beberapa istilah di media sosial[9] atau menyebarkan informasi yang tidak benar yang dapat menyebabkan kerusakan kebangsaan dan moralitas. Perilaku negatif dan tidak rasional ini didominasi oleh para remaja atau generasi milenial. Jadi, dengan adanya organisasi karang taruna mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya seperti Organisasi Taruna Desa Kedung Boto memberikan pelatihan atau bimbingan bagaimana memanfaatkan media sosial di era transformasi digital ini. Bagi Organisasi Taruna Desa Kedung Boto dalam menyelenggarakan pertemuan kegiatan di wilayah organisasinya dapat memberikan informasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat [10].serta untuk mengedukasi para remaja dan masyarakat, agar media sosial atau teknologi tidak disalahgunakan dengan cara mengajak atau mengedukasi para remaja dan masyarakat, betapa pentingnya menggunakan media sosial dan teknologi sebaik-baiknya dan menyelidiki keakuratan informasi yang diterima sehingga dapat memberikan informasi yang benar[11].

Interaksi

Interaksi organisasi pemuda di era digital mengacu pada bagaimana anggota organisasi berinteraksi, berkolaborasi, dan berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan teknologi digital dan media sosial. Hal ini mencakup berbagai kegiatan seperti berbagi informasi, diskusi, koordinasi kegiatan dan kolaborasi dalam mengerjakan proyek atau tugas melalui platform digital[12]. Komunikasi ini dapat dilakukan melalui berbagai platform seperti email, aplikasi pesan instan, media sosial, atau alat kolaborasi online. Sebagai contoh, para anggota dapat menggunakan WhatsApp untuk komunikasi secara real-time, Facebook atau Instagram untuk berbagi informasi atau pembaruan tentang kegiatan organisasi, dan Google Docs atau Trello untuk menyelesaikan proyek atau tugas[13]. Berkat interaksi digital ini, anggota Karang Taruna dapat tetap terhubung dan berpartisipasi dalam organisasi meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda atau memiliki jadwal yang padat. Namun, hal ini juga membutuhkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab, termasuk menjaga privasi dan keamanan, kesopanan dan menghormati perbedaan pendapat, serta manajemen waktu yang cerdas dalam menggunakan media sosial dan teknologi digital. Etika adalah aturan yang membantu orang memutuskan mana yang benar dan mana yang salah. Berbohong Oleh karena itu, setiap orang harus memiliki "kesadaran " dalam bermedia sosial dan mampu membedakan dengan realitas sosial.[14]

Komunikasi

Komunikasi pemuda di era digital berarti bertukar informasi, ide, dan pesan antara anggota organisasi melalui teknologi digital dan media sosial. Hal ini mencakup berbagai bentuk komunikasi seperti pesan teks, email, panggilan video, media sosial, dan obrolan online. Dalam hal ini, komunikasi dapat melibatkan berbagai aktivitas, seperti:

- a. Berbagi informasi: Anggota organisasi dapat berbagi informasi tentang kegiatan, proyek, atau peristiwa terkini melalui

platform digital seperti grup WhatsApp, Facebook, atau email.

- b. Diskusi dan kolaborasi: Para anggota dapat mendiskusikan berbagai topik, berkolaborasi dalam proyek atau merencanakan kegiatan menggunakan alat kolaborasi online seperti Google Docs, Zoom, atau Microsoft Teams.
- c. Membuat keputusan. Dalam beberapa kasus, keputusan organisasi dapat dibuat melalui diskusi dan pemungutan suara secara online, sehingga memungkinkan anggota yang tidak hadir secara fisik untuk berpartisipasi.
- d. Promosi dan pengaruh: Dengan bantuan media sosial dan platform digital lainnya, Anda dapat mempromosikan kegiatan Karang Taruna, mendorong isu-isu penting, dan menjangkau audiens yang lebih luas.

Pesan-pesan digital ini memungkinkan anggota Karang Taruna untuk tetap terhubung dan berpartisipasi dalam kegiatan organisasi, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda atau memiliki jadwal yang sibuk. Namun, hal ini juga membutuhkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab, termasuk menjaga privasi dan keamanan, menghormati kesopanan dan perbedaan pendapat, serta mengelola waktu yang dihabiskan untuk media sosial dan teknologi digital secara bijaksana, salah satu tantangan terbesar dalam komunikasi organisasi adalah penyampaian informasi ke seluruh bagian organisasi dan penerimaan informasi dari seluruh bagian organisasi[15].

Inovasi

Inovasi dapat dikatakan penelitian, pengembangan, perencanaan, yang dilakukan untuk penerapan praktis pengetahuan baru atau tata cara baru penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah ada sebelumnya dalam proses baru[16]. Inovasi pemuda di era digital berarti pengembangan dan implementasi ide-ide baru, pendekatan kreatif, dan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas kegiatan, layanan, dan manajemen organisasi pemuda. Hal ini melibatkan

penelitian dan penerapan solusi inovatif dalam konteks digital untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan organisasi dan anggotanya. Definisi inovasi organisasi pemuda di era digital dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan ide baru: Inovasi organisasi pemuda di era digital menyiratkan pengembangan ide-ide baru yang dapat mengarah pada perubahan positif dalam organisasi. Anggota didorong untuk berpikir kreatif dan berinovasi untuk menciptakan solusi yang memenuhi kebutuhan organisasi dan anggotanya.
- b. Implementasi teknologi digital: Inovasi organisasi pemuda di era digital melibatkan penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi seluler, media sosial, platform kolaborasi online, atau alat analisis, untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan aksesibilitas kegiatan organisasi. Hal ini dapat mencakup penggunaan platform digital untuk mengatur kegiatan, berkomunikasi, berbagi informasi, atau mengelola informasi.
- c. Peningkatan layanan: Tujuan dari inovasi di era digital bagi organisasi kepemudaan adalah untuk meningkatkan kualitas dan ketersediaan layanan yang ditawarkan kepada anggota dan masyarakat. Penggunaan teknologi digital dapat memfasilitasi, misalnya, pendaftaran anggota, pengumpulan data, atau pengiriman informasi tentang program dan kegiatan.
- d. Kolaborasi dan kemitraan: Inovasi organisasi pemuda di era digital dapat melibatkan kolaborasi dengan entitas eksternal seperti organisasi lain, pemerintah atau lembaga pendidikan untuk mengembangkan solusi yang lebih baik dan memperluas organisasi serta dampak positif. Teknologi digital dapat meningkatkan kolaborasi jarak jauh dan pertukaran informasi.
- e. Manajemen organisasi yang lebih baik: Inovasi dalam organisasi pemuda di era digital dapat mencakup penggunaan

teknologi digital untuk meningkatkan manajemen organisasi, seperti manajemen keuangan, kegiatan organisasi, atau pemantauan dan evaluasi program. Organisasi berada di bawah tekanan besar untuk mentransformasi operasi organisasi secara digital dan mempercepat pertumbuhan inovasi.[17]

Hal ini dapat membantu meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan efisiensi manajemen organisasi. Implementasi inovasi karang taruna di era digital membutuhkan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi digital serta kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan yang menyertai era digital. Inovasi-inovasi tersebut dapat membantu Karang Taruna menjadi lebih relevan, efisien dan efektif dalam memenuhi kebutuhan dan aspirasi anggota dan masyarakat[18].

Komunikasi organisasi merupakan faktor penting dalam organisasi sehingga dapat meningkatkan efisiensi para staf untuk mencapai berbagai tujuan organisasi sesuai dengan keinginan dan harapan.[19]

Karakter

Pembentukan karakter dalam organisasi Karang Taruna merupakan proses penting untuk membentuk anggota menjadi pribadi yang bertanggung jawab, jujur, dan bernilai positif. Pembentukan karakter Karang Taruna di era digital mengandung aspek-aspek kunci yang harus ditekankan dalam penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Para anggota diajarkan untuk memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, misalnya - bagaimana teknologi digital memengaruhi interaksi sosial, kesehatan mental, dan kehidupan pribadi. Para anggota mendapatkan pemahaman tentang pentingnya menjaga privasi dan keamanan saat menggunakan teknologi digital dan . Mereka diajarkan untuk melindungi informasi pribadi, menggunakan kata sandi yang kuat, dan menghindari berbagi informasi pribadi yang sensitif secara sembarangan. Anggota diajarkan untuk memahami cara mengevaluasi keakuratan dan keandalan informasi yang ditemukan secara online. Mereka diberikan keterampilan untuk

menemukan sumber informasi yang dapat dipercaya dan menghindari penyebaran berita palsu, Keterampilan untuk mencari informasi secara efektif menggunakan mesin pencari dan sumber daya online lainnya. Mereka diajarkan untuk menggunakan kata kunci yang tepat, menyaring hasil pencarian dan menggunakan sumber informasi yang terverifikasi. menghormati hak-hak orang lain atas privasi, kebebasan berpendapat dan kebebasan berekspresi secara online. Mereka mendapatkan pemahaman tentang pentingnya tidak membagikan konten yang berbahaya atau ilegal dan pentingnya komunikasi yang sopan serta menghindari perilaku yang dapat menyakiti atau merugikan orang lain secara online. serta berperilaku positif dan menghindari berbagi konten berbahaya atau penuh kebencian di media sosial. Mereka mendapatkan pemahaman tentang pentingnya menciptakan komunitas online yang sehat dan saling mendukung bagi semua pengguna, pemahaman tentang pentingnya menghormati perbedaan pendapat, menghindari bahasa yang kasar atau menghina, dan berperilaku dengan cara-cara yang mendorong rasa saling menghormati, dengan adanya organisasi ini, remaja diharapkan dapat mengembangkan sosok kepemimpinan yang baik dan terhormat.[20]

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Peneliti akan melakukan wawancara mendalam dengan ketua karang taruna, dan anggota untuk memahami pengalaman mereka dalam pembentukan karakter di era digital . Selain itu, peneliti juga akan melakukan observasi langsung terhadap kegiatan karang taruna dan analisis teks dari dokumen terkait. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara terstruktur yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan secara langsung pada organisasi karang taruna yang sedang berlangsung. Analisis teks dilakukan terhadap dokumen terkait, seperti program pelatihan pembentukan karakter di era digital dan dokumen-dokumen terkait lainnya

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bagaimana karang taruna desa kedung boto

berperan dalam inovasi pembentukan karakter di era digital, karang taruna desa kedung boto berkolaborasi dengan pemerintah desa serta berperan aktif dalam pembentukan karakter pemuda desa agar melek teknologi atau sadar teknologi dengan cara mengadakan kegiatan atau pelatihan terkait media digital guna meningkatkan kualitas pemuda desa di era digitalisasi. Salah satu inovasi yang dilakukan Karang Taruna Desa Kedung Boto adalah penyelenggaraan pelatihan media digital. Melalui kegiatan ini, generasi muda desa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan penting dalam pemanfaatan teknologi digital. Pelatihan ini mencakup pengenalan penggunaan internet, media sosial, pengelolaan data online dan keamanan digital. Dengan cara ini, generasi muda desa bisa lebih melek teknologi dan menghadapi tantangan era digital. Selain itu, Karang Taruna Desa Kedung Boto juga bekerjasama dengan pemerintah desa, menyelenggarakan kegiatan yang mendorong pemuda desa untuk bekerjasama dan berpartisipasi dalam pengembangan teknologi. Mereka menyelenggarakan kompetisi atau proyek kreatif bagi pemuda desa untuk mengembangkan aplikasi atau solusi digital yang berguna bagi masyarakat desa. Dengan cara ini, pemuda pedesaan dapat mengembangkan keterampilan teknologi mereka dan merasakan dampak positif penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Karang Taruna Desa Kedung Boto bergerak dalam membentuk sifat generasi muda desa yang melek teknologi dan sadar teknologi melalui kerja sama dengan pemerintah desa dan melalui pelatihan-pelatihan media digital. Upaya untuk meningkatkan kualitas pemuda desa di era digitalisasi terus dilakukan, sehingga pemuda desa dapat lebih baik dalam menghadapi tantangan teknologi dan memanfaatkannya secara positif.

Dampak dari interaksi dan komunikasi di era digital, dampak positifnya di era digital saat ini sangat dirasakan oleh pemuda terutama dalam aspek komunikasi dan informasi, semua lebih mudah dan serba instan, begitu juga dampak negatifnya pemuda saat ini lebih condong memilih hal hal yang sifatnya instant. Dampak positif komunikasi dan komunikasi di era digital adalah:

- a. Kemudahan berkomunikasi: teknologi digital memungkinkan generasi muda

berkomunikasi dengan mudah dan cepat. Mereka dapat menggunakan berbagai platform seperti media sosial, pesan instan, atau panggilan video untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan orang lain di seluruh dunia.

- b. Akses informasi yang luas: Internet menyediakan akses informasi yang luas. Generasi muda dapat mencari informasi tentang berbagai topik, belajar sendiri dan meningkatkan pengetahuannya. Mereka dapat mengakses berita, artikel, buku, dan sumber daya pendidikan secara online.
- c. Keterampilan komunikasi yang lebih baik: Melalui komunikasi online, generasi muda dapat mengembangkan keterampilan komunikasinya, seperti menulis, berbicara di depan umum, dan berkolaborasi dalam kelompok virtual. Mereka juga dapat berpartisipasi dalam diskusi online dan memperluas jaringan sosial mereka.

Namun interaksi dan komunikasi di era digital juga memberikan dampak negatif, terutama bagi generasi muda yang lebih cenderung memilih hal-hal mendasak:

- a. Kecanduan Teknologi: Kaum muda bisa menjadi sangat bergantung pada teknologi digital, terutama untuk komunikasi dan hiburan. Mereka mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial atau game online, mengabaikan interaksi sosial yang sebenarnya.
- b. Informasi yang tidak dapat diandalkan: Di era digital, informasi mudah ditemukan, namun tidak semuanya dapat diandalkan. Generasi muda harus mampu memilah dan menyaring informasi yang benar dan terpercaya, menghindari penyebaran berita bohong atau penipuan.
- c. Hiburan: Anak muda sering kali terganggu oleh notifikasi dan hiburan dari perangkat digitalnya. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan produktif ketika belajar atau bekerja.

Penting bagi generasi muda untuk menyadari betul dampak positif dan negatif dari komunikasi

dan interaksi di era digital. Mereka perlu mengembangkan kecerdasan digital, yaitu kemampuan menggunakan teknologi secara bijak, memilih konten yang bermanfaat, dan menjaga keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata.

Strategi yang digunakan Karang Taruna Desa Kedung Boto dalam memanfaatkan era digital saat ini dengan cara membentuk suatu kelompok pemuda yang mempunyai tujuan dan kesenangan yang sama untuk membuat konten-konten bahkan podcast dengan tema menampilkan profil dengan begitu tidak hanya membangun desa tapi juga membentuk pemuda agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan karya-karyanya. Berikut beberapa strategi yang dilakukan Karang Taruna Desa Kedung Boto:

- a. Pembentukan Kelompok Pemuda: Desa Karang Taruna Kedung Boto membentuk kelompok pemuda dengan minat dan tujuan yang sama yaitu pembuatan konten dan podcast. Dalam kelompok ini, generasi muda dapat saling berkolaborasi, berbagi ide, dan saling mendukung dalam pengembangan karyanya.
- b. Identifikasi kesamaan hobi dan minat: Desa Karang Taruna Kedung Boto mengidentifikasi kesamaan hobi dan minat anak muda untuk membuat konten dan podcast. Hal ini membantu mendorong generasi muda untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut dan mengembangkan bakat serta kreativitasnya.
- c. Membuat konten tematik dan podcast menggunakan profil: Desa Karang Taruna Kedung Boto memandu kelompok pemuda untuk membuat konten dan podcast yang diprofilkan. Dalam konten dan podcast ini, anak muda dapat memperkenalkan diri, berbagi kisah inspiratif atau menyoroti isu-isu penting bagi anak muda dan masyarakat desa.
- d. Pelatihan dan Pendampingan: Karang Taruna Desa Kedung Boto memberikan pelatihan dan pendampingan kepada kelompok pemuda untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif dalam membuat konten dan podcast. Mereka

bisa mengundang pakar atau pakar di bidangnya untuk memberikan ilmu dan bimbingan kepada generasi muda.

- e. Promosi dan distribusi konten: Karang Taruna Desa Kedung Boto membantu generasi muda untuk mempromosikan dan mendistribusikan konten dan podcast yang mereka buat. Melalui media sosial, platform digital atau berkolaborasi dengan media lokal, konten dan podcast menjangkau lebih banyak orang dan memberikan dampak yang lebih besar. Dengan bantuan strategi tersebut, Karang Taruna Desa Kedung Boto dapat melatih generasi muda untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan karyanya. Selain itu, kegiatan ini membantu mengembangkan desa dengan menciptakan konten-konten positif dan inspiratif serta membawa potensi pemuda desa kepada masyarakat luas.

Hamabatan dan tantangan yang dihadapi karang taruna dalam melakukan inovasi pembentukan karakter di era digital, saat ini sangat sulit membangun rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar dikarenakan dampak era digital itu sendiri, banyak pemuda saat ini sangat suka bermain game contohnya, akibatnya komunikasi secara langsung dalam sebuah perkumpulan menjadi sangat minim atau sedikit dikarenakan asik menikmati game itu sendiri, maka dari itu kita perlu manajemen diri diri agar tidak terlalu berlebihan dalam menggunakan kemudahan-kemudahan di era digital. Berikut beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi Karang Taruna dalam menerapkan inovasi penciptaan karakter di era digital.

- a. Kurangnya komunikasi langsung: Ketergantungan pada teknologi digital, khususnya saat bermain game, dapat mengurangi komunikasi langsung antar generasi muda. Mereka lebih memilih berkomunikasi melalui layar dibandingkan secara langsung dengan orang-orang disekitarnya. Hal ini dapat menghambat berkembangnya hubungan sosial yang kuat dan membatasi kesempatan untuk peduli terhadap lingkungan sekitar Anda.

- b. Kurangnya kesadaran akan dampak negatif: Generasi muda mungkin tidak menyadari dampak negatif dari penggunaan teknologi digital yang berlebihan, terutama dalam hal berkurangnya interaksi tatap muka. Mereka mungkin belum memahami pentingnya berinteraksi langsung dengan orang lain dan mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Tantangan dalam memotivasi generasi muda: Memotivasi generasi muda untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembentukan karakter di era digital dapat menjadi sebuah tantangan.

Kaum muda cenderung tertarik pada kepuasan langsung dari teknologi digital, seperti bermain game, dibandingkan melakukan aktivitas yang membutuhkan usaha dan partisipasi aktif. Untuk mengatasi kendala dan tantangan tersebut, Karang Taruna dapat melakukan beberapa langkah:

- a. Mengajarkan dampak negatif: Karang Taruna dapat mengedukasi generasi muda mengenai dampak negatif penggunaan teknologi digital yang berlebihan, terutama terkait dengan berkurangnya komunikasi tatap muka. Ia tahu bagaimana menyampaikan informasi tentang pentingnya interaksi sosial, mengembangkan keterampilan sosial dan memperkuat kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- b. Mendorong kegiatan interaktif: Karang Taruna dapat menyelenggarakan kegiatan yang mendorong generasi muda untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya kegiatan gotong royong, kunjungan ke tempat-tempat penting di desa, atau proyek lingkungan hidup yang melibatkan generasi muda secara aktif.
- c. Menawarkan alternatif yang menarik: Karang Taruna dapat menawarkan alternatif kegiatan yang menarik bagi generasi muda di era digital. Misalnya kegiatan olah raga, seni atau keterampilan yang memungkinkan generasi muda

berkomunikasi secara langsung dan mengembangkan kreativitasnya.

- d. Meningkatkan kesadaran akan manajemen diri: Karang Taruna dapat membantu generasi muda meningkatkan kesadaran dan manajemen diri dalam pemanfaatan teknologi digital. Mereka dapat memberikan saran dan bimbingan mengenai penggunaan teknologi digital yang sehat dan seimbang. Dengan mengatasi hambatan dan tantangan tersebut, Karang Taruna dapat lebih efektif menerapkan inovasi pembangunan karakter di era digital. Mereka dapat membantu kaum muda memanfaatkan peluang era digital dengan bijak dan menjaga keseimbangan melalui interaksi sosial yang lebih cepat.



(Gbr1. Proses Wawancara)

Karang Taruna hadir dengan peran penting dalam membantu masyarakat melalui kegiatan pembagian sembako. Dengan memberikan bantuan sembako berisi bahan makanan pokok dan kebutuhan sehari-hari, Karang Taruna meringankan beban hidup mereka yang membutuhkan. Pembagian sembako oleh Karang Taruna menjadi momen yang memperkuat solidaritas dan kebersamaan antara anggota Karang Taruna dan masyarakat. Dalam proses pembagian sembako, terjalin hubungan empati dan kepedulian yang menguatkan hubungan mereka.

Karang Taruna mendorong kesadaran sosial dengan melakukan pembagian sembako

kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, masyarakat diingatkan akan pentingnya kesadaran sosial dan kepedulian terhadap sesama, menginspirasi mereka untuk lebih peka dan berbagi dengan yang membutuhkan. Pembagian sembako oleh Karang Taruna memberikan dampak positif pada kehidupan masyarakat. Masyarakat yang menerima bantuan sembako merasa terbantu dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, terutama bagi keluarga yang sedang mengalami kesulitan ekonomi. Melalui kegiatan pembagian sembako, Karang Taruna membangun hubungan yang baik antara anggota Karang Taruna dan masyarakat. Kegiatan ini menciptakan ikatan yang kuat dan saling mendukung antara mereka, memperkuat hubungan yang positif.



(Gbr 2. Pembagian Sembako)

5. KESIMPULAN

Kegiatan organisasi karang taruna bertujuan untuk membantu masyarakat sekitar apa lagi di era digital karang taruna dapat membantu masyarakat dalam memberikan berbagai informasi tentang program desa, kegiatan desa, membantu masyarakat yang kurang bisa menggunakan media sosial, situs web dll.

Organisasi karang taruna juga dapat membantu para remaja untuk membangun jejaring sosial yang kuat di era digital seperti membangun proyek bersama, diskusi online, membuat konten yang mengedukasi para remaja untuk mengembangkan diri mereka atau acara virtual yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan para remaja dari latar belakang yang berbeda

Karang Taruna adalah organisasi kepemudaan di Indonesia yang bertujuan untuk

membina dan mengembangkan generasi muda dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial. Organisasi ini menyediakan wadah bagi para pemuda dan pemudi yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang mendukung kreativitas, persaudaraan, dan pengembangan masyarakat di tingkat desa. Generasi muda dipandang sebagai peluang untuk membangun bangsa yang lebih baik, dan pembentukan karakter pada masa remaja akan mempengaruhi perilaku mereka di masa depan. Masa remaja adalah masa yang menyenangkan dan pencarian jati diri, dan dengan bergabung dengan organisasi seperti Karang Taruna, para remaja dapat mengeksplorasi kemampuan mereka.

Di era digital, peran Karang Taruna sebagai organisasi kepemudaan semakin penting. Organisasi ini memainkan peran penting dalam membentuk karakter generasi muda dan komunikasi yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan ini. Media sosial dan teknologi memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi, namun juga membawa tantangan seperti kecanduan dan berkurangnya komunikasi tatap muka, Komunikasi yang efektif bukan hanya tentang mengirim pesan dengan jelas, tetapi juga agar penerima memahami pesan tersebut dengan benar[21]. Penting bagi generasi muda untuk memanfaatkan teknologi dengan baik demi kesejahteraan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Sutin, "Journal Of Social And Political Science," *Soc. Polit. Sci.*, Vol. 3, No. Tiktok Menjadi Trend 2022 Di Platform Sosial Media, Pp. 101–114, 2023.
- [2] W. E. Pujianto And A. L. Larasati, "Upaya Meningkatkan Kinerja Organisasi Dengan Model Blue Ocean Leadership Melalui Dimensi Spiritual," *J. Res. Technol.*, Vol. 8, No. 2, Pp. 179–193, 2022, [Online]. Available: <https://journal.unusida.ac.id/index.php/Jrt/article/view/670>
- [3] S. Sezgin And M. C. Uğur, "Communication And Interaction In Haemophilia-Centred Social Media Communities In Turkey," *J. Adv. Med. Med. Res.*, Vol. 33, No. 18, Pp. 208–214, 2021, Doi: 10.9734/Jammr/2021/V33i1831071.
- [4] I. T. Saputra, *Media Sosial Dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Generasi Millennial Pedesaan (Studi Di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)*. 2013.
- [5] A. I. Baihaqi, J. R. Boyas, And N. I. Qurratu'aini, "Pengaruh Dukungan Sosial Dan Efikasi Diri Dalam Pencarian Kerja Untuk Menciptakan Adaptabilitas Karier Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Ekonomi Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo," *Greenomika*, Vol. 4, No. 1, Pp. 62–70, 2022, Doi: 10.55732/Unu.Gnk.2022.04.1.7.
- [6] S. R. Nadya, S. M. Jannah, And N. F. Utami, *Jurnal Dinamika Sosial Budaya Peran Karang Taruna Rw 13 Desa Pagerwangi Dalam Meningkatkan Minat Remaja Dalam Berorganisasi Di Era Digital*, Vol. 25, No. 2. 2023.
- [7] A. S. Nanda, F. Ekonomi, And U. W. Putra, "Desa Timur Kabupaten Sidoarjo 1," Vol. 11, No. 03, Pp. 294–306, 2022.
- [8] P. Widiatmaka, N. Mujahidah, R. Rahmap, And A. Arifudin, "Pendidikan Karakter Melalui Karang Taruna Untuk Membangun Karakter Sosial Pada Generasi Digital Native," *J. Pendidik. Karakter*, Vol. 14, No. 1, Pp. 32–41, 2023, Doi: 10.21831/Jpka.V14i1.57036.
- [9] T. Rejekiningsih, "Membangun Karakter Toleransi Bagi Siswa Di Era," 2020.
- [10] Y. Yunus *Et Al.*, "Peran Media Sosial Di Era Transformasi Digital Sebagai Sarana Komunikasi Karang Taruna Masyarakat Kampung Parung Serab Ciledug," *J. Abdimas Indones.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 40–46, 2021, Doi: 10.53769/Jai.V1i2.71.
- [11] D. Pintar *Et Al.*, "Jurnal Zoologi Lanjutan," Vol. 44, 2023.
- [12] H. Nahla *Et Al.*, "Analisis Interaksi Antar Informasi Sistem , Komunikasi Dan Pemasaran Di Organisasi," Pp. 1249–1255, 2016.
- [13] F. J. Natasya And W. E. Pujianto, "Pemberdayaan Usaha Kecil Puding Kelengkeng Berbasis Digitalisasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat," Vol. 0085, Pp. 1–12, 2019.

- [14] Budi Ismanto, Y. Yusuf, And Asep Suherman, "Membangun Kesadaran Moral Dan Etika Dalam Berinteraksi Di Era Digital Pada Remaja Karang Taruna Rw 07 Rempoa, Ciputat Timur," *Jurnal Abdi Masy. Multidisiplin*, Vol. 1, No. 1, Pp. 43–48, 2022, Doi: 10.56127/Jammu.V1i1.253.
- [15] A. Y. U. Widiananda, "Analisis Kualitatif Hubungan Antara Efektifitas Komunikasi Organisasi Dengan Kinerja Karyawan Dinas Upt Pelayanan Sosial Lanjut Usia Kabupaten Magetan," Pp. 1–16, 2016, [Online]. Available: [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/40923](http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/40923)
- [16] R. A. Wijaya, N. I. Qurratu'aini, And B. Paramastri, "Pentingnya Pengelolaan Inovasi Dalam Era Persaingan," *J. Manaj. Dan Bisnis Indones.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 217–227, 2019, [Online]. Available: [Http://Jurnal.Unmuhjember.Ac.Id/Index.Php/Jmbi/Article/View/2922](http://Jurnal.Unmuhjember.Ac.Id/Index.Php/Jmbi/Article/View/2922)
- [17] A. I. Awang Jidon, M. H. Mohd Hanapiah, C. P. Chandrakasan, P. Daud, And O. Musa, "The Impact Of Leadership, Innovation, And Organisation Learning On The Digital Maturity Of Organisations In Malaysia," *Int. J. Acad. Res. Bus. Soc. Sci.*, Vol. 13, No. 5, Pp. 1684–1706, 2023, Doi: 10.6007/Ijarbss/V13-I5/16838.
- [18] A. Terbuka, "Kami Adalah Buku-Buku Akses Terbuka Dibangun Oleh Para Ilmuwan , Top 1 %".
- [19] C. G. Approach, "濟無no Title No Title No Title," Pp. 1–23, 2016.
- [20] M. Farozin, "Kata Kunci و," *Kinabalu*, Vol. 11, No. 2, Pp. 50–57, 2019.
- [21] I. Y. Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad Aa Bakar, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析t itle," *J. Eng. Res.*, 2023.