



Optimalisasi Pelatihan Keterampilan Digital Content Creator Dalam Peningkatan Life Skill Narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu

Deby Pradana¹, Lauditta Indahdewi²

Program Studi Teknik Pemasarakatan, Politeknik Pengayoman Indonesia^{1,2}

Email Korespondensi: Debipradana99@gmail.com

Article received: 15 September 2025, Review process: 25 September 2025

Article Accepted: 10 Oktober 2025, Article published: 01 November 2025

ABSTRACT

The prison environment is unique and presents specific challenges. This study aims to analyze the optimization of digital content creator skills training in improving the life skills of inmates at the Pancur Batu Class IIA correctional facility and also to analyze the obstacles to optimizing digital content creator skills training in improving the life skills of inmates at the Pancur Batu Class IIA correctional facility. This study is a qualitative study with data collection methods including interviews, observation, and documentation studies. The results of this study indicate that the optimization of digital content creator skills training in improving the life skills of inmates at the Pancur Batu Class IIA Prison was achieved by bringing in trainers who are competent in their field, providing facilities and infrastructure to support the training, and selecting inmates who are highly motivated to become digital content creators. The obstacles to optimizing digital content creator skills training in improving the life skills of inmates at the Pancur Batu Class IIA Prison include a lack of trainers who are competent in the field of content creation, limited training facilities and infrastructure, minimal interest among inmates in content creation, as well as budget constraints and a lack of cooperation with external parties.

Keywords: Optimization, Digital Content Creator, Life Skills

ABSTRAK

Lingkungan lembaga pemasyarakatan termasuk kepada lingkungan yang unik, memiliki tantangan khusus. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas kelas IIA Pancur Batu dan juga menganalisis hambatan optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di Lapas kelas IIA Pancur Batu, upaya yang dilakukan adalah dengan mendatangkan pelatih yang kompeten di bidangnya, kemudian menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pelatihan, dan memilih narapidana yang memiliki motivasi tinggi dalam digital content creator. Dan hambatan optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu yaitu kurangnya pelatih yang kompeten di bidang content creator, adanya keterbatasan sarana dan prasarana pelatihan, minimnya minat narapidana terhadap content creator, selain itu juga adanya keterbatasan anggaran dan kurangnya kerja sama dengan pihak eksternal.

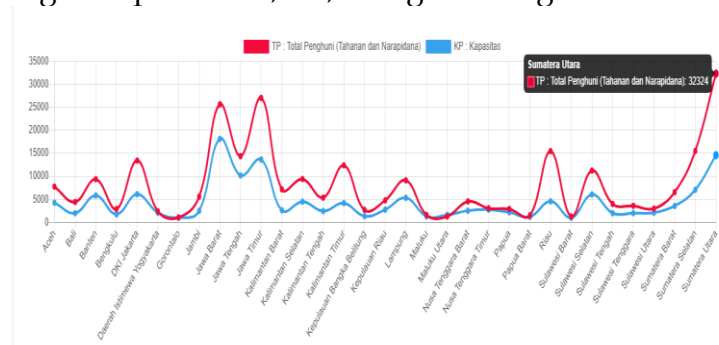
Kata Kunci: Optimalisasi, Digital Content Creator, Life Skill

PENDAHULUAN

Sistem penjara yang merupakan konsep pembalasan dan penjeraan bagi masyarakat sesuai dengan semangat dan jati diri bangsa Indonesia. Istilah "Pemasyarakatan" pertama kali digunakan tertanggal 5 Juli 1963, ketika Bapak Sahardjo, SH, memberikan ceramah berjudul "Pohon Beringin Pengayoman" dalam acara penganugerahan gelar Doktor Honoris Causa Universitas Indonesia (Ditjenpas, 2025). Sistem pemasyarakatan ini hadir guna memastikan hak-hak narapidana dan juga anak terlindungi. Selain itu, sistem ini juga membantu narapidana untuk menjadi lebih mandiri dan sadar diri, sehingga dapat belajar dari kesalahan dan terhindar dari melakukan tindak pidana yang sama.

Optimalisasi narapidana menjadi semakin penting karena di dalamnya berhubungan dengan efektivitas dan juga efisiensi pembinaan narapidana. Jadi ketika optimalisasi narapidana sudah optimal dan baik, maka narapidana juga akan semakin baik, dan ini selaras dengan fungsi lembaga pemasyarakatan yakni memberikan suatu pelayanan, pembinaan, pembimbingan kemasyarakatan, perawatan, pengamanan dan juga pengamatan (UU No 22 Tahun 2022). Untuk itu optimalisasi narapidana penting dilakukan. Apalagi dalam konteks global, tingkat daya saing Indonesia terus menjadi tantangan, peringkat Indonesia dalam Global Competitiveness Index (GCI) pada tahun 2012-2023 masih lebih rendah dibandingkan negara-negara tetangga (World Economic Forum, 2024). Untuk itu tiap lembaga yang terdapat di Indonesia khususnya lembaga pemasyarakatan yang termasuk kepada baahagian Kementerian Imigrasi dan Pemasyarakatan Indonesia, harus memberikan hasil maksimal dan bekerja dengan maksimal pula. Sebagaimana fungsi Pemasyarakatan berdasarkan Pasal 4 Nomor 22 Tahun 2022 adalah memberikan suatu pelayanan, pembinaan, pembimbingan kemasyarakatan, perawatan, pengamanan dan juga pengamatan.

Berdasarkan pada Gambar 1 (sdppublik ditjenpas, 2025), Sumatera Utara adalah provinsi dengan jumlah tahanan dan narapidana terbanyak yakni berjumlah 32,324 dengan kapasitas 14,611, sebagaimana gambar berikut :



Sumber: <https://sdppublik.ditjenpas.go.id>

Gambar 1. Jumlah Tahanan dan Narapidana Provinsi

Berdasarkan dari gambar tersebut, Sumatera Utara adalah provinsi dengan jumlah tahanan dan narapidana terbanyak di Indonesia, dengan demikian setiap lembaga pemasyarakatan yang ada di Sumatera Utara harus terus memperhatikan dan menemukan kebijakan bagaimana tahanan dan narapidana

yang ada bisa diberdayakan dan dioptimalkan keterampilannya. Sehingga ketika tahanan dan narapidana keluar bisa menunjukkan perubahan sikap dan bisa mencari pekerjaan yang layak (UU No 22, 2022). Hal ini selaras berdasarkan keterangan yang tercantum pada Pasal ke 1 Ayat 1 UU No 22 pada Tahun 2022 mengenai Pemasyarakatan, isinya mengatur tentang pemberian pelayanan, bimbingan, bimbingan kemasyarakatan, perawatan, pengamanan, dan pemantau terhadap warga binaan, anak, dan narapidana dengan tetap memperhatikan penghormatan, perlindungan, dan perwujudan hak asasi manusia. Dalam pelaksanaannya, pemasyarakatan berupaya untuk mewujudkan perubahan perilaku narapidana dengan melakukan suatu program yang disebut dengan pembinaan.

Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Pancur Batu adalah satu dari banyak Unit Pelayanan Teknis atau disingkat dengan UPT, pada jajaran Kantor Wilayah Kementerian Imigrasi dan Pemasyarakatan Sumatera Utara (Lapas Pancur Batu, 2025). Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Pancur Batu sebagai salah satu lembaga yang menerapkan pembinaan kemandirian dengan efektif. Program kemandirian di Lapas Kelas IIA Pancur Batu ada beberapa macam keterampilan, yakni pembinaan barista, pembinaan rohani, pembinaan literasi digital, pembinaan ketahanan pangan, bengkel, doorsmer, pabrik roti, sablon, penghapusan tato, ngelas, dan peternakan (Lapas Pancur Batu, 2025). Pembinaan kemandirian yang dilakukan bertujuan guna memberikan dan membekali keahlian serta keterampilan kepada narapidana Lapas Kelas IIA Pancur Batu.

Salah satu program kemandirian di Lapas Kelas IIA Pancur Batu yang relevan dengan era digital saat ini adalah pembinaan literasi digital dengan melakukan pelatihan keterampilan digital content creator. Untuk itu, narapidana Lapas Kelas IIA Pancur Batu dibekali pembinaan literasi digital dalam bentuk training digital content creator. Kegiatan ini memberikan ilmu dan informasi kepada narapidana, bahwa dengan memanfaatkan teknologi dengan baik bisa menghasilkan peluang pekerjaan dan penghasilan. Namun sejauh ini literasi digital yang diadakan di Lapas Kelas IIA Pancur Batu belum optimal dan maksimal pelaksanaannya. Faktanya di lapangan pelatihan digital content creator narapidana belum berjalan dengan optimal. Masih minimnya akses narapidana pada program pelatihan yang sesuai dengan keterampilan mereka, kurang pelatih yang kompeten, sarana dan prasarana yang kurang memadai, minimnya minat narapidana dengan content creator, keterbatasan anggaran, dan juga kurang kerjasama dengan pelatihan profesional yang ahli di bidang digital content creator. Padahal jika program pelatihan di dalam Lapas dirancang dengan tepat, masyarakat secara keseluruhan akan memperoleh manfaat. Setelah dibebaskan dari Lapas, narapidana yang memiliki pekerjaan dan keterampilan akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial dan ekonomi, yang kemudian akan menurunkan tingkat kejahatan dan meningkatkan kesejahteraan sosial. Sebagaimana penelitian oleh (Shahid et al., 2024), (Riyanda et al., 2025), (Kamiksius et al., 2023), (Turnandes et al., 2025) dan (Geerts et al., 2024) bahwa pelatihan digital content creator dapat memberikan peningkatan skill dan life skill,

namun ada perbedaan dengan penelitian yang sudah dilakukan (Widiasih & Darma, 2021) bahwasannya pelatihan digital content creator tidak dapat memberikan peningkatan skill, dan penelitian yang telah dikerjakan oleh (Dwi Andriani et al., 2023) bahwa masih ada beberapa faktor penghambat digital content creator untuk meningkatkan skill atau life skill, baik itu faktor internal dan eksternal seperti rasa grogi/gugup dan juga bakat alam yang dimiliki.

Berdasarkan pada latar belakang dan research gap di atas, perlu adanya kajian lebih mendalam mengenai optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator guna peningkatan life skill narapidana di lapas kelas IIA Pancur Batu. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa memberikan rekomendasi yang konstruktif dalam rangka memperbaiki sistem pelatihan yang ada, sehingga mampu menciptakan narapidana yang lebih mandiri, produktif, dan siap kembali ke masyarakat dengan keterampilan yang memadai.

METODE

Penelitian ini termasuk pada sebuah penelitian deskriptif kemudian memakai metode kualitatif, tujuannya untuk memberikan gambaran dan pemahaman mengenai optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator guna peningkatan life skill narapidana di Lapas kelas IIA Pancur Batu. Penulis menggunakan metodologi kualitatif dalam penelitian ini, dengan mengumpulkan informasi dari catatan lapangan, naskah wawancara, catatan memo, catatan pribadi, dan bahan resmi lainnya. Selain itu, peneliti berupaya mengkarakterisasi dan menerjemahkan sesuatu sesuai dengan sifat aslinya dengan menggunakan teknik deskriptif. Oleh sebab itu, adanya penelitian ini tujuannya adalah untuk menyajikan gambaran yang lengkap dan terperinci tentang keadaan yang mendasari fenomena mendalam yang berhubungan pada objek penelitian. Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Dan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan wawancara, observasi, studi pustaka dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kemandirian di Lapas Kelas IIA Pancur Batu ada beberapa macam keterampilan, seperti pembinaan barista, pembinaan rohani, pembinaan literasi digital, pembinaan ketahanan pangan, bengkel, doorsmer, pabrik roti, sablon, penghapusan tato, ngelas, dan peternakan. Salah satu program kemandirian di Lapas Kelas IIA Pancur Batu yang relevan dengan era digital saat ini adalah pembinaan literasi digital dengan melakukan pelatihan keterampilan digital content creator. Pelatihan keterampilan digital content creator yang dilakukan Lapas Kelas IIA Pancur Batu adalah dengan memberikan pengetahuan dasar mengenai dunia digital, termasuk keterampilan menggunakan perangkat komputer, membuat dokumen digital, hingga memanfaatkan internet secara bijak untuk keperluan pengembangan diri dan produktivitas. Optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu direalisasikan dengan beberapa cara, yakni :

1. Mendatangkan pelatih yang kompeten di bidang content creator.
2. Menyiapkan sarana dan prasarana pelatihan.
3. Memilih narapidana yang minat menjadi content creator atau narapidana yang sesuai untuk menjadi content creator

Optimalisasi Pelatihan Keterampilan Digital Content Creator Dalam Peningkatan Life Skill Narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu

1. Reaksi

Reaksi adalah perubahan, tanggapan, atau respons yang ditimbulkan oleh tindakan atau rangsangan tertentu, itu mungkin merupakan reaksi perilaku, emosi, atau tubuh yang ditimbulkan oleh suatu pengalaman atau pengamatan. Tindakan fisik, perubahan kimia, atau respons emosional semuanya dapat disebut sebagai reaksi dalam berbagai keadaan. Dalam pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu, setidaknya ada 3 reaksi yang ditunjukkan, yakni ;

1) Kepuasan Peserta

Kepuasan merupakan reaksi yang pertama ditunjukkan Narapidana ketika keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu. Maka dengan demikian kepuasan peserta menjadi hal terpenting dalam keberhasilan kegiatan keterampilan digital content creator. Artinya ketika Narapidana puas mereka akan menunjukkan perbuatan-perbuatan yang positif dan ini adalah sebuah keberhasilan dari kegiatan.

Kepuasan peserta yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kepuasan narapidana terhadap pelatihan digital content creator di Lapas Kelas IIA Pancur Batu. Dalam pelaksanaan pelatihan digital content creator di Lapas Kelas IIA Pancur Batu, kepuasan narapidana beraneka macam, sebagaimana yang disampaikan oleh Napi 1 Lapas Kelas IIA Pancur Batu bahwa :

"Kalau ditanya mengenai kepuasan saya dengan pelatihan digital content creator yang dilaksanakan Lapas Kelas IIA Pancur Batu, saya cukup puas, artinya saya masih belum puas 100%. Masih ada hal-hal lain yang membuat saya belum sepenuhnya puas". (Raji, 2025)

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya kepuasan peserta pelatihan digital content creator yang dilaksanakan oleh Lapas Kelas IIA Pancur Batu masih belum 100% puas. Untuk itu, Lapas Kelas IIA Pancur Batu masih perlu perbaikan dan juga perubahan untuk kebaikan dan keefektifan pelatihan yang dilaksanakan. Menanggapi hal ini, kasi kegiatan kerja Lapas Kelas IIA Pancur Batu, Kasi Giatja mengatakan bahwa:

"Karena pelatihan ini merupakan kegiatan baru di Lapas Kelas IIA Pancur Batu, untuk itu wajar saja masih banyak kekurangan dan kesalahan yang dilakukan. Namun, kita pasti akan melakukan perbaikan-perbaikan dan juga evaluasi demi perbaikan pelatihan kita kedepannya. Tapi memang kita perlu bantuan dan dukungan dari banyak pihak, terutama narapidana, karena mereka adalah tokoh utamanya di sini, maka fokus kita adalah narapidana dahulu yang diutamakan". (Raymond, 2025)

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya narapidana masih banyak yang kurang ouas terhadap kegiatan yang dilaksanakan, maka di sini perlunya evaluasi menyeluruh dan juga optimalisasi baik dari pihak Lapas atau juga respon dan antusias Narapidana.

2) Keterlibatan

Keterlibatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah narapidana terlibat dalam diskusi, simulasi dan umpan balik dari pelatihan digital content creator. Keterlibatan karyawan dalam pelaksanaan pelatihan digital content creator berdasarkan observasi peneliti di lapangan menunjukkan bahwasannya narapidana masih kurang terlibat dalam pelatihan. Peneliti juga menemukan bahwasannya pegawai masih banyak yang acuh dengan pelatihan yang dilakukan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Pelatih selaku narasumber dan merupakan mantan narapidana Lapas Kelas IIA Pancur Batu, mengatakan :

"Waktu saya menjadi pemateri memang masih banyak narapidana yang tidak aktif dalam pelatihan digital content creator, walaupun demikian saya maklum, karena memang pesertanyakan narapidana dan juga memang tidak familiar dengan sosial media dan sejenisnya, untuk itu kedepannya bisa kita maksimalkan dan adakan lebih banyak lagi kegiatan digital content creator untuk narapidana supaya lebih aktif dan lebih baik lagi". (Syahputra, 2025)

Senada dengan pernyataan di atas, peneliti juga menemukan fakta di lapangan bahwasannya narapidana masih banyak yang kurang suka dan aktif dalam kegiatan digital content creator yang telah dilaksanakan oleh Lapas Kelas IIA Pancur Batu. Untuk itu pihak Lapas Kelas IIA Pancur Batu harus memberikan pelatihan yang lebih menarik lagi ke depannya sehingga di kemudian hari bisa mengeluarkan generasi yang melek sosial media dan perkembangan zaman, sehingga kedepannya ketika Napi keluar dari Lapas dapat hidup dengan baik dan mendapat mata pencarian yang baik khususnya dengan memanfaatkan sosial media.

3) Relevansi Materi

Materi adalah salah satu hal yang paling penting dalam kegiatan apapun yang dilakukan, untuk itu semua kegiatan yang dilakukan haruslah menyiapkan materi yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan. Begitu juga dengan Lapas Kelas IIA Pancur Batu, relevansi materi dalam kegiatan digital content creator yang dilaksanakan sudah semestinya dilaksanakan. Tetapi faktanya di lapangan penulis menemukan bahwasannya materi yang disampaikan masih kurang relevan dengan kegiatan, sebagaimana yang disampaikan oleh Narapidana 1 Lapas Kelas IIA Pancur Batu, mengatakan bahwasannya :

"Materi yang disampaikan oleh abangda Muhammad Syahputra saya rasa masih kurang relevan dengan kegiatan. Saya juga merasa bahwasannya materi yang saya terima kemarin masih kurang. Tapi secara keseluruhan sudah baik. Mungkin kedepannya dibuat lebih nyambung sesuai dengan zaman dan kemampuan narapidana masing-masing. Sebaiknya seperti itusih". (Raji, 2025)

Sama dengan yang disampaikan oleh Kasi Giatja, mengatakan bahwasannya :

“Materi memang masih seadanya disampaikan kepada narapidana, kerena memang inikan masih kegiatan/ pelatihan pertama jadi masih banyak kekurangan dan kekhilafan yang terdapat di dalamnya. Tetapi selanjutnya kami pasti akan melaksanakan perbaikan-perbaikan dan juga evaluasi demi keberlangsungan dan keefektifan kegiatan yang dilaksanakan”. (Raymond, 2025)

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara orang yang mengajar dengan yang diajar dengan tujuan untuk mencapai sebuah perubahan, baik berupa perubahan perilaku, daya pikir dan juga perubahan gaya hidup. Dalam proses pembelajaran ini harus ada interaksi/saling berinteraksi serta saling memberi umpan balik.

1) Kemampuan Memahami

Kemampuan memahami seseorang berbeda-beda, untuk itu cara menyampaikan materi harus sesuai dengan kondisi peserta pelatihan. Artinya pemateri harus memahami latar belakang serta kemampuan peserta pelatihan demi kebaikan bersama.

Pemahaman akan materi pelatihan menjadi kewajiban peserta pelatihan, karena jika peserta tidak memahami materi yang disampaikan berarti kegiatan pelatihan kurang efektif. Maka dengan demikian untuk mengetahui kemampuan memahami peserta pelatihan dalam memahami materi, maka harusnya ada beberapa upaya dan juga strategi yang harus dilakukan.

Untuk itu Lapas Kelas IIA Pancur Batu wajib memberikan yang terbaik dalam semua hal termasuklah cara supaya Narapidana bisa memahami materi dengan baik, sebagaimana yang disampaikan oleh kasi kegiatan kerja Lapas Kelas IIA Pancur Batu, Kasi Giatja mengatakan bahwasannya :

“Kita sangat berupaya memberikan yang terbaik kepada semua narapidana dalam semua kegiatan termasuk digital content creator yang telah dilaksanakan. Namunkan dalam menjalankannya keinginan kita tidaklah selalu berjalan sesuai denga apa yang kita mau. Begitulah hidup ya, jadi kita akan adakan perbaikan-perbaikan ke depannya dan semoga bisa berguna untuk khalayak juga”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasannya pihak Lapas berupaya memberikan yang terbaik agar Narapidana bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik. Upaya ini pastinya masih ada kekurangan di dalamnya, makanya perlu evaluasi lagi dari pihak Lapas dan Narapidana dengan tidak lupa melakukan inovasi dan kreasi yang lebih baik lagi.

2) Penerapan Teori

Teori yang sesuai serta baik akan sangat membantu dalam keberhasilan proses kegiatan yang dilakukan. Teori adalah kumpulan ide, definisi, klaim, atau ajaran yang disusun secara metodis untuk menjelaskan kejadian, gejala, atau fenomena tertentu. Para ahli berpendapat bahwa hipotesis yang kuat memiliki sejumlah ciri krusial. Menurut Kerlinger, agar suatu teori dapat dikembangkan

menjadi aturan umum, teori tersebut harus berupa serangkaian gagasan yang saling terhubung, terorganisir secara logis, menjelaskan hubungan antarvariabel, dan diuji melalui investigasi empiris. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja mengatakan bahwasannya :

"Kami berupaya untuk selalu melakukan yang terbaik dalam semua hal, teori yang telah disampaikan dalam kegiatan pelatihan tentunya ingin kami adalah diterapkan dan implementasikan oleh Narapidana, kegiatan yang baik haruslah baik pula ke depannya. Kami ingin ketika narapidana keluar dari Lapas, mereka dapat berdaya saing di dunia yang penuh digital dan teknologi saat ini, kemudian bisa menjadikan ini sebagai salah satu hal mendukung dalam life skill mereka". (Raymond, 2025)

Seharusnya memang teori yang telah disampaikan dan diperoleh selama pelatihan harus diimplementasikan dengan baik dan benar, maka oleh sebab itu pihak Lapas, pemateri dan juga Narapidana harus saling berkorelasi dan berkerja sama sehingga pelatihan yang dilaksanakan dapat berjalan dan bermanfaat sebagai mana mestinya..

Prilaku

Perilaku adalah sebuah tindakan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang/individu sebagai sebuah reaksi dan juga tanggapan terhadap lingkungan atau kegiatan. Perilaku itu bisa terlihat dan juga tidak terlihat. Perilaku dalam keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu setidaknya ada 2 hal, yakni perilaku mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh saat pelatihan dan perilaku perubahan daya fikir.

1) Implementasi Keterampilan

Pelatihan digital content creator yang dilakukan harus bisa diimplementasikan, karena hal ini menunjukkan keberhasilan dari proses dan kegiatan yang dilakukan. Tidak hanya itu, keterampilan yang diberikan ketika pelatihan memang sebaiknya harus bisa dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, harapannya ketika sudah keluar dari Lapas, Narapidana dapat memanfaatkannya menjadi sumber penghasilan dan mata pencarian demi menghidupi keluarga dan bermanfaat untuk sekitar. Implementasi adalah bentuk dari pahamiannya narapidana dengan pelatihan yang dilaksanakan, maka oleh sebab itu materi yang diberikan harus dipastikan bisa diterima dengan baik oleh narapidana.

2) Perubahan Daya Fikir

Belajar tujuannya untuk perubahan, maka dengan demikian jika seseorang setelah belajar tidak menunjukkan perubahan baik sikap, sifat, pikiran, tingkah laku dan lainnya, maka pembelajaran tersebut tidak berhasil. Sebagaimana yang disampaikan oleh Napi 2 Lapas Kelas IIA Pancur Batu :

"Semoga kegiatan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu bisa merubah daya fikir Narapidana, sehingga pikiran mereka dipenuhi dengan hal-hal positif tanpa membebani mereka. ketika daya fikir mereka sudah berubah maka life skill mereka juga akan meningkat,

hususnya pada keterampilan digital content creator. Saya merasa bahwa kegiatan ini sangat positif dan membantu saya memberikan nuansa baru dan pola pikir maju demi perubahan dan kebaikan-kebaikan untuk kedepannya, semoga ini bukan hanya katanya tapi faktanya seperti itu". (Lukas, 2025)

Setelah kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu tentunya narapidana harus memiliki perubahan daya pikir. Sehingga harapannya setelah pelatihan ininarapidana dapat memanfaatkan sosial media dengan baik apalagi dapat menjadikannya tempat mencari nafkah. Karena sebelum kegiatan ini, Narapidana memang tidak berteman dengan media sosial, mereka tidak update dan juga kurang mengerti dalam memanfaatkan sosial media. Maka dengan demikian besar harapan dan juga besar keinginan Narapidana dapat dengan baik memanfaatkan sosial media. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja Lapas Kelas IIA Pancur Batu mengatakan bahwasannya :

"Untuk merubah seseorang menjadi lebih baik, yang harus pertama kali dilakukan adalah merubah daya fikir mereka. Karena terkadang seseorang sering kali dipenuhi dengan fikiran yang negative sehingga perbuatannya juga negative. Maka dengan demikian untuk dengan kegiatan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu bisa membuat Narapidana berfikir yang baik dan merubah daya fikir mereka tentang memanfaatkan peluang yang ada, sehingga ketika mereka tidak di Lapas lagi mereka mampu berubah dan menjadi manusia yang lebih baik lagi." (Raymond, 2025).

Ditambah dengan perkembangan zaman yang semakin modern manusia dituntut untuk dapat berinovasi dan berdaya saing. Maka semua manusia wajib memiliki daya fikir yang maju jika ingin tetap hidup dan bersaing dengan mausia lain. Narapidana khususnya, dengan latar belakang yang kurang baik, tentunya mereka harus lebih ekstra menunjukkan perubahan dan daya saing dengan orang lain demi keberlangsungan hidup. Maka jika mereka terus menerus tidak ingin menunjukkan perubahan dan daya fikir yang lebih baik maka mereka akan terkalahkan oleh orang lain dan kecanggihan teknologi. Dengan demikian Narapidana dan pihak lapas harus saling membantu dalam mewujudkan cita-cita dan upaya ini demi kebaikan bersama.

Hasil

Hasil dari suatu prosedur, aktivitas, atau tindakan tertentu dikenal sebagai luaran. Tergantung pada situasinya, luaran dapat menunjukkan hal yang berbeda-beda. Dalam bidang pendidikan, luaran sering dikaitkan dengan capaian pembelajaran siswa, yaitu peningkatan perilaku atau keterampilan yang mencakup unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik serta dihasilkan oleh proses pembelajaran. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh atau dihasilkan akibat dari usaha, perbuatan dan tindakan serta proses. Dalam kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu hasil yang diperoleh setidaknya ada 2, yakni:

1) Peningkatan Produktivitas

Seseorang yang memproduksi dan menyebarluaskan konten digital di platform digital (YouTube, TikTok, Instagram, blog, dll.) dikenal sebagai content creator. Ini mencakup tulisan, podcast, foto, video, dan berbagai jenis media lainnya. Dari perspektif narapidana, ini merupakan cara kreatif untuk meningkatkan hasil dan kemampuan mereka selama masa penahanan. Pada akhirnya, hasil dari pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu adalah peningkatan produktivitas sehingga life skill mereka juga akan meningkat. Tetapi walaupun demikian, menjaga keberhasilan tujuan dan keberhasilan kegiatan juga akan semakin meningkat.

Salah satu terobosan signifikan yang relevan dengan perkembangan terkini adalah peningkatan produktivitas narapidana melalui kegiatan digital content creator. Selain memberi narapidana akses pada keterampilan terkini, hal ini juga memungkinkan mereka menunjukkan kemanusiaan mereka kepada publik dan mengubah cerita-cerita yang merendahkan menjadi sumber motivasi.

Apalagi latar belakang yang kurang baik narapidana membuat banyak persepsi buruk masyarakat, dengan pelatihan ini diharapkan narapidana dapat dengan baik memanfaatkannya dan meningkatnya produktivitas mereka, sehingga perubahan itu nyata adanya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja mengatakan bahwasannya :

"Kita sangat berupaya keras mengubah latar belakang buruk semua narapidana. Kita percaya jika kita melakukan kebaikan hasilnya akan baik. Begitu juga dengan pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu, maka dengan adanya ini bisa kemudian menjadikan narapidana meningkat life skill sehingga produktivitas mereka juga akan meningkat. Dan kami tau betul bahwa ini tidak mudah juga pasti banyak tantangannya, untuk itu diharapkan agar kita bersinergi dan berupaya dengan maksimal demi mewujudkan cita-cita bersama" (Raymond, 2025).

Dari penjelasan di atas kita dapat simpulkan bahwasannya untuk mengubah produktivitas Narapidana tidaklah mudah, artinya harus ada upaya-upaya dan kerja tim yang solid untuk itu. Maka dari yang awalnya narapidana buta sekali pada namanya sosial media dan dunia digital akhirnya setelah mengikuti kegiatan pelatihan digital content creator mereka akan semakin melek teknologi dan update tentang banyak hal di luar nanti, bukan malah sebaliknya.

2) Efisiensi Kerja

Narapidana dibekali banyak pekatihan dan keterampilan mandiri yang berujuan memberikan bekal yang dapat berguna untuk keberlangsungan hidup setelah bebas. Maka dengan demikian tentunya pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu sangat baik dalam membantu efisiensi kerja narapidana setelah keluar dari Lapas. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja Lapas Kelas IIA Pancur Batu, mengatakan bahwasannya :

“Melihat perkembangan zaman yang semakin hari semakin kompleks dan modern, saya fikir Lapas Kelas IIA Pancur Batu harus melakukan pelatihan keterampilan digital content creator demi kebaikan dan menunjang keterampilan kerja mereka. Maka untuk itu, kita melakukan pelatihan keterampilan digital content creator”. (Raymod, 2025)

Kemampuan untuk menggunakan sumber daya seperti waktu, uang, dan energi guna menyelesaikan tugas atau pekerjaan seefisien mungkin, sekaligus menghasilkan output maksimal dengan upaya minimal, dikenal sebagai efisiensi kerja. Dengan kata lain, efisiensi kerja mengacu pada bagaimana kita dapat mencapai tujuan dengan bekerja lebih cerdas, dari pada lebih keras.

Hambatan Optimalisasi Pelatihan Keterampilan Digital Content Creator Dalam Peningkatan Life Skill Narapidana di Lapas Kelas IIA Pancur Batu

Dalam upaya optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu tentunya tidak selalu berjalan dengan mulus dan mudah. Sehingga masih ada ditemukan beberapa hambatan yang terjadi, yakni :

1. Kurangnya Pelatihan yang Kompeten

Pelatih yang kompeten merupakan keunggulan bagi suatu pelatihan. Rahasia pelatihan yang efektif adalah pelatihnya, selain mengganggu proses, kekurangan pelatih yang berkualitas itu dapat mengurangi efektivitas pelatihan, padahal pelatih yang kompeten dapat mempengaruhi efektivitas suatu pelatihan (Saftari & Sinta, 2022). Oleh karena itu, pelatih yang berkualitas tinggi perlu menjadi prioritas utama karena hal ini merupakan investasi yang bagus. Namun pelatih yang kompeten di Lapas Kelas IIA Pancur Batu dalam pelatihan keterampilan digital content creator yang tujuannya adalah untuk peningkatan life skill narapidana masih kurang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja, mengatakan saat wawancara bahwa:

“Kita baru mengadakan pelatihan keterampilan digital content creator sekali dan yang mengisi menjadi pemateri adalah Muhammad Syahputra yang merupakan mantan narapidana di Lapas Pancur Batu juga. Jadi memang kita masih kekurangan pelatih yang kompeten dalam digital content creator. Karena harapan kita yang menjadi pelatih itu yang benar-benar bisa memberikan motivasi nyata atau kalau bisa mantan narapidana. Supaya para narapidana bisa lebih semangat dan belajar, bahwa semua orang berpotensi bisa dan memiliki peluang yang sama walaupun dia mantan narapidana”. (Raymond, 2025)

Selanjutnya senada dengan yang disampaikan oleh Narapidana 2 Lapas Kelas IIA Pancur Batu mengatakan bahwa :

“Pelatih yang kompeten itu lebih buat saya semangat mengikuti kegiatan keterampilan digital content creator, apalagi yang memang berhasil menjadi content creator karena ilmunya lebih praktis dan nyambung, bukan Cuma teori saja yang diberikan. Tapi memang kan baru dilakukan sekali kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator di sini, jadi masih baru diisi oleh bang

Muhammad Syahputra yang juga merupakan mantan napi. Kalau bisa pengennya pelatihnya yang memang terkenal, seperti selebgram, influencer gitu". (Lukas, 2025)

Berdasarkan wawancara di atas maka diketahui bahwa pelatih yang kompeten untuk kegiatan literasi digital pada pembinaan kemandirian literasi digital khususnya kegiatan keterampilan digital content creator masih kurang dan minim. Sehingga hal ini menjadi hambatan dalam pengoptimalan kegiatan keterampilan digital content creator guna peningkatan life skill narapidana. Semakin banyak pihak Lapas mendatangkan pelatih yang kompeten dan ahli di bidang digital content creator maka semakin baik pula kegiatan pelatihan yang dilaksanakan.

2. Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pelatihan

Sarana dan prasarana yang baik menunjang keberhasilan kegiatan, khususnya kegiatan pelatihan keterampilan konten kreator. Namun walaupun sudah menyediakan sarana dan prasarana untuk pelatihan keterampilan digital content creator, masih ada keterbatasan sarana dan prasarana yang disediakan. Walaupun Lapas menyediakan beberapa sarana dan prasarana, tetapi belum sepenuhnya lengkap, sehingga masih ada kendala dalam optimalisasi keterampilan digital content creator guna peningkatan life skill narapidana.

3. Minimnya Minat Narapidana Dalam Content Creator

Selain sarana dan prasarana yang disediakan oleh Lapas Kelas IIA Pancur Batu masih terbatas, hambatan lainnya adalah minat narapidana pada content creator minim. Seperti yang disampaikan oleh Narapidana 2 Lapas Kelas IIA Pancur Batu mengatakannya :

"Saya lihat banyak yang kurang minat ikut kegiatan pelatihan content creator, kebanyakan yang ikut pelatihan itu narapidana muda. Mungkin yang lainnya merasa susah beradaptasi dengan teknologi dan merasa ribet, jadi yang ikut sedikit". (Lukas, 2025)

Dari wawancara di atas, dapat dilihat bahwa minat narapidana yang mengikuti kegiatan pelatihan content creator termasuk rendah/minim. Banyak faktor, salah satunya susah beradaptasi dengan perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini senada dengan pengamatan peneliti di lapangan, bahwa narapidana merasa content creator tidak jelas penghasilannya, dan merasa bahwa yang dapat berhasil dengan content creator adalah mereka yang aktif di dunia maya dan berpengalaman. Dengan status mantan narapidana, diterima kembali ke masyarakat saja merupakan suatu nikmat dan syukur. Mereka lebih suka bekerja yang umum dan biasa, seperti bertani, berkebun, kuli bangunan dan lainnya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Narapidana 1 Lapas Kelas IIA Pancur Batu bahwasannya :

"Saya suka bekerja yang pasti uangnya dan jelas kerjanya, misalnya kuli bangunan, sehari bisa digaji 80.000 atau 75.000 misalnya, jadi jelas kerjanya dan juga gajinya. Kalau sosial media, content creator misalnya, saya susah beradaptasi

dan harus kreatif. Saya tidak tau kapan gajiannya dan tidak pasti gajinya". (Raji, 2025)

Hasil wawancara di atas menunjukkan ketertarikan narapidana dalam bekerja cenderung kepada pekerjaan yang tidak bervariasi dan pekerjaan berat yang mengandalkan tenaga. Hal ini jelas menunjukkan minimnya life skill mereka dalam content creator, karena minat mereka bekerja untuk content creator rendah. Namun hal ini justru belum ditangani dengan baik oleh pihak Lapas Kelas IIA Pancur Batu, karena memang kegiatan pelatihan content creator merupakan bagian dari kegiatan kemandirian literasi digital dan masih merupakan program baru, sehingga program tindak lanjutnya belum maksimal dilakukan. Pihak Lapas Kelas IIA Pancur Batu baru satu kali melakukan kegiatan pelatihan ini, dan sarana yang diberikan juga belum maksimal dan terbatas. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja mengatakan saat wawancara bahwa:

"Program tindak lanjut dari kegiatan pelatihan digital content creator masih belum banyak dan maksimal. Karena ini program baru dan juga masih menunggu minat dan keberhasilan dari narapidana terhadap content creator. Tetapi kita tetap terus berusaha dan berupaya yang terbaik untuk narapidana. Karena memang literasi digital dan pelatihan digital content creator sangat penting bagi narapidana di era dan zaman teknologi saat ini". (Raymond, 2025)

Observasi peneliti di lapangan juga menemukan bahwa walaupun narapidana banyak yang sudah bisa menggunakan sosial media dan smartphone, namun banyak yang belum bisa memanfaatkannya dengan optimal dan maksimal. Mereka hanya bisa menggunakan tapi tidak memanfaatkannya. Hal ini juga merupakan hambatan, karena dari tidak bisa memanfaatkan ini, mereka justru tidak berminat pada content creator. Untuk itu, perlu dilakukan pembahasan dan cara yang tepat mengatasi permasalahan ini oleh pihak Lapas Kelas IIA Pancur Batu. Sehingga harapannya minat narapidana dalam content creator meningkat.

4. Keterbatasan Anggaran

Tidak kalah penting dari yang lainnya, anggaran menjadi salah satu hal krusial dalam menunjang keberhasilan suatu kegiatan. Tanpa adanya anggaran, kegiatan tidak akan terlaksana dan berjalan dengan baik. Untuk itu, pada kegiatan apapun dan bagaimanapun anggaran sangat dibutuhkan dan harus ada. Namun, anggaran yang diberikan pada pelatihan digital content creator mengalami keterbatasan. Hal ini jelas menjadi sebuah hambatan yang timbul. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasubsi Bimker mengatakan bahwasannya:

"Karena ini program baru dan kegiatannya juga masih sekali dilakukan, anggaran yang kita terima bisa dibilang terbatas, tapi cukup dan juga kurang. Intinya belum maksimallah. Tapi ya kita usahakan yang terbaik, namun jika ditambah lagi anggarannya lebih bagus dan akan jauh lebih baik juga gitu". (Alfonso, 2025)

Dari wawancara di atas, dijelaskan bahwa anggaran yang mereka terima termasuk kurang, namun masih mencoba melakukan terbaik, tetapi harapannya ke depannya anggarannya ditambah. Hal ini bisa dikatakan sebagai hambatan dalam upaya optimalisasi pelatihan keterampilan digital content creator dalam peningkatan life skill narapidana di lapas Kelas IIA Pancur Batu. Sebagaimana yang disampaikan oleh Kasi Giatja mengatakan bahwasannya :

"Anggaran itu penting jadi kalau anggarannya terbatas kita susah dan pastinya ini jadi hambatan untuk keberhasilan kegiatan kita. Namun kita harus bisa memaksimalkan kendala yang ada, supaya kegiatan ini bisa berjalan. Tapi ya memang anggaran yang kita terima termasuk terbatas ya kalau untuk kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator". (Raymond, 2025)

Untuk itu, perlunya peran aktif semua pihak untuk memaksimalkan kegiatan yang dilaksanakan. Walaupun anggaran terbatas, ini tidak boleh menjadi penghalang dan hambatan untuk keberlangsungan kegiatan yang dilaksanakan. Untuk itu, perlunya peran aktif semua pihak dan semua kegiatan

5. Kurangnya Kerjasama dengan Pihak Eksternal

Kerja sama dengan pihak eksternal juga penting dalam menunjang kegiatan, apalagi jika sumber daya manusia yang ada di internal masih kekurangan. Namun Lapas Kelas IIA Pancur Batu belum melakukan kerja sama dengan pihak eksternal terhadap pelatihan keterampilan digital content creator narapidana. Akibatnya life skill yang diterima narapidana masih minim dan kurang. Ditambah dengan pelatihannya dilakukan baru sekali. Sebagaimana narapidana 2 Lapas Kelas IIA Pancur Batu menyatakan bahwa :

"Saya rasa kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator maunya pemateri itu dari artis, atau selebgram gitu. Supaya kita tertarik dan minat tinggi ngikutinnya. Ya walaupun kemaren diisi sama mantan napi di Lapas ini dan itu bagus, tapi mungkin kedepannya bisa sama selebgram atau influencer medianlah minimal". (Lukas, 2025)

Dari penjelasan wawancara di atas diketahui bahwasannya kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator baru dilakukan sekali, dan para narapidana berkeinginan untuk pihak Lapas Kelas IIA Pancur Batu melakukan kerja sama dengan pihak eksternal seperti influencer, artis atau juga selebgram, hal ini bertujuan membangkitkan minat narapidana dan semangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan keterampilan digital content creator, maka jika minat dan semangat mereka naik harapannya life skill mereka juga akan meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di Lapas Kelas IIA Pancur Batu, dapat disimpulkan bahwa optimalisasi pelatihan keterampilan *digital content creator* berperan penting dalam peningkatan *life skill* narapidana melalui beberapa upaya strategis, yaitu menghadirkan pelatih yang kompeten, menyediakan sarana dan prasarana pendukung, serta menyeleksi peserta yang memiliki motivasi tinggi. Proses pelatihan mencakup empat dimensi utama, yakni reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Pada aspek reaksi, pelatihan menunjukkan tingkat kepuasan,

keterlibatan, dan relevansi materi yang cukup baik, meskipun masih memerlukan perhatian agar pelaksanaan lebih efektif. Dari sisi pembelajaran, kegiatan ini telah membuka ruang perubahan pemahaman dan penerapan teori, namun durasi pelatihan yang terbatas membuat capaian belum optimal. Secara perilaku, pelatihan mendorong peningkatan kemampuan teknis dan perubahan pola pikir narapidana terhadap peluang kerja pasca-bebas, meski adaptasi digital masih menjadi tantangan. Adapun pada aspek hasil, pelatihan mulai meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja, walaupun belum menunjukkan hasil signifikan secara keseluruhan. Di sisi lain, pelaksanaan pelatihan menghadapi hambatan seperti kurangnya pelatih profesional, keterbatasan fasilitas, rendahnya minat peserta terhadap bidang *content creator*, keterbatasan anggaran, serta minimnya kerja sama dengan pihak eksternal, sehingga diperlukan evaluasi berkelanjutan dan sinergi antara pihak Lapas, pelatih, serta lembaga mitra agar program ini dapat berkelanjutan dan berdampak nyata bagi reintegrasi sosial narapidana.

DAFTAR RUJUKAN

Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2022 Tentang Pemasyarakatan

Batu, L. P. (2025). Profil Lapas Kelas Iia Pancur Batu. <https://www.lapaspancurbatu.com/>

Black, G. B., Van Os, S., Machen, S., & Fulop, N. J. (2021). Ethnographic Research As An Evolving Method For Supporting Healthcare Improvement Skills: A Scoping Review. *Bmc Medical Research Methodology*, 21(1), 1-13.

Ditjenpas. (2025). Sejarah Lembaga Pemasyarakatan. <https://www.ditjenpas.go.id/sejarah>.

Dwi Andriani, A., Husnul Chotimah, D., & Siti Fauziah, S. (2023). Role Of Influencer Academy's Content Creator Class In Improving High School Students' Public Speaking Ability. *The International Journal Of Education Management And Sociology*, 2(1), 71-77.

Forum, W. E. (2024). The Global Competitiveness Index (Gci) 5.0. <https://www.weforum.org/about/the-global-competitiveness-index-gci-5-0/>

Ji, X., Zheng, S., Cheng, C., Cheng, L., & Cronin, L. (2022). Development And Psychometric Evaluation Of The Chinese Version Of The Life Skills Scale For Physical Education. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 19(9).

Kamiksius, O., Megasari, G., Wibawa, E. G., Ardilla, S., Solichin, E., & Yonas, A. (2023). Pelatihan Keterampilan Digital Content Creator Dalam Meningkatkan Life Skill Generasi Muda Untuk Membangun Usaha Mandiri. 8(3), 530-533.

Kim, D. S., Jin, H., & Bae, J. (2025). Role Of Parenting Attitudes And Basic Psychological Needs In Life Skills Development And Transfer Among Korean Student-Athletes. *Scientific Reports*, 15(1), 1630.

Kirk, D. E. (2004). Optimal Control Theory: An Introduction. In *Ieee Transactions On Automatic Control* (Vol. 17, Issue 3, Pp. 423-423). Dover Publications.

-
- Kirkpatrick, D. L. (1959). Techniques For Evaluating Training Programs. *Training And Development Journal*, June(June), 178–192.
- Lee, S., Chang, Y., Lee, O. K. D., Ryu, S., & Yin, Q. (2024). Exploring Online Social Platform Affordances For Digital Creators: A Multi-Method Approach Using Qualitative And Configurational Analysis. *Industrial Management And Data Systems*, 124(4), 1501–1530.
- Nelly Geerts, Anina Vercruyssen, I. G. (2024). Digital Skills Training For Older People: The Importance Of The ‘Lifeworld.’ 1, 0–3.
- Rezaee, S., Bagherzadeh, R., Reisi, M., Fotovat, L., & Vahedparast, H. (2024). The Effect Of Life Skills Training On Reducing Domestic Violence And Improving Treatment Adherence In Women With Diabetes Experiencing Intimate Partner Violence: A Randomized Clinical Trial Based On The Theory Of Self-Efficacy. *Bmc Public Health*, 24(1).
- Riyanda, A. R., Parma Dewi, I., Jalinus, N., Ahyanuardi, Sagala, M. K., Rinaldi, D., Prasetya, R. A., & Yanti, F. (2025). Digital Skills And Technology Integration Challenges In Vocational High School Teacher Learning. *Data And Metadata*, 4.
- Saftari, M., & Sinta, S. (2022). Analisis Faktor Peserta, Pelatih, Prasarana, Serta Materi Pelatihan Yang Mempengaruhi Efektifitas Pelatihan Menggunakan Smart-Pls. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 86–98.
- Saks, A. M. (2006). Antecedents And Consequences Of Employee Engagement. *Journal Of Managerial Psychology*, 21(7), 600–619.
- Shahid, M., Ahmad, B., & Khan, M. R. (2024). English Language Learners As Digital Content Creators: An Exploration Of Social Networking On The Perceived Development Of Language Skills. *Call-Ej*, 25(1), 46–63.
- Widiasih, N. P. S., & Darma, G. S. (2021). Millennial Digital Content Creator On New Normal Era: Factors Explaining Digital Entrepreneur Intention. *Asia Pacific Management And Business Application*, 010(02), 161–176.
- Yogo Turnandes, Rizki Novendra, Vebby, Afriansyah, Eddissyah Putra Pane5, L. P. (2025). Pelatihan Keterampilan Digital Content Creator Bagi Guru Ponpes Ulil Albab Alja’afariyah. 5(1), 162–169