



# WEBINAR SERIES #4

# Berkreasi Positif Di Media Sosial, Peran Milenial Di Era Digital

“PRODI ILKOM GOES TO PESANTREN”  
PENGABDIAN MASYARAKAT  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS AL AZHAR INDONESIA (UAI)  
BEKERJASAMA DENGAN PESANTREN  
DARUL QUR’AN MULIA (DQM)



Selasa, 12 Januari 2021 by  
Presented by Rahman Asri, S.Sos., M.Si.

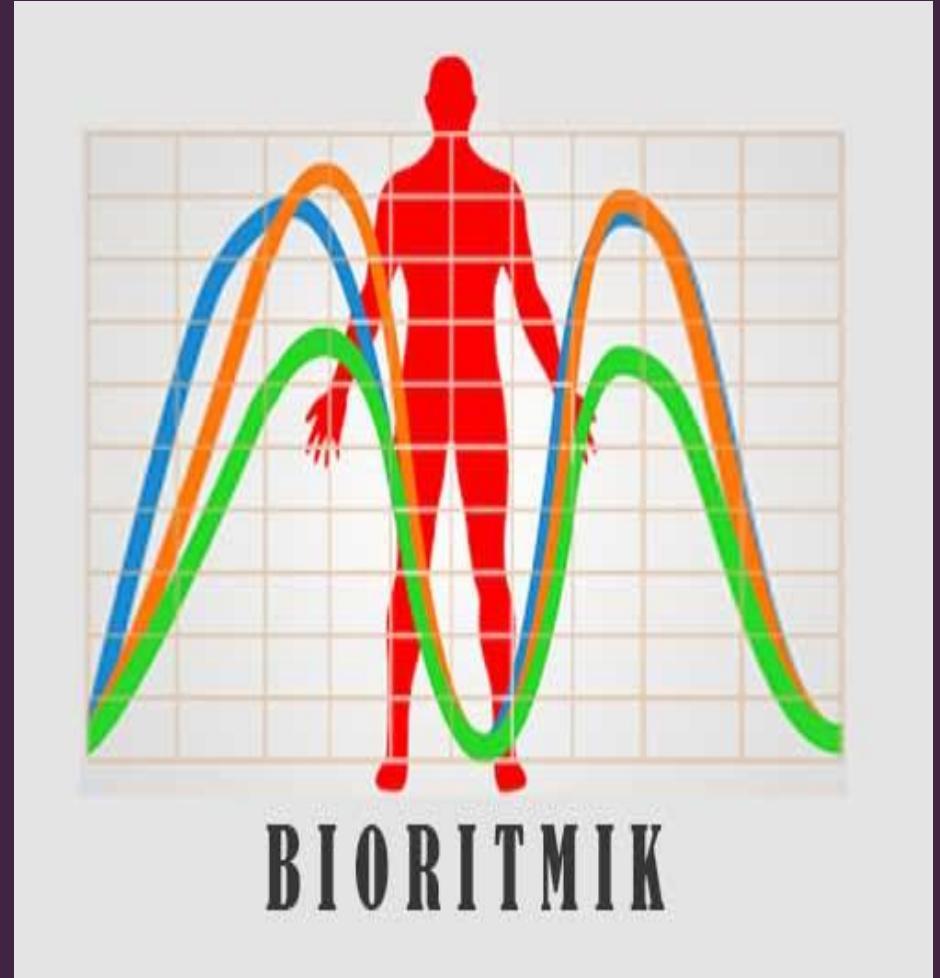
# BIORITMIK - *biorhythm*

teori yang berhubungan dengan kondisi fisiologis (tubuh) manusia berdasarkan siklus (ritme) tertentu. Umumnya bioritmik digunakan sebagai pendekatan untuk mengetahui pengaruh hari-hari seseorang berdasarkan fisik, emosi dan intelektual.

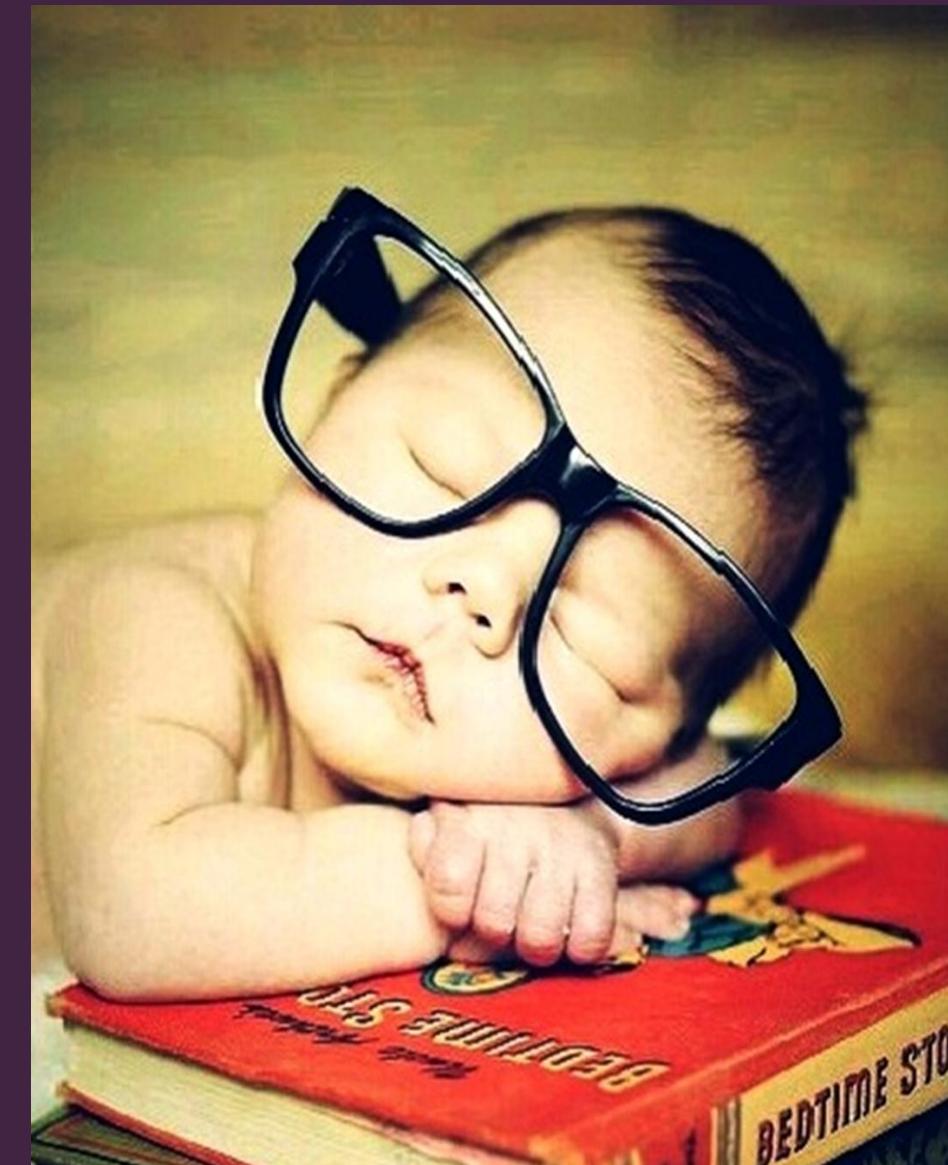
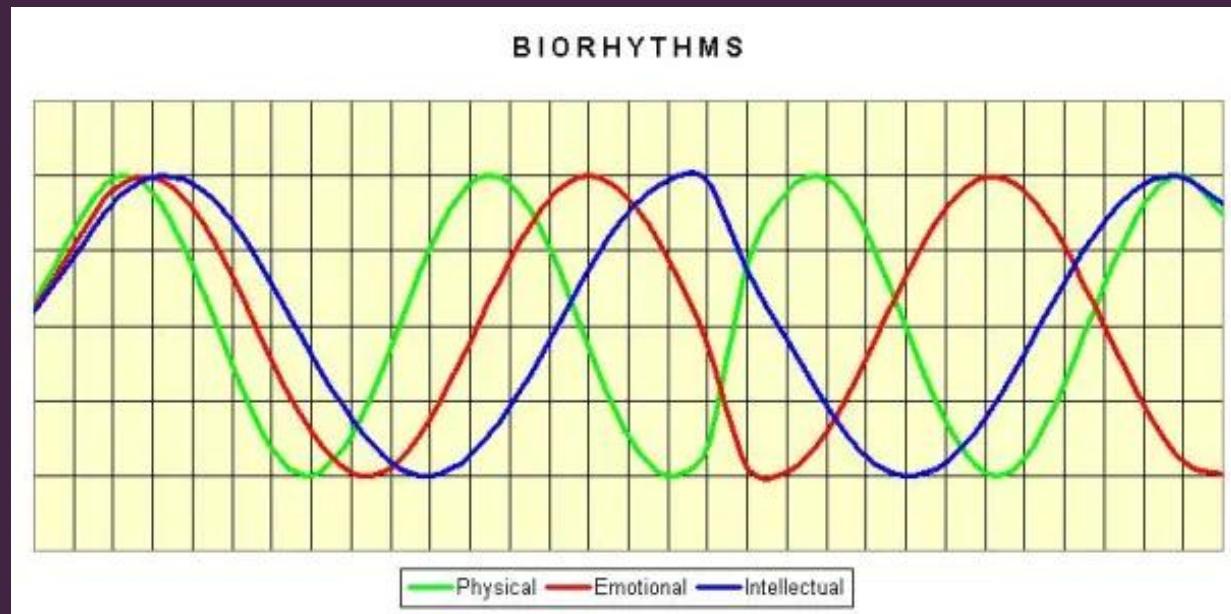
ada tiga siklus bioritmik manusia :

- fisik
- emosi
- intelektual.

<https://www.lentera.my.id/post/pendekatan-teori-bioritmik/>



# DEAD ZONE



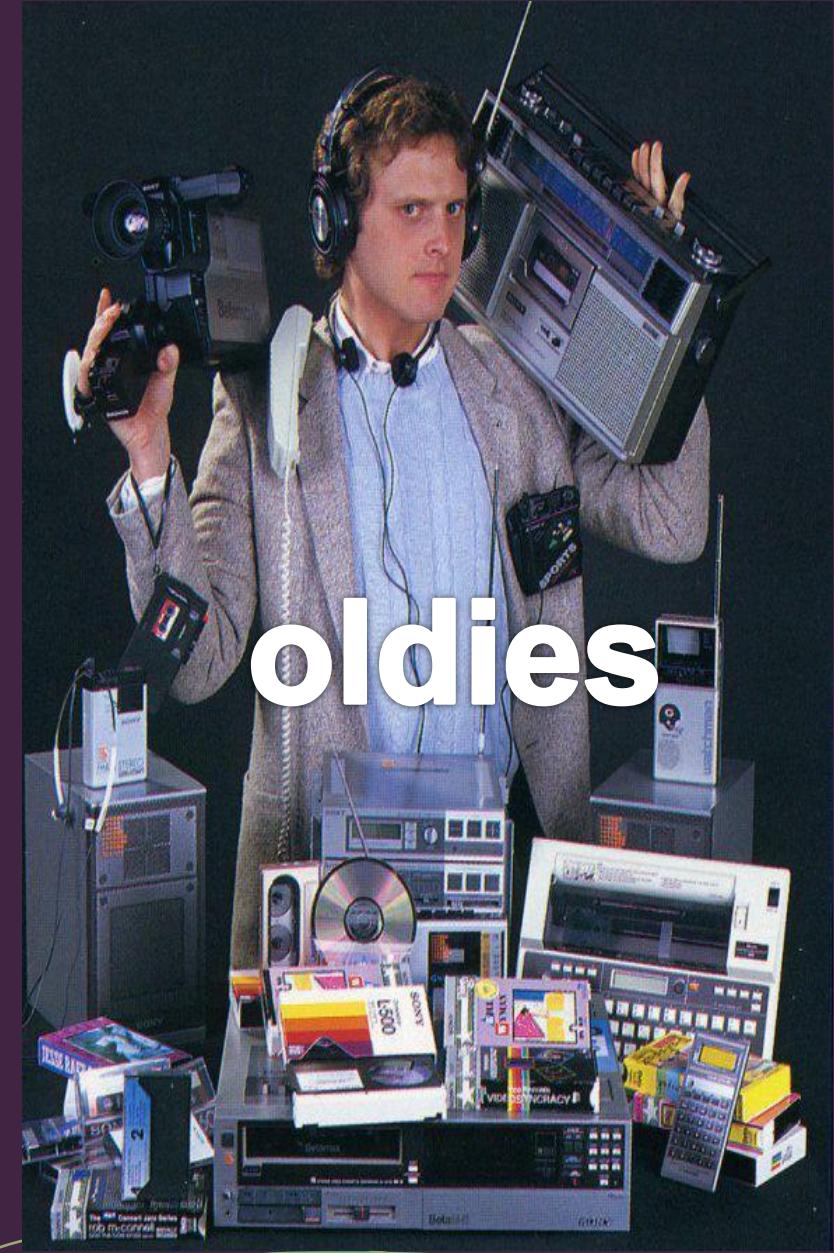
siklus dari sinyal yang berasal dari dalam diri manusia. Sinyal ini mulai bekerja sejak kita lahir. Sinyal menyatakan bahwa **kondisi fisik (physical) bersiklusnya selama 23 hari, emosi (emotional) bersiklus 28 hari, dan intelektual (intellectual) bersiklus 33 hari.** Setiap siklus berangkat dari “0”, naik memasuki tahap atau fase Aktif, kembali ke “0”, turun masuk ke fase Pasif, dan kembali ke “0”

OUR RADIO AND TV SET  
OUR TECHNOLOGY  
OUR SOCIETY  
OUR NEEDS

**CHANGED**



# The Blurred Media Boundaries



Zaman NOW !!!

# 3

## 3 Arah Perkembangan Komputer :

- Miniaturisasi
- Kecepatan (Speed Up)
- Keterjangkauan (Coverage)

# +

# 3

## 3 Arah Perkembangan Komunikasi :

- Konektivitas
- Interaktivitas
- Multimedia



# ONE BOX FOR ALL.....

*Bringing Physical to Digital*

---

**Content**

**Information**

**Entertainment**

**Application:**

**Game**

**Social Media**

**Finance and Bank**

**Application**

**... many more**



**The Game has Changed**



# Social Media: Digital, On Line

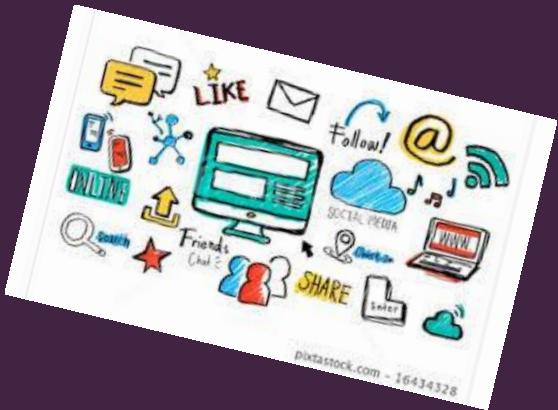


#dMANd4JN1

# What' Z ....

## **media massa (*mass media*)**

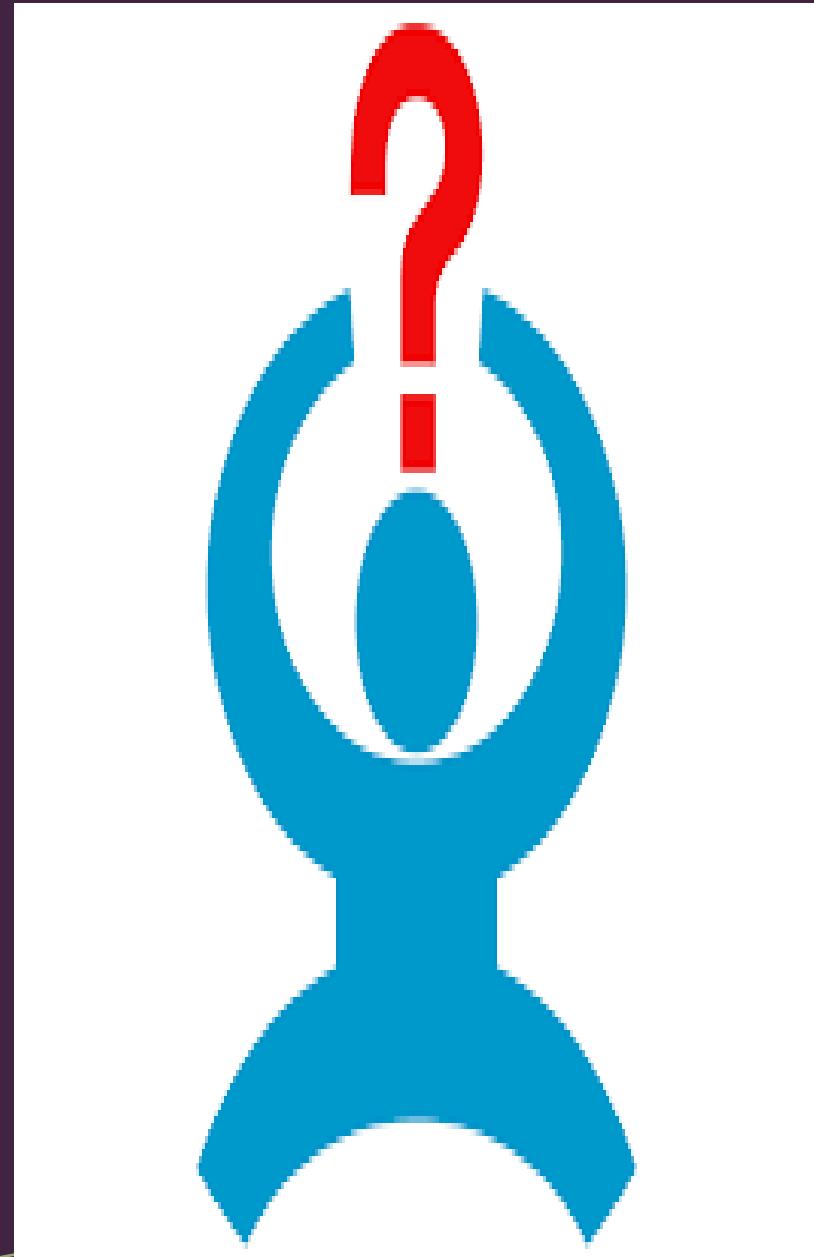
sarana komunikasi dalam penyampaian pesan-pesan, sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita ke masyarakat luas.



<https://www.akudigital.com/bisnis-tips/pengertian-media-massa-serta-jenis-karateristiknya/>

alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi.

<https://komunikasi.uinsgd.ac.id/pengertian-media-massa/>





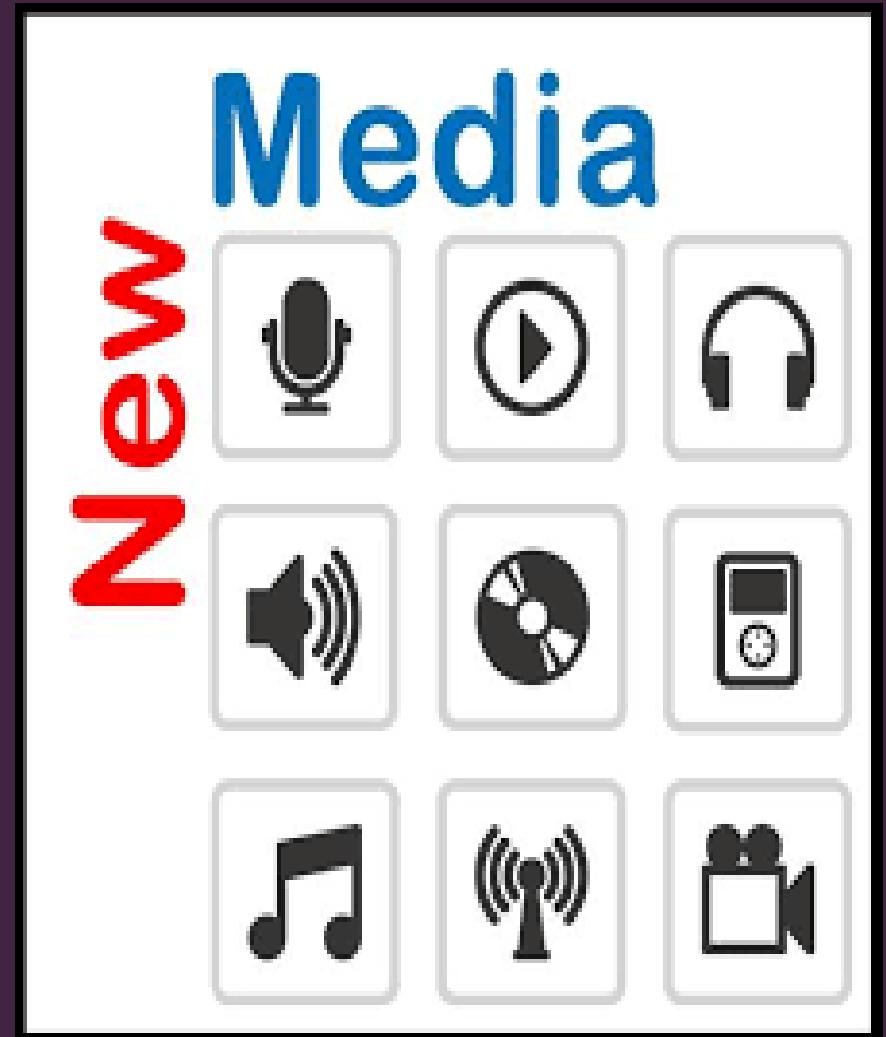
## media baru (*new media*)

<https://qwords.com/blog/teori-new-media>

wadah dimana semua pesan komunikasi bisa terpusat dan mudah untuk disalurkan menggunakan teknologi internet dan melibatkan audiens untuk meningkatkan proses interaksi dan komunikasi.

dipahami sebagai penggunaan berbagai kemampuan teknologi digital yang terkomputerisasi dan terhubung dalam jaringan (*network*) pada berbagai bentuk media

<journals.ums.ac.id › humaniora › article › download>



## media sosial (*social media*)

sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

<http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>



1. Social Networks, media untuk bersosialisasi/berinteraksi : Facebook, myspace, hi5, Linked in, bebo, ...
2. Discuss, media sosial untuk obrolan/diskusi: google talk, yahoo! M, skype, phorum, ...
3. Share, media sosial untuk saling berbagi file/video/music: youtube, slideshare, feedback, flickr, crowdstorm, ...
4. Publish, untuk publikasi karya: wordpress, wikipedia, blog, wikia, digg, ...
5. Social game, berupa game yang dapat dimainkan Bersama: koongregate, doof, pogo, cafe.com, ...
6. MMO : kartirider, warcraft, neopets, conan, ...
7. Virtual worlds : habbo, imvu, starday, ...
8. Livecast : y! Live, blog tv, justin tv, listream tv, livecastr, ...
9. Livestream : socializr, froendsfreed, socialthings!, ...
10. Micro blog : twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek, ...

Hyperconnectivity  
always connected



# WHO's The Target ?

## #TRENDING NOW



# Kegagalan Memilih Konten :

- Membuat konten rasanya jadi berat
- Konten yang sudah dibuat jadi tidak berkualitas
- Anda akan cepat bosan



**“Tidak menarik,...”**  
**Kenapa ???**

- Topik tidak jelas, berantakan
- Topiknya tidak menarik banyak orang
- Topik tidak dikuasai, isi tidak berkualitas



**PERINGATAN:** Kalau anda ingin serius blogging untuk jangka panjang, **jangan**pilih topik yang mengundang permasalahan hukum. Misalnya menyediakan **lagu MP3**, **download film**, **konten dewasa**, dan sebagainya yang melanggar hak cipta dan mengabaikan susila/

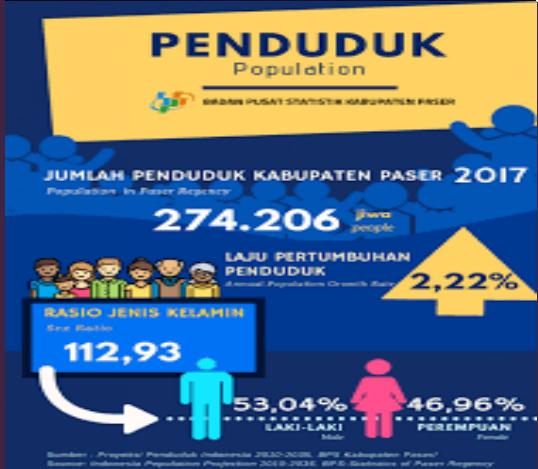
# IDE KONTEN

[ 5 W + 1 H : Who-What-When-Where-Why+How ]

- Sumber ide tulisan beranjang dari yang :
- Ter – dekat (lingkungan, orang sekitar)
- Ter – tarik (hobby, interes, ‘kepo’)
- Ter – cerap (pengamatan, terawasi, panca indera)
- Ter – hangat (hot issue, trending topik, fenomenal)
- Ter – tuang (menuliskan, posting, jadikan tulisan)



# ISI KONTEN



<https://elitemarketer.id/social-media/9-jenis-konten-sosial-media-yang-bisa-anda-gunakan/>

1. UGC, User-Generated Content
2. Podcast
3. Livestreams
4. Infografis
5. VR, Virtual Reality
6. Webinars
7. Testimonial
8. eBook
9. Panduan (Tutorial)

# Terima Kasih



Rahman Asri, S.Sos., M.Si.  
[rahman.asri@uai.ac.id](mailto:rahman.asri@uai.ac.id)

disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Al Azhar Indonesia (UAI) bekerjasama dengan Pesantren Darul Al Quran Mulia (DQM) pada Selasa, 12 Januari 2021.

**SIAPA YOUTUBER  
PALING HITZ DI DUNIA  
?**

