

PEMBENTUKAN KELOMPOK MAHASISWA/ALUMNI CONTENT CREATOR GIZI SEIMBANG REMAJA UNTUK MENCEGAH STUNTING DALAM APLIKASI STUNTING CALCULATOR

Aslis Wirda Hayati^{1*}, Husnan¹, Roziana¹, Pizaini⁴, Amany Akhyar⁵

¹Politeknik Kemenkes Riau

⁴Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

⁵Institut Teknologi Bandung

aslis@pkr.ac.id

Development of Student/Alumni Content Creator Groups Youth Nutrition for Stunting Prevention in a Stunting Calculator Application

Abstract: *The problem of stunting adolescents in the world is currently 22.2% or about more than 150.8 million. In efforts to prevent and reduce the prevalence of stunting, it is necessary to provide education to adolescents regarding food consumption in accordance with the rules of balanced nutrition. Community service aims to foster new entrepreneurs based on science and technology, teaching skills by incorporating health sciences through digital training. The book "Balanced Nutrition for Adolescents: Prevent Stunting" has been digitally transformed and integrated into a stunting calculator application on smartphones, enabling adolescents to become content creators. Adolescents are expected to have knowledge about nutrition that will be inputted into the stunting calculator application, understand the preparation for data entry, and utilize the digitized book on a smartphone. The training took place from February to March 2023, comprising five Zoom meetings and one in-person session. There were 23 participants in the training, consisting of students and alumni from the Departments of Nutrition, Nursing, Midwifery, Medical Records, and Informatics Engineering in universities located in Riau and West Sumatra provinces. Each meeting involved assigning tasks to the participants, followed by assessment and discussion at the beginning of subsequent sessions. After the training, participants formed WhatsApp groups for communication and discussion to create content based on their respective interests. The training participants were awarded competence certificates as content creators*

Keywords : *Stunting calculator application, smart phones, health entrepreneurs*

Abstrak: *Permasalahan remaja stunting di dunia saat ini 22,2% atau sekitar lebih dari 150,8 juta. Dalam upaya pencegahan dan menurunkan prevalensi stunting perlu diberikan kepada remaja pengajaran tentang konsumsi pangan sesuai dengan kaidah gizi seimbang. Pengabmas ini bertujuan menciptakan wirausaha baru berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mengajarkan keterampilan dengan menerapkan ilmu kesehatan melalui pelatihan digitalisasi Buku "Gizi Seimbang Remaja: Cegah Stunting" ke dalam aplikasi stunting calculator di smartphone sehingga mereka menjadi creator konten. Remaja diharapkan memiliki pengetahuan tentang gizi yang akan diinput ke aplikasi stunting calculator, mengetahui persiapan penginputan data, dan menggunakan buku digitalisasi di smartphone. Pelatihan dilakukan bulan Februari s.d. Maret 2023 sebanyak 5 kali pertemuan melalui Zoom meeting dan satu kali melalui luring.. Peserta pelatihan terdiri dari 23 orang. Mereka merupakan mahasiswa dan alumni Jurusan Gizi, Keperawatan, Kebidanan, Reka Medis dan Teknik Informatika di Perguruan Tinggi Propinsi Riau dan Sumatera Barat. Setiap pertemuan diberikan tugas kepada peserta pelatihan dan dilakukan penilaian dan pembahasan di setiap awal pertemuan. Setelah pelatihan peserta membuat grup WhatsApp untuk melakukan komunikasi dan diskusi dalam pembuatan content sesuai dengan peminatan masing-masing peserta. Peserta pelatihan diberikan sertifikat kompetensi sebagai content creator.*

Kata Kunci : *Aplikasi stunting calculator, digitalisasi buku gizi seimbang remaja, content creator, smart phone, wirausaha kesehatan*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan remaja yang optimal membutuhkan gizi seimbang. Perubahan fisiologis yang terjadi pada remaja antara lain dipengaruhi oleh kecukupan gizi. Remaja merupakan generasi penerus bangsa dan calon pemimpin pada masa yang akan datang. Permasalahan kesehatan yang sedang terjadi di Indonesia antara lain disebabkan ketidakseimbangan nutrisi, termasuk retardasi pertumbuhan linier atau stunting. Tinggi badan remaja stunting laki-laki akan lebih pendek 12,5 cm dan perempuan sebanyak 9,8 cm dibandingkan dengan remaja normal (Rumah Sakit EMC, 2019). Pada anak stunting terjadi penurunan fungsi kekebalan tubuh, fungsi kognitif dan gangguan sistem metabolisme.

Makanan yang dikonsumsi remaja kurang beragam dan dalam jumlah yang sedikit. Ketidakcukupan asupan gizi pada remaja yaitu <70% Angka Kecukupan Gizi (AKG) (Mokoginta, Budiarmo & Manampiring, 2016). Asupan energi remaja stunting yaitu sebanyak $70.7 \pm 18.5 (39.6:100.0)\%$ AKG (Hayati, Hardinsyah & Rusherina 2019). Ahli gizi menjelaskan dalam kegiatan Widyakarya Nasional Pangan Gizi (WNPG) tahun 2004 asupan gizi termasuk dalam kategori kurang jika <80% AKG, kategori asupan yang baik 80 – 110 % dan kategori asupan lebih jika >110% (WNPG, 2004).

Remaja banyak mengonsumsi makanan cepat saji dikarenakan kurangnya pengetahuan, terpengaruh teman sebaya, suasana pertemuan yang nyaman, cepat dan mudah, harga yang terjangkau dan merek makanan cepat saji. Banyak hal yang tidak baik terkait dengan kesehatan jika remaja sering konsumsi makanan cepat saji. Masalah kesehatan yang akan timbul antara lain

yaitu peningkatan faktor risiko stroke, hipertensi, jantung, diabetes dan kanker (Pamelia, 2018). *Junk food* adalah makanan berkalori tinggi dengan sedikit nilai gizi. Terdapat pula minuman yang berkarbonasi, adanya kandungan zat aditif seperti pengawet, pemanis buatan, pengawet makanan dan penguat rasa. *Junk food* bukan hanya makanan *western* (misalnya pizza & hamburger). Indonesia juga memiliki makanan yang termasuk dalam golongan *junk food* yaitu camilan kulit ayam kripi, usus goreng, keripik dengan asin dan manis; gorengan ini merupakan makanan dengan hampir tidak ada nilai gizinya (Sutrisno et al., 2018). Memilih makanan berprotein tinggi, rendah kalori adalah salah satu cara penurunan berat badan dan merupakan pilihan yang sering dilakukan remaja. Protein bermanfaat untuk menambah tinggi badan dan memiliki rasa kenyang lebih lama. Otak mengatur rasa lapar dan kenyang dalam tubuh manusia, termasuk jumlah makanan yang dimakan. Otak mengirimkan sinyal melepaskan hormon untuk mengatur rasa lapar dan kenyang. Saat tubuh diberi makanan yang kaya protein, kadar hormon ghrelin dalam tubuh menurun. Remaja rata-rata mengonsumsi energi 2.000 Kalori dan protein 50-75 gram protein dalam satu hari. Kebutuhan asupan protein ditentukan oleh usia, jenis kelamin, berat badan, tinggi badan, dan aktivitas fisik. Sumber protein makanan dapat membantu mempertahankan atau menurunkan berat badan meliputi kedelai, yogurt, dada dan kulit ayam tanpa lemak, serta putih telur. Remaja yang mengonsumsi makanan tinggi protein dan mengganti karbohidrat dengan protein dapat membahayakan tubuh yaitu dapat menimbulkan ketosis, yaitu kekurangan gula dalam tubuh yang digunakan untuk energi dan menjadikan lemak

untuk sebagai bahan bakar pengganti. Zat keton dalam darah yang dihasilkan dalam proses ini akan dapat membahayakan bagi kesehatan (Amanda, 2020). Poltekkes Kemenkes Riau tahun 2017 menciptakan inovasi layanan kesehatan dengan sistem mobile atau sistem jemput bola sehingga remaja dapat mengetahui status gizi mereka. Inovasi tersebut diberi nama Aplikasi Stunting Calculator. Aplikasi bisa diunduh di Play Store. Aplikasi dirancang dan dikemas secara sederhana agar mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Terdapat 4 panel pada aplikasi ini, yaitu panel stunting, panel fakta, panel rekomendasi dan panel kalkulator stunting. Pada panel “Stunting” pengguna bisa mendapatkan informasi terkait penyebab, efek dalam jangka pendek ataupun dalam jangka panjang dari stunting. Panel “Fakta” memuat informasi terkait stunting. Panel “Rekomendasi” menyajikan rekomendasi-rekomendasi yang dapat dilakukan dalam rangka pencegahan stunting pada beberapa kategori. Panel “Kalkulator” menyediakan indikator-indikator berupa: jenis kelamin, tanggal lahir, tinggi badan dan kondisi saar mengukur tinggi badan misalnya dalam posisi tegak atau tidur (khusus untuk kelompok anak balita). Kemudian pengguna dapat langsung mengklik tombol cek. Tampilan selanjutnya yaitu merupakan hasil dari “CEK” pada laman sebelumnya. Remaja yang termasuk ke dalam kategori severely stunting (stunting parah) dan stunting akan dianjurkan untuk berkonsultasi ke ahli gizi. Ada beberapa aplikasi pengukuran stunting serupa tersedia secara gratis di play store. Hasil dari input indikator adalah berupa angka yang hanya dapat didefinisikan oleh ahli gizi. Yang berbeda dari aplikasi ini dengan aplikasi yang lain yaitu aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan

dan dioperasikan untuk masyarakat awam. Stunting calculator ini mudah diunduh baik di *personal computer* maupun android *smart phone* dan bisa dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun selama terkoneksi akses internet. Aplikasi ini sudah disosialisasikan baik oleh dosen dan mahasiswa Poltekkes Kemenkes Riau kepada jajaran *stakeholder* Poltekkes Kemenkes Riau meliputi Puskesmas se-Kota Pekanbaru, Dinas Kesehatan Propinsi Riau, Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru, RS Pemerintah, RS Swasta dan kader kesehatan. Pada masa yang akan datang Stunting Calculator diharapkan menyediakan fitur/panel *hotline service* dan video tentang cara membuat atau contoh-contoh makanan seimbang untuk stunting; selain itu juga akan disediakan informasi tentang cara pengukuran stunting untuk remaja. Dalam rangka melengkapi informasi di Stunting Calculator maka para calon ahli gizi dan tenaga pelayanan gizi serta tenaga kesehatan yang memiliki minat dengan teknologi informasi diberikan pelatihan untuk menjadi content creator.

METODE

Pengabmas ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan kepada para remaja yang menekuni bidang gizi dan/atau kesehatan dan memiliki ketertarikan di bidang teknologi informasi. Pelatihan dilakukan pada bulan Februari s/d Maret 2023. Pertemuan secara daring berlangsung sebanyak 5 kali berdurasi 1 jam setiap pertemuan mulai dari jam 19:00 sampai dengan 20:00 WIB; pertemuan hybrid sebanyak 1 kali berdurasi 5 jam setiap pertemuan mulai dari jam 08:00 sampai dengan 13:00 WIB. Kegiatan evaluasi pelatihan dilakukan setiap awal dan akhir pertemuan. Materi yang diberikan adalah sebagai

berikut. Pertemuan pertama yaitu pengenalan media social dalam membuat konten produk. Pertemuan kedua yaitu menggunakan tools sederhana dan design with canva. Pertemuan ketiga yaitu copywriting. Pertemuan keempat yaitu mengelola konten media sosial dalam mempromosikam produk. Pertemuan kelima yaitu perencanaan forum. Pertemuan keenam yaitu kanal media social. Setiap pertemuan peserta melakukan praktik langsung pada sosial media berupa membuat content yang berkaitan dengan gizi dan kesehatan. Peserta meng-upload ke sosial media masing-masing.

Khalayak sasaran adalah remaja berjumlah 23 orang yang terdiri dari 21 remaja perempuan dan 2 remaja laki-laki. Sebanyak 14 remaja peserta pelatihan berasal dari Politeknik Kemenkes Riau di Riau, 3 remaja dari Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai di Riau, 1 remaja dari Institut Pertanian Bogor di Jawa Barat, 1 remaja dari Universitas Hang Tuah Pekanbaru di Riau, 1 remaja Unviersitas Fort De Kock Bukit Tinggi di Sumatera Barat dan 3 remaja dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Riau. Peserta diberi tugas setiap akhir tatap muka. Pembuatan tugas didiskusikan melalui whatsapp group setiap hari. Peserta pelatihan merupakan pengguna sosial media yang aktif dalam instagram, tiktok dan youtube.

Kegiatan dilaksanakan beberapa tahap, yakni pendaftaran peserta pelatihan yang dilakukan secara online, seleksi administrasi calon peserta, seleksi wawancara dan menetapkan peserta yang dapat mengikuti pelatihan. Kegiatan pelatihan

dapat dilihat pada Gambar 1 dan Tabel 1.



Gambar 1. Bagan Alir Kegiatan Pelatihan

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

No	Kegiatan	Jadwal
1	Pengumuman perekrutan peserta pelatihan	2 Januari s/d 16 Januari 2023
2	Menetapkan peserta pelatihan	30 Januari 2023
3	Pelaksanaan pelatihan	20 Februari s/d 9 Maret 2023
4	Terbentuknya kelompok content creator	9 Maret 2023

HASIL PENELITIAN

Telah terbentuk satu kelompok yang diberi nama “Okegizi”. Kelompok ini menjadi wadah alumni peserta pelatihan content creator (Gambar 2).



Gambar 2. Struktur Organisasi

Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga sebanyak 14 orang peserta hadir dan yang tidak hadir sebanyak 9 orang dengan demikian tingkat

persentase kehadiran yaitu sebanyak 60,9%. Pertemuan keempat jumlah peserta yang hadir sebanyak 10 orang dengan presentase kehadiran mengalami penurunan sebesar 43,5%. Kemudian pada pertemuan kelima kehadiran peserta mengalami kenaikan sebanyak 15 orang dengan presentase 65,2% dan pertemuan keenam jumlah yang hadir 14 orang dengan presentase 60,9%. Rata-rata tingkat presentase kehadiran selama pelatihan content creator sebanyak 58,7% (Gambar 3).



Gambar 3. Pertemuan Secara Daring

Pada pertemuan terakhir (keenam) pelatihan dilakukan secara hybrid. Secara luring dilakukan di Ruang Rapat Lantai 1 Gedung Direktorat Poltekkes Kemenkes Riau yang dihadiri oleh 10 orang peserta. Pertemuan secara zoom dihadiri sebanyak 4 orang. Mereka yang hadir melalui zoom meeting berdomisili di Kota Malang Provinsi Jawa Timur, Kota Bukittinggi Provinsi Sumatera Barat dan Kota Bangkinang Provinsi Riau (Gambar 4).



Gambar 4. Pertemuan Secara luring

Pada awal pertemuan narasumber menyampaikan tentang kesempatan tentang materi dan praktik yang dilakukan selama kegiatan. Setiap pertemuan disampaikan satu materi dan peserta pelatihan mempraktikkan serta kemudian diupload pada social media masing-masing peserta. Peserta membuat content sesuai dengan materi yang sudah disepakati yaitu tentang materi gizi seimbang, remaja dan stunting. Setelah content diupload maka narasumber akan memberikan penilaian melalui diskusi (Tabel 2).

Tabel 2. Hasil Pertemuan Hari ke-1

Judul Materi	Praktek	Hasil	Diskusi
Membuat kontent Digital Gizi seimbang Remaja: cegah stunting. Pengenal media social dalam membuat konten produk.	Membuat satu content dengan materi gizi seimbang, remaja dan stunting.	Evaluasi hasil content dilsampaikan pada hari ke-2	

Pada pertemuan hari ke-2 terlihat para peserta aktif mengikuti kegitanan. Hasil content yang telah dibuat serta sudah diuploand pada social media masing-masing perserta sesuai dengan matari pada pertemuan ke-1 dibahas oleh narasumber. Terlihat pada setiap content masih banyak kekurangan dan masih perlu perbaikan untuk menghasilkan satu content yang menarik. Catatan yang diberikan oleh narasumer antara lain yaitu tentang promosi belum tersampaikan dan perlu ditambahkan resume dalam caption IG. Peserta menjadi terlatih menggunakan tools canva, photoshop atau media lain untuk membuat conten promosi gizi seimbang dengan mudah setelah mengikuti pertemuan hari ke-1 dan hari ke-2 (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Pertemuan hari ke-2

No.	Judul Materi	Praktek	Hasil	Diskusi
1.	Menggunakan Tools Sederhana			
2.	Design with canva			
		Evaluasi praktek hari ke-1 pembuatan konten gizi pada social media; penggunaan aplikasi snapseed dan canva	Evaluasi kegiatan hari ke-1	
Tema: sarapan itu penting ga sih menurut kamu?				



Kelebihan : edukasi gizi sudah tersampaikan dengan baik
 Kekurangan: promosi belum tersampaikan

Tema: pedoman gizi



Kelebihan : edukasi tersampaikan melalui caption dalam video
 Kekurangan : perlu ditambahkan resume dalam caption IG

Tema: stunting pada remaja



Kelebihan : edukasinya bagus
 Kekurangan : belum ada promosi

Tema: new update gizi	
	<p>Kelebihan :edukasinya bagus dengan berita terkini yang menarik Kekurangan :belum ada promosi</p>
3. Evaluasi penggunaan snapseed dan canva	
Promosi: ketring	
	<p>Pengeditan canva untuk conten mempromosikan ketring</p>
Promosi: makan gyoza	
	<p>Pengeditan canva untuk conten promosi gyoza</p>

Promosi: menu baru crepes cake	
	Pengeditan canva untuk conten promosi menu baru crepes cake
Promosi: makanan spring roll	
	Pengeditan photoshop untuk conten promosi makanan spring roll
Edukasi: manfaat minuman kunyit asam	
	Pengeditan menggunakan canva untuk conten memaparkan manfaat dari kunyit asam
Promosi: coklat	



Pengeditan canva untuk konten promosi coklat

Hasil dari pertemuan hari ke-3 terlihat peningkatan keterampilan para peserta pelatihan dalam membuat content dan penggunaan kata dalam menjelaskan atau memberi ilustrasi (Tabel 4). Pada pertemuan ini peserta diajak menuliskan caption pada sebuah postingan menggunakan teknik copywriting.

Tabel 4. Hasil Pertemuan Hari ke-3

Judul Materi	Praktek	Hasil	Diskusi
Copywriting	a. Penggunaan copywriting dalam penulisan b. Membuat satu konten yang mempromosikan produk dan aplikasi calculator stunting.		Copywriting ini terlihat sudah komplit, - Sudah terlihat ciri khas dengan #teman sehat - Sudah ada kata pengantar Maksud dan tujuan edukasi sudah tersampaikan

Latihan copywriting:

Minuman sehat dan nikmat, emang ada???

Halo #TemanSehat! Pernah ngerasain ga, pengen mulai hidup sehat dengan cara rajin mengonsumsi buah tapi gapunya waktu untuk membeli dan menyiapkan buah setiap harinya??

Fruity lover kini hadir dalam menu Healthy Booster Smoothie yang terbuat dari bermacam jenis buah yang pastinya sehat dan juga nikmat! #TemanSehat bisa dengan mudah memesan dengan membalas chat WhatsApp ini atau pesan melalui GoFood/GrabFood: Fruity Lover. Dan ada promo menarik setiap Hari Jumat yang akan diinfokan melalui www.instagram.com/fruitylovers.

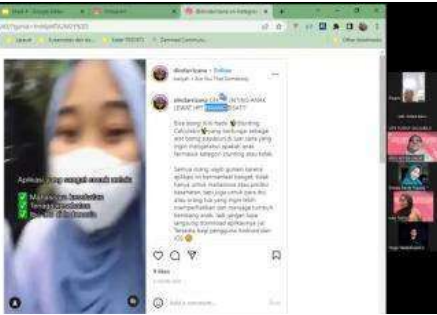

Jangan lupa follow dan pantengin terus Instagram kami ya #TemanSehat 🍌

20.02

Pada pertemuan hari ke-4 terlihat ada peningkatan keterampilan peserta pelatihan dalam membuat content dengan penggunaan copywriting. Terdapat ajakan mempromosikan pemakaian aplikasi calculator stunting dengan dalam konten. Konten sudah menjadi lebih baik. Isi dalam konten

sudah menarik, informasinya sudah lengkap, penjelasan tentang cara penggunaan aplikasi sudah lengkap, promosi bagus, defenisinya sudah lengkap, sudah terdapat ajakan menggunakan aplikasi, penggunaan copywriting bagus, brandingnya sudah terbentuk, pembuatan konten konsisten, follower menjadi bertambah (Tabel 5).

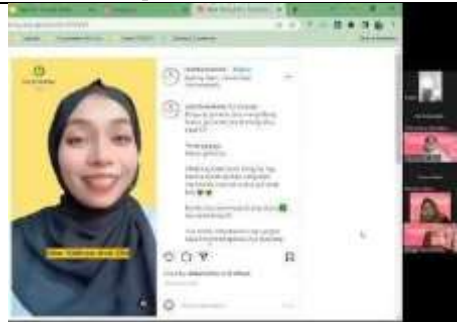
Tabel 5. Hasil Pertemuan Hari ke-4

No.	Judul Materi	Praktek	Hasil	Diskusi
1.	Mengelola konten media social dalam mempromosikam produk			
		a. Evaluasi pertemuan hari ke-3 b. Pembuatan nama forum c. Pembuatan akun social media	Evaluasi pertemuan hari ke-3	
Konten pertama				
				
Konten pertama - Isi dalam konten sudah menarik - Isi informasinya sudah lengkap				
Konten Kedua				
				
Konten kedua - Penjelasan tentang cara penggunaan aplikasi sudah lengkap - Promosi aplikasinya bagus				
Konten Ketiga				



- . Konten ketiga
- Isi defenisinya sudah lengkap
- Sudah terdapat ajakan menggunakan aplikasi
- Penggunaan copywriting bagus

Konten Keempat



- Konten keempat
- Brandingnya sudah terbentuk
- Pembuatan konten konsisten
- Follower menjadi bertambah

Pada pertemuan ke-5 disusun perencanaan pembentukan satu forum yang dapat digunakan sebagai wadah edukasi gizi seimbang. Telah dibuat akun email, akun sosmed, pembuatan logo, visi dan misi. Selain itu disusun struktur organisasi dan job description, perencanaan pembuatan content dan petugas piket konten sosmed (Tabel 6).


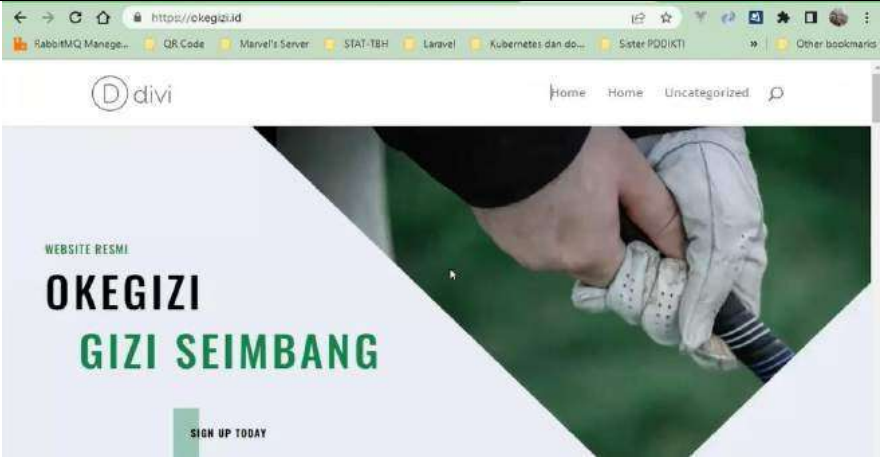
Tabel 6. Hasil Pertemuan Hari ke-5

Judul Materi	Praktek	Hasil	Diskusi
Perencanaan forum	a. Membuat akun email	Evaluasi perencanaan forum disampaikan pada hari ke-6	a. Akun email dikerjakan oleh Miftah
	b. Membuat akun sosial media (instagram, tiktok)		b. Akun social media akan dikerjakan Wan Fazira
	c. Membuat Website		c. Akun website dikerjakan oleh Tim IT Universitas Islam Negri Riau
	d. Pembuatan logo		d. Logo dikerjakan oleh Tim IT Universitas Islam Negri Riau
	e. Perencanaan Visi Misi		e. Struktur organisasi dan jobdesc akan disusun oleh Sriwidya Astuti Khati

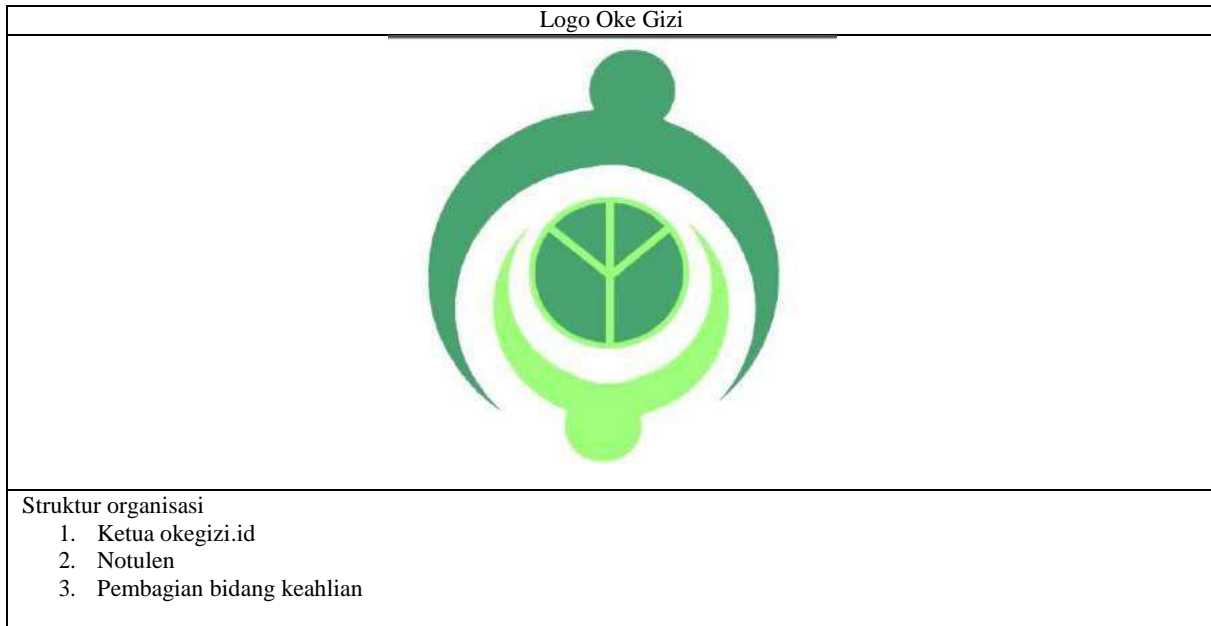
f.	Struktur organisasi dan job desc	f. Konten sosila media di upload 3-4/ minggu
g.	Perencanaan konten sosial media (instagram, tiktok)	
h.	Pembagian piket konten sosmed	

Pertemuan hari ke-6 sudah terbentuknya satu forum bernama “Okegizi” (Tabel 7).

Tabel 7. Hasil Pertemuan Hari ke-6

No.	Judul Materi	Praktek	Hasil	Diskusi
1.	Kanal Media Sosial			
		Evaluasi perencanaan forum dan progress dari kegiatan yang telah dilakukan selama pelatihan	Email : info@okegizi.id	
Sosial media instagram				
				
Contact person community (WhatsApp +6281372158500)				
Website: okegizi.id				
				

Pada peremuan ini website resmi OkeGizi telah terbentuk dengan nama “okegizi.id”. Pada website ini dapat dimuat kegiatan-kegiatan OkeGizi, galeri kegiatan dan media informasi dan edukasi kepada masyarakat. Sebagai bentuk identitas, OkeGizi juga melahirkan logo yang menjadi ciri khas dari perkumpulan yang dimaksud.



PEMBAHASAN

Setelah pelatihan content creator maka dibentuklah satu kelompok yang diberi nama “Okegizi”. Kelompok ini menjadi wadah alumni peserta pelatihan content creator untuk memberikan informasi dan edukasi seputar kesehatan. Kelompok Okegizi juga menjadi wadah tempat usaha bagi content creator yang kedepannya menjadi pekerjaan utama atau pekerjaan sampingan yang menghasilkan uang. Hal ini sejalan dengan pengabmas yang dilakukan Saputra, Jayanti, Meilinda & Dharmawan tahun 2022 bahwa pelatihan keterampilan menjadi content creator merupakan modal yang dapat menggali potensi-potensi diri di bidang desain grafis, menyalurkan bakat sehingga memiliki

kesempatan untuk berkreasi dalam dunia digital dan dapat ditingkatkan menjadi kesempatan untuk mendapatkan penghasilan (Saputra D et al, 2022). Content creator merupakan profesi yang mengasilkan konten yang berbentuk dalam gambar, tulisan, video, suara, atau gabungan dari dua ataupun lebih materi. Konten dibuat untuk khalayak ramai dalam media digital seperti Youtube (Putra G.L.A.K, 2019). Konten kreatif dapat menjadi lahan sumber informasi yang dikemas lebih menarik sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ataupun yang hal yang lama (Azizah H, 2020). Tampilan konten yang diperlihatkan bervariasi dan bisa menemukan target pasar di dalam dunia media social (Kusuma D.F., & Sugandi M.S, 2018).

Pengabamas yang dilakukan Sinaga, Sianipar, Saraswanen & Kalsel tahun 2022 bahwa menjadi seorang content creator harus memiliki keterampilan dan kreativitas dalam menciptakan sebuah konten. Kemampuan pembuat konten untuk menyebar ke lebih banyak orang, bahkan mereka yang memiliki minat yang sama dan pemirsa yang sesuai dengan harapan mereka Sinaga, D.C.P., Sianipar, B., Saraswanen, M. S., & Kalsel, K, 2022). Hal ini juga terbukti pada penelitian Larasati tahun 2021 bahwa *content creator* yang kreatif dan informatif merupakan strategi promosi yang telah terbukti memiliki pengaruh yang efektif dalam jual beli satu produk sebesar 48,1% dari 81 responden dengan ide-ide menarik para *content creator* (Larasati, P. K. P, 2021). Pada penelitian Sundawa dan Trigartanti tahun 2018 menyimpulkan bahwa content creator dapat membantu dalam pembentukan pencitraan (Sundawa, Y.A., & Trigartanti, W, 2018). Pelatihan keterampilan yang diberikan Winarno dkk tahun 2021 pada anggota Karang Taruna Rt 016 Kapuk Cengkareng secara daring melalui aplikasi zoom dengan terbukti dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dalam membangun sistem yang terintegrasi di organisasi Karang Taruna RT 016 Kapuk untuk efektif, efisien dan paham dalam penggunaan social media (Winarno, S. H., Wianti, W., & Sarkawi, D, 2021).

Pada saat pertemuan peserta terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan daring. Pada hasil penelitian Kholik dan Sembiring (2022) menunjukkan pelatihan secara daring masih

belum terselenggara dengan efektif; kendala sebanyak 61% disebabkan antara lain permasalahan jaringan internet yang tidak stabil baik pada peserta maupun pada narasumber (Kholik, A., & Sembiring, H. R. U, 2022). Evaluasi Kendala lain ditemukan dalam pelatihan secara daring dari penelitian Makmur dan Agunawan (2021) ditemukan bahwa 77,10% responden berkendala pada jaringan internet yang tidak memadai dalam pelaksanaan pelatihan. Terdapat peningkatan 94.86% responden dalam pemahaman terhadap substansi materi pelatihan. Sebanyak 78.50% tidak adanya sentuhan unsur perubahan sikap, serta 80.84% responden tidak mampu mengimplementasikan secara praktikal substansi pembelajaran yang didapatkan selama pelatihan (Makmur, A. A. H., & Agunawan, A, 2021). Penelitian yang disampaikan Mariadin dkk (2021) yaitu ada beberapa kendala yang ditemukan dalam pelatihan penggunaan google docs secara daring seperti internet tidak stabil jaringan, gadget yang kurang memadai, dan waktu pemrosesan yang terbatas (Mariadini, M. F., Nurromadhon, M. F., & Fani, R. A, 2021).

Pelatihan dilakukan secara hybrid yang pertemuan terakhir pada pelatihan luring terlihat antusias dan aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung. Hasil dari pelatihan secara hybrid menunjukkan peningkatkan aktivitas serta keterampilan guru menyusun kisi dan soal level Hasil yang positif dari pelatihan daring ini terdapat juga kendala selama pelatihan yaitu 2 peserta terkendala jaringan saat pelaksanaan pelatihan. Kendala pada saat daring diselesaikan

saat pertemuan waktu luring oleh peneliti dengan menjelaskan kembali secara global kegiatan yang sudah berlangsung (Yuastutik I, 2022). Dari hasil pelatihan ini disimpulkan bahwa efektifitas pelatihan dengan kombinasi daring dan luring mampu meningkatkan kapabilitas guru sekolah Sekolah Inklusif di Kabupaten Trenggalek sebesar 5,35 %. Dari hasil evaluasi kehadiran 80% dari 49 peserta yang hadir selama 1-4 sesi via daring; peserta yang aktif selama pelatihan sekitar 40 orang. Selama pelatihan peserta memperlihatkan keaktifan, antusiasme, dan kreativitas. Peserta pelatihan menghasilkan draf program pembelajaran kompensatoris yang inovatif untuk peserta didik berkebutuhan khusus. Sampai akhir dari pelatihan peserta yang aktif dan menyelesaikan pelatihan serta tugas yang diberikan sebanyak 38 orang (Nissa, I. C., Masjudin, M., & Sukanta, A, 2021).

PENUTUP

Telah dibentuk kelompok content creator "Okegizi". Para peserta pelatihan telah mampu mempraktikkan membuat content tentang gizi dan kesehatan di sosial media yaitu instagram. Saat ini instagram "Okegizi" sudah aktif setiap hari mengupload di instagram story. Followers mencapai 39 dan sudah upload 1 postingan. Tindak lanjut pelatihan ini akan dilakukan tahun depan berupa pelatihan lanjutan dengan materi yang disesuaikan dengan hasil evaluasi tahun pertama.

Terlihatnya penggunaan copywriting dan membuat content yang mempromosikan aplikasi calculator stunting dengan kreatif. Sudah ada forum yang dapat menampung kreatifitas content

creator dalam edukasi gizi dan kedepannya forum ini dapat menjadi lahan bisnis yang menjanjikan bagi para peserta. Kegiatan pelatihan ini layak dilakukan untuk cakupan kegiatan lebih luas lagi. Diharapkan kegiatan ini memiliki kelanjutan terutama dalam perkembangan teknologi di dunia yang semakin maju sehingga dapat menyebar luas ilmu gizi melalui aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda M. (2020). Empat Sumber Protein Rendah Kalori yang Bisa Bantu Turunkan Berat Badan. Jakarta: Hello Sehat.
- Azizah, H. (2020). Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Youtuber Kota Metro) (*Doctoral dissertation, IAIN Metro*).
<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2927/1/SKRIPSI%20AZIZAH%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf>
- Hayati, A. W., Husnan, H., & Roziana, R. (2022). Training On The Use Of The Book "Balanced Nutrition Of Youth: Prevent Stunting" To Improve Adolescent Food Consumption Patterns: Pelatihan Pemanfaatan Buku "Gizi Seimbang Remaja: Cegah Stunting" Untuk Meningkatkan Pola Konsumsi Pangan Remaja. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas*, 2(2), 112-123.
<https://jurnal.htp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/1241>
- Kusuma, D. F., & Sugandi, M. S. (2018). Strategi pemanfaatan Instagram sebagai media komunikasi pemasaran digital yang dilakukan oleh Dino Donuts. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 3(1), 18-33.
<http://journal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/view/12963>
- Kholik, A., & Sembiring, H. R. U. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Secara Daring Tahun 2021. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 34-43.

- <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/16004>
- Larasati, P. K. P. (2021). Efektivitas content creator dalam strategi promosi di era digital. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 126-133). <https://eproceeding.isidps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/102>
- Makmur, A. A. H., & Agunawan, A. (2021). Efektifitas Pelatihan Online Di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Batangkaluku. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 71-79. <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/2601>
- Mariadini, M. F., Nurromadhon, M. F., & Fani, R. A. (2021). Analisis Keaktifan Kolaborasi Guru IPA Menggunakan Aplikasi Google Docs di Masa Pandemi Covid-19. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 18, No. 1, pp. 30-36). <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/58057>
- Mokoginta, F. S., Budiarmo, F., & Manampiring, A. E. (2016). Gambaran pola asupan makanan pada remaja di Kabupaten BolaangMongondowUtara. *eBiomedik*, 4(2). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/ebiomedik/article/view/14618>
- Nissa, I. C., Masjudin, M., & Sukanta, A. (2021). Pelatihan Perancangan Perangkat Pembelajaran Daring dan Luring sebagai Pendukung Belajar Dari Rumah. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 46-56. <https://journalcenter.litpam.com/index.php/linov/article/view/562>
- Pamelia, I. (2018). Perilaku konsumsi makanan cepat saji pada remaja dan dampaknya bagi kesehatan. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 14(2), 144-153. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/IKESMA/article/view/10459>
- Putra, G. L. A. K. (2019). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. In *SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)* (Vol. 2, pp. 259-265). <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/147/115>
- Rumah Sakit EMC. (2019). Masalah Gizi Paling Umum pada Remaja. Tangerang: EMC. <https://www.emc.id/id/care-plus/masalah-gizi-paling-umum-pada-remaja>
- Saputra, D., Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Dharmawan, W. S. (2022). Pelatihan Keterampilan Content Creator Bagi Anak Asuh Panti Asuhan Ahmad Yani Pontianak. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 172-182. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/mafaza/article/view/1099>
- Sinaga, D. C. P., Sianipar, B., Saraswanen, M. S., & Kalsel, K. (2022). Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Siswa SMK Yapim Biru-Biru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelita Nusantara*, 1(1), 45-50. <https://ejournal.pelitanusantara.ac.id/index.php/jmpenusa/article/view/842/495>
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena Content Creator di Era Digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 432-437. <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/humas/article/view/11408>
- Sutrisno, S., Pratiwi, D. C., Istiqomah, I., Baba, K. J., Rifani, L. E., & Ningtyas, M. A. (2018). Edukasi Bahaya Junk Food (Makanan dan Snack) dan Jajan Sembarangan dikalangan Remaja. *Journal of Community Engagement in Health*, 1(1), 7-10. <https://jceh.org/index.php/JCEH/article/view/3>
- Winarno, S. H., Wianti, W., & Sarkawi, D. (2021). Pelatihan Pengenalan Sistem Informasi Manajemen Dan Sukses Menjadi Content Creator. *Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa*, 1(2), 95-103. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/abdikom/article/view/848/564>
- Yuastutik, I. (2022). Pelatihan Daring Luring dengan Strategi Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Sekolah Inklusif Menyusun Kisi dan Soal Level 1,2

dan 3. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 6(1), 1-10.

<https://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/608/116>