

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pertumbuhan infrastruktur teknologi digital yang masif berdampak pada munculnya berbagai bentuk kreativitas baru di kalangan generasi muda, salah satunya melalui produksi konten digital berbasis media video . Konten video saat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi medium komunikasi yang efektif dalam menyampaikan gagasan, informasi, serta promosi potensi daerah. Dalam konteks pembangunan daerah, amanat Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan menegaskan bahwa pemuda berperan sebagai agen perubahan yang diwujudkan melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Amanat tersebut menunjukkan bahwa pemuda tidak hanya menjadi objek pembangunan, tetapi juga subjek pembangunan yang didorong untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menghasilkan inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan daerah. Kemampuan pemuda dalam memproduksi konten video kreatif dapat menjadi salah satu sarana untuk memperkuat partisipasi generasi muda dalam pembangunan sosial, budaya, maupun ekonomi di daerah.

Menurut Simon Anholt, citra dan reputasi suatu wilayah dibangun melalui proses komunikasi yang mampu memperkenalkan identitas, potensi, budaya, serta keunggulan daerah kepada publik yang lebih luas. Dalam konsep *place branding*, media komunikasi memiliki peran membentuk persepsi masyarakat terhadap suatu daerah sehingga dapat meningkatkan daya tarik wilayah tersebut bagi wisatawan, investor, maupun masyarakat umum (Anholt, 2010 : 1-10).

Pandangan aktivasi peran kepemudaan juga disampaikan oleh Roger A. Hart yang menekankan bahwa partisipasi pemuda merupakan bagian penting dari

proses pembangunan masyarakat karena keterlibatan generasi muda dalam berbagai kegiatan sosial dan komunitas dapat mendorong terciptanya inovasi serta memperkuat kapasitas masyarakat dalam memecahkan berbagai persoalan pembangunan.

Hart menyatakan bahwa keterlibatan pemuda dalam berbagai kegiatan kreatif dan proyek komunitas memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkontribusi secara aktif dalam pembangunan serta mengembangkan kemampuan kepemimpinan dan tanggung jawab sosial (Hart, 1997 : 208).

Dalam kerangka administrasi publik, berdasarkan pandangan dan pemikiran tersebut, produksi konten video dapat dipahami sebagai salah satu bentuk media komunikasi yang mampu menyampaikan identitas daerah secara lebih menarik melalui kombinasi unsur visual, audio, dan narasi. Video memungkinkan potensi daerah, baik berupa pariwisata, budaya, ekonomi kreatif, maupun kearifan lokal, dikomunikasikan secara efektif kepada masyarakat luas sehingga mendukung penguatan citra daerah. penyelenggaraan berbagai program pemberdayaan pemuda berbasis kreativitas digital dapat dipahami sebagai bentuk intervensi kebijakan publik yang bertujuan meningkatkan kapasitas sumber daya manusia serta memperluas partisipasi pemuda dalam pembangunan daerah.

Menurut Denhardt dan Denhardt, administrasi publik modern menempatkan pemerintah sebagai institusi yang bertugas melayani warga negara melalui berbagai program yang mampu meningkatkan kapasitas masyarakat (Denhardt dan Denhardt, 2007 : 23).

Dalam konteks pembangunan kepemudaan, pelayanan publik tidak hanya diwujudkan melalui penyediaan layanan administratif, tetapi juga melalui penyelenggaraan program pemberdayaan yang memungkinkan pemuda mengembangkan kompetensi, kreativitas, serta partisipasinya dalam

pembangunan. Oleh karena itu, Pemerintah Kabupaten Bojonegoro melalui Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro, menyelenggarakan *Workshop Video Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025* yang dapat dipahami sebagai salah satu bentuk pelayanan publik Pemerintah Kabupaten Bojonegoro dalam meningkatkan kapasitas literasi digital kepemudaan. Pelayanan kepemudaan dilaksanakan melalui tiga pendekatan utama yaitu penyadaran, pemberdayaan, dan pengembangan potensi pemuda. Ketiga pendekatan tersebut diarahkan untuk meningkatkan kualitas pemuda agar mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat serta berkontribusi dalam pembangunan nasional. Oleh dasar undang-undang tersebut meewajibkan pemerintah daerah memiliki peran penting dalam menciptakan ruang partisipasi bagi pemuda untuk mengembangkan kreativitas tersebut.

Dalam implementasinya di tingkat daerah, kebijakan pemberdayaan pemuda juga diperkuat melalui Peraturan Daerah Kabupaten Bojonegoro Nomor 1 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Kepemudaan yang menegaskan bahwa pemerintah daerah memiliki tanggung jawab dalam menyelenggarakan pembangunan kepemudaan melalui berbagai program yang mendukung peningkatan kapasitas, kreativitas, serta kemandirian pemuda.

Peraturan daerah tersebut juga menekankan pentingnya pengembangan potensi pemuda dalam berbagai bidang seperti kewirausahaan, kepeloporan pemuda, kepemimpinan, kreativitas, serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam kerangka kebijakan tersebut, pemuda tidak hanya dipandang sebagai objek pembangunan, tetapi juga sebagai subjek yang memiliki peran strategis dalam mendorong inovasi dan perubahan sosial. Oleh karena itu, berbagai program pemberdayaan pemuda yang diselenggarakan oleh pemerintah

daerah perlu dirancang secara adaptif terhadap perkembangan zaman, khususnya dalam menghadapi perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

Program *workshop* ini merupakan bagian dari kegiatan kompetisi produksi video kreatif yang ditujukan bagi pemuda usia 16–30 tahun sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, gagasan, serta kreativitas pemuda melalui media digital. Kegiatan ini juga menjadi bagian dari upaya pemerintah daerah dalam meningkatkan literasi digital serta mendorong pemanfaatan teknologi sebagai sarana kreativitas dan inovasi generasi muda.

Fokus penelitian ini pada program *workshop* video yang memfasilitasi peserta untuk mengangkat berbagai tema kepemudaan yang memiliki relevansi dengan agenda pembangunan daerah.

Berdasarkan kerangka kebijakan kepemudaan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, tema kepemudaan yang dapat dikembangkan dalam kegiatan kreativitas pemuda antara lain meliputi kepeloporan pemuda, kewirausahaan pemuda, kepemimpinan pemuda, pengembangan kreativitas, serta partisipasi pemuda dalam pembangunan masyarakat.

Tema-tema tersebut memiliki peran penting dalam mendorong pemuda untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi digital, tetapi juga menjadi agen perubahan yang mampu memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan daerah.

Dalam konteks pengembangan kreativitas digital, dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 juga ditegaskan bahwa tema kepemudaan juga dapat dikaitkan dengan berbagai isu pembangunan daerah seperti pengembangan ekonomi kreatif, promosi potensi wisata daerah, penguatan identitas budaya lokal, inovasi teknologi, serta pemberdayaan masyarakat berbasis digital.

Melalui pengembangan tema-tema tersebut, kegiatan kompetisi video kreatif tidak hanya menghasilkan karya visual semata, tetapi juga dapat menjadi sarana

komunikasi pembangunan yang mampu menyampaikan pesan-pesan pembangunan kepada masyarakat secara lebih luas.

Dalam konteks Pemerintah Kabupaten Bojonegoro, Bupati Bojonegoro Setyo Wahono dalam forum Musyawarah Perencanaan Pembangunan (Musrenbang ) Kepemudaan Kabupaten Bojonegoro, yang menyampaikan bahwa pemuda tidak hanya diposisikan sebagai penerus pembangunan, tetapi juga sebagai motor inovasi yang mampu mendorong perubahan sosial dan ekonomi di daerah.

Dalam kesempatan tersebut, Bupati menekankan pentingnya mendorong kreativitas serta kemampuan pemuda dalam memanfaatkan teknologi digital agar mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan daerah (Wahono, Musrenbang Kepemudaan Kabupaten Bojonegoro : 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembangunan kepemudaan di Kabupaten Bojonegoro tidak hanya berorientasi pada peningkatan partisipasi pemuda dalam kegiatan sosial, tetapi juga diarahkan pada pengembangan kapasitas pemuda sebagai agen inovasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital oleh generasi muda menjadi salah satu aspek penting dalam memperkuat daya saing daerah di era ekonomi digital.

Dalam kerangka kebijakan tersebut, Pemerintah Kabupaten Bojonegoro melalui Dinas Pemuda dan Olahraga menyelenggarakan *Workshop* Video BYVC 2025 sebagai salah satu program pemberdayaan pemuda berbasis kreativitas digital. Program ini menjadi bentuk pelayanan kepada pemuda untuk mengekspresikan ide dan gagasan melalui karya video kreatif yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media komunikasi dan ekspresi.

Penyelenggaraan program *Workshop* BYVC 2025 membutuhkan keterlibatan aktif komunitas pemuda sebagai mitra strategis dalam pembangunan daerah. Dalam pidato sambutan pembukaan *workshop*, Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro, Arief Nanang Sugianto, selaku penanggungjawab kegiatan *Workshop* Video BYVC 2025, menyampaikan bahwa program *workshop* BYVC ini merupakan upaya untuk memperkuat kolaborasi antara pemerintah dan komunitas pemuda (Sugianto, Pidato pembukaan *Workshop* BYVC : 2025). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa penguatan kolaborasi menjadi sangat penting dalam upaya pelaksanaan program peningkatan kapasitas kepemudaan di Bojonegoro.

*Workshop* video ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai proses produksi konten video, mulai dari penyusunan konsep cerita, teknik pengambilan gambar, hingga proses penyuntingan dan distribusi video melalui platform media digital. Melalui kegiatan *workshop* tersebut, diharapkan peserta tidak hanya mampu menghasilkan karya video yang kreatif, tetapi juga memiliki kemampuan literasi digital yang memadai dalam memanfaatkan teknologi secara produktif.

Pelaksanaan *workshop* tersebut menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan kapasitas generasi muda dalam bidang produksi konten digital. Dalam konteks pembangunan kepemudaan, kegiatan pelatihan semacam ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai bentuk pemberdayaan pemuda yang bertujuan mendorong kreativitas,

inovasi, serta partisipasi generasi muda dalam pembangunan daerah melalui pemanfaatan teknologi digital.

Berdasarkan data daftar hadir *Workshop* Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025, jumlah peserta yang mengikuti kegiatan *workshop* sebanyak 50 orang. Adapun Peserta berasal dari 14 kecamatan di Kabupaten Bojonegoro. Secara rinci data peserta *workshop* seperti yang tersedia dalam tabel berikut.

**Tabel 1**

**Daftar Peserta *Workshop* BYVC 2025**

| No | Nama                             | Alamat                                        |
|----|----------------------------------|-----------------------------------------------|
| 1  | Sayyidah Roila Ulya Kamalin      | Desa Tanjung RT 05 RW 01 Kecamatan Tambakrejo |
| 2  | Zaky Dwi Fadillah Pasha          | Desa Ngantru, Kecamatan Ngasem                |
| 3  | Thoyiba Wahyu Famelia            | DS. Pelem RT 008/RW 002, Kec. Purwosari       |
| 4  | Moch. Wahyu Imawan Sukron Mahfud | 017/004 Ds. Jampet Kec. Ngasem                |
| 5  | Febrian Dwi Bustomi              | Jl dr sutomo GG makam sedeng kepatihan        |
| 6  | Irfa Ihyain Nasihah              | Ds. Begadon RT.12 RW.06 Kec. Gayam            |
| 7  | Nazril Irfan                     | Desa Brangkal Kecamatan Kepohbaru             |
| 8  | Angga Yuda Firnanda              | Sumberharjo Kec. Sumberrejo                   |
| 9  | Harliana Lestariatik             | Jl. Raya Desa Wedi RT.02/RW.01 Kapas          |
| 10 | Nur Afifatus Sholikah            | Desa Panemon Kecamatan Sugihwaras             |

|    |                                 |                                                    |
|----|---------------------------------|----------------------------------------------------|
| 11 | Ahmad Syihab Haidar Ali         | Ds Sendangrejo Kec Dander                          |
| 12 | Anggita Dyah Pramesti           | Campurejo, Bojonegoro                              |
| 13 | Baktiyas Sena Ekalingga R       | Sukorame, Purwosari, Kec Sukosewu                  |
| 14 | Arthashastra Anhar Wicaksana    | Jl. Basuki Rahmat Gg. Jokerti No.23                |
| 15 | Nuraini Putri Fatmawati         | Plesungan, Kapas                                   |
| 16 | Luthfi Yus Anisa                | Jl Kapten Ramli 005/003 Ledok Kulon<br>Bojonegoro  |
| 17 | Ahmad Ibnu Ubaidillah           | Dusun Jeblogan RT07 RW02 Ds Kalianyar<br>Kec Kapas |
| 18 | Ahmad Isnaini Putra Nur Baskoro | Jl MH Thamrin 86                                   |
| 19 | Agnaini Habib Awaliya           | Dk Kawis Ds Geger Kec Kedungadem                   |
| 20 | Moch Farid Muqorrobin           | Mlinjeng, Sumberrejo                               |
| 21 | Putri Permatasari               | Pacul Permai Blok BB 03 RT 18/3 Desa<br>Pacul      |
| 22 | Emy Alfiatul Masruroh           | Gedongarum Kanor                                   |
| 23 | Alifa Fitria Rahmawati          | Dsn Wirosobo Ds Pohwates Kec<br>Kepohbaru          |
| 24 | Iman Akbar Maulana Muhdi        | Dsn Pinggir Ds Tlogagung Kec Baureno               |
| 25 | Ahmad Abil Rizky Ramadhan       | Jl Grogban RT 1 RW 1 Bendo Kapas                   |
| 26 | Abul Fida Ismail                | Ds Sudu Kec Gayam                                  |
| 27 | Yanu Miarti Rahayu              | Perumnas Mojoranu Kecamatan Dander                 |
| 28 | Laili Safitri                   | Ds Brenggolo Kec Kalitidu                          |

|    |                            |                                             |
|----|----------------------------|---------------------------------------------|
| 29 | Peni Nevia Fitri Ami       | Ds Banjarjo RT15 RW02 Kec Sumberrejo        |
| 30 | Sarif Hidayatullah         | Ds Ngraseh Kec Dader                        |
| 31 | Lailatul Fajriah           | Bojonegoro (Domisili)                       |
| 32 | Muhammad Khomarudin        | Turigede Kepohbaru                          |
| 33 | Wildana Naimusnain Burhan  | Bojonegoro (Domisili)                       |
| 34 | Tanaya Tyas Udyana         | Desa Sidobandung Kecamatan Balen            |
| 35 | Sulistyo Wibowo            | Ds Banjaran Kec Baureno                     |
| 36 | Parama Ahmad Parahita      | Jln Ronggolawe No.585 Desa<br>Kedungadem    |
| 37 | Dimas Rapi Saputra         | Jl Lisman Campurejo Bojonegoro              |
| 38 | Ahmad Rizal Baitullah      | RT 13 RW 04 Ds Sumuragung Kec<br>Sumberrejo |
| 39 | Putri Alisya Zahra         | Jl Puspa Indah No.10 Ledok Kulon            |
| 40 | Muhamad Ferianto           | Blongsong Baureno                           |
| 41 | Kuncoro Dion Bimantaka     | Ds Tambahrejo Kec Kanor                     |
| 42 | Khoirunnisa' Irodatillah   | Pacul Permai Bojonegoro                     |
| 43 | M. Abd. Ghofur             | Ds Dukohkidul Kec Ngasem                    |
| 44 | Fathiyah Noer Rosyidah     | Jl Basuki Rahmat GG Namlo No.06             |
| 45 | Adinda Ayu Dea             | Jl Kusandar GG Samidi 57                    |
| 46 | Naufal Dhiaulhaq Rafif     | Jl Basuki Rahmat Sukorejo Bojonegoro        |
| 47 | M Kholif Syahrian Novianto | Ds Kenep Kec Balen                          |
| 48 | Aldo Rizky Ramandita       | Ds Sidobandung Kec Balen                    |

|    |                     |                         |
|----|---------------------|-------------------------|
| 49 | Bayu Yulian Maulana | Ds Pejambon, Sumberrejo |
| 50 | Nur Habibatul Qolbi | Bojonegoro (Domisili)   |

Tabel 1 menyajikan daftar peserta *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) Tahun 2025 yang menjadi sasaran program sekaligus populasi dalam penelitian ini. Data peserta diperoleh dari dokumen resmi daftar hadir yang diterbitkan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro sebagai penyelenggara kegiatan. Informasi tersebut digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta serta menjadi dasar dalam penentuan responden penelitian. Menurut Sugiyono (2023), data yang bersumber dari dokumen resmi merupakan bagian dari data sekunder yang dapat digunakan untuk mendukung validitas penelitian karena diperoleh dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam perspektif evaluasi masukan (*Input Evaluation*) pada Model *CIPP*, data tersebut menunjukkan bahwa proses sosialisasi dan rekrutmen peserta yang dilakukan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro belum mampu menjangkau seluruh wilayah di Kabupaten Bojonegoro yang memiliki 28 Kecamatan. Dengan demikian, indikator keterwakilan peserta berdasarkan wilayah dapat dikatakan belum terpenuhi karena program belum berhasil melibatkan peserta dari 28 kecamatan yang tersebar di Kabupaten Bojonegoro.

Data peserta ini mengindikasikan bahwa *Workshop* BYVC 2025 perlu melakukan evaluasi agar dapat memberikan akses yang relatif merata bagi pemuda untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan di bidang produksi

konten video serta literasi digital. Meski demikian, Keterwakilan peserta dari berbagai wilayah yang termasuk dalam kategori daerah jauh dari pusat kota, menunjukkan bahwa program memiliki daya tarik yang cukup baik dan mampu menjangkau sasaran program sesuai dengan tujuan pengembangan kapasitas pemuda di Kabupaten Bojonegoro.

Berdasarkan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda didefinisikan sebagai warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia antara 16 hingga 30 tahun. Rentang usia tersebut menunjukkan bahwa pemuda merupakan kelompok masyarakat yang berada pada fase transisi menuju kedewasaan yang ditandai dengan peningkatan kapasitas intelektual, kreativitas, serta kemandirian dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, kebijakan pembangunan kepemudaan diarahkan untuk memberikan ruang bagi pemuda dalam mengembangkan potensi diri melalui berbagai kegiatan pendidikan, pelatihan, maupun kegiatan kreativitas yang mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam konteks kegiatan BYVC 2025, keragaman usia peserta menunjukkan bahwa program ini mampu menjangkau pemuda dari berbagai kelompok usia yang berada dalam rentang definisi pemuda sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Kepemudaan. Partisipasi pemuda dari kelompok usia yang beragam juga menunjukkan bahwa kegiatan ini memiliki daya tarik bagi generasi muda yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman yang berbeda, mulai dari pelajar sekolah menengah, mahasiswa, hingga pemuda yang telah aktif

dalam kegiatan komunitas maupun aktivitas ekonomi kreatif. Keragaman usia tersebut menjadi potensi penting dalam mendorong pertukaran ide, pengalaman, serta kreativitas di antara peserta yang mengikuti kegiatan kompetisi maupun *workshop* yang diselenggarakan.

Selain keragaman usia, komposisi peserta juga menunjukkan adanya partisipasi dari pemuda laki-laki maupun perempuan, yang mencerminkan adanya keterlibatan gender yang relatif inklusif dalam kegiatan tersebut. Partisipasi pemuda dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 21 peserta dan partisipasi pemuda dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 29 peserta. Inklusivitas secara gender ini menjadi indikator penting dalam pembangunan kepemudaan yang berkeadilan gender. Hal ini sejalan dengan prinsip pembangunan yang menekankan pentingnya kesetaraan kesempatan bagi seluruh warga negara untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembangunan tanpa adanya diskriminasi berdasarkan jenis kelamin.

Dalam kerangka kebijakan nasional, prinsip kesetaraan gender dalam pembangunan juga ditegaskan melalui Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2000 tentang Pengarusutamaan Gender dalam Pembangunan Nasional, yang mengamanatkan bahwa setiap program pembangunan, termasuk program pemberdayaan pemuda, harus memperhatikan prinsip kesetaraan akses, partisipasi, kontrol, serta manfaat bagi laki-laki maupun perempuan. Dengan demikian, keterlibatan pemuda perempuan dalam kegiatan seperti BYVC menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa program kepemudaan yang

diselenggarakan oleh pemerintah daerah mampu memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh pemuda.

Partisipasi pemuda perempuan dalam kegiatan produksi konten digital juga memiliki signifikansi yang cukup penting dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi. Perkembangan teknologi digital telah membuka ruang yang lebih luas bagi perempuan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas kreatif seperti produksi konten media sosial, industri kreatif digital, maupun kegiatan komunikasi digital yang memiliki nilai ekonomi maupun sosial. Oleh karena itu, keterlibatan pemuda perempuan dalam kegiatan kompetisi video kreatif dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan program pemberdayaan pemuda dalam mendorong partisipasi yang inklusif.

Komposisi tingkat pendidikan tersebut menunjukkan bahwa *Workshop* Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025 mampu menjangkau pemuda dengan latar belakang pendidikan yang beragam, mulai dari pelajar sekolah menengah hingga lulusan perguruan tinggi. Dominasi peserta yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi mengindikasikan bahwa program *workshop* memiliki daya tarik yang tinggi bagi kalangan mahasiswa sebagai kelompok pemuda yang sedang mengembangkan kompetensi akademik sekaligus keterampilan praktis di bidang produksi konten digital. Di sisi lain, keterlibatan peserta yang telah menyelesaikan pendidikan pada jenjang sarjana menunjukkan bahwa program ini juga diminati oleh pemuda yang telah memasuki dunia kerja maupun yang ingin meningkatkan kompetensinya di bidang industri kreatif.

Sementara itu, keikutsertaan peserta yang masih berstatus pelajar maupun lulusan SMA/SMK menunjukkan bahwa *workshop* tidak hanya menyasar pemuda yang telah memiliki pendidikan tinggi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk mulai mengembangkan pengetahuan dan keterampilan produksi konten video sejak jenjang pendidikan menengah. Keberagaman latar belakang pendidikan tersebut mencerminkan bahwa penyelenggaraan *Workshop* BYVC 2025 telah mampu menjangkau sasaran peserta yang cukup luas sesuai dengan tujuan program dalam meningkatkan kapasitas pemuda di bidang kreativitas digital.

Karakteristik tingkat pendidikan peserta tersebut memberikan gambaran bahwa *Workshop* BYVC 2025 diikuti oleh kelompok pemuda yang memiliki tingkat pendidikan dan pengalaman belajar yang beragam. Kondisi ini menjadi penting karena perbedaan latar belakang pendidikan dapat memengaruhi kebutuhan belajar, kemampuan menerima materi, serta persepsi peserta terhadap pelaksanaan program. Oleh karena itu, keberagaman peserta menjadi salah satu aspek yang mendukung proses evaluasi program, karena penilaian terhadap penyelenggaraan *workshop* berasal dari sudut pandang peserta dengan karakteristik pendidikan yang bervariasi.

Namun demikian, analisis terhadap komposisi peserta juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi penyelenggara program dalam memastikan bahwa keterlibatan pemuda dari berbagai kelompok usia dan gender dapat terfasilitasi secara lebih merata di masa yang akan datang. Dalam perspektif administrasi publik, penyelenggaraan program kepemudaan yang inklusif tidak hanya diukur

dari jumlah peserta yang mengikuti kegiatan, tetapi juga dari sejauh mana program tersebut mampu memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh pemuda untuk berpartisipasi dan memperoleh manfaat dari program yang diselenggarakan.

Dengan demikian, keragaman karakteristik peserta dalam kegiatan *Workshop* Video BYVC 2025, baik dari segi usia maupun gender, menunjukkan bahwa program ini memiliki potensi untuk menjadi ruang partisipasi pemuda yang inklusif dalam pengembangan kreativitas digital. Namun demikian, evaluasi terhadap distribusi partisipasi peserta tetap diperlukan untuk memastikan bahwa program kepemudaan yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah dapat menjangkau seluruh kelompok pemuda secara lebih merata, sesuai dengan prinsip pembangunan kepemudaan yang diamanatkan dalam peraturan perundang-undangan.

Selain itu, dalam konsep *New Public Service* (NPS) yang dikemukakan oleh Denhardt, menjelaskan bahwa administrasi publik modern menekankan pentingnya partisipasi masyarakat dalam berbagai proses pembangunan, termasuk keterlibatan kelompok-kelompok masyarakat yang sebelumnya kurang terwakili. Pemerintah memiliki peran untuk menciptakan ruang partisipasi yang memungkinkan seluruh warga negara, termasuk perempuan dan generasi muda, untuk berkontribusi dalam pembangunan masyarakat melalui berbagai aktivitas sosial dan ekonomi (Denhardt & Denhardt 2007 : 203).

Dalam konteks perkembangan teknologi digital, ruang partisipasi tersebut semakin luas karena teknologi memungkinkan masyarakat untuk berinteraksi,

berkolaborasi, serta menghasilkan berbagai bentuk inovasi sosial melalui media digital.

Selain berbagai aspek yang telah diuraikan sebelumnya, salah satu hal yang juga perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaan *Workshop* Video BYVC 2025 adalah aspek manajemen data program yang berkaitan dengan proses pengelolaan, dokumentasi, serta pemanfaatan data peserta dan hasil kegiatan sebagai bagian dari sistem pengelolaan program kepemudaan. Dalam penyelenggaraan program pemerintah, pengelolaan data yang sistematis merupakan komponen penting dalam mendukung proses perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi program secara berkelanjutan.

Dalam perspektif administrasi publik, manajemen data program tidak hanya berfungsi sebagai arsip administratif kegiatan, tetapi juga sebagai sumber informasi yang dapat digunakan untuk menilai capaian program, menganalisis tingkat partisipasi masyarakat, serta merumuskan kebijakan yang lebih efektif pada pelaksanaan program di masa yang akan datang. Data yang dikelola secara baik memungkinkan pemerintah daerah untuk melakukan analisis yang lebih komprehensif mengenai karakteristik peserta, jangkauan wilayah program, serta dampak kegiatan terhadap kelompok sasaran program.

Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan BYVC 2025, pengelolaan data peserta masih menunjukkan beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi proses evaluasi program secara menyeluruh. Salah satu keterbatasan tersebut adalah belum adanya data yang mampu merekam berbagai informasi penting mengenai peserta kegiatan, seperti pengalaman dalam produksi

konten digital, keterlibatan peserta dalam komunitas kreatif, serta perkembangan kemampuan peserta setelah mengikuti *workshop* dan kompetisi.

Selain itu, data yang tersedia juga masih terbatas pada informasi dasar seperti nama peserta, jenis kelamin, latar belakang pendidikan, asal kecamatan, serta kontak peserta. Informasi tersebut memang penting sebagai bagian dari administrasi kegiatan, namun belum cukup untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai profil peserta serta dampak program terhadap peningkatan kapasitas digital pemuda. Dalam konteks evaluasi program, data yang lebih lengkap mengenai karakteristik peserta dan proses pelaksanaan kegiatan sangat diperlukan untuk menganalisis efektivitas program secara lebih mendalam.

Keterbatasan dalam manajemen data program juga dapat mempengaruhi kemampuan penyelenggara dalam melakukan monitoring dan evaluasi program secara berkelanjutan. Tanpa adanya sistem pengelolaan data yang memadai, pemerintah daerah akan mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perkembangan peserta setelah mengikuti kegiatan, menilai dampak program terhadap peningkatan keterampilan peserta, serta merancang program lanjutan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pemuda.

Dalam kerangka kebijakan pembangunan kepemudaan, pengelolaan data yang baik juga menjadi bagian penting dalam mendukung perumusan kebijakan berbasis bukti seperti yang dijelaskan dalam teori *Evidence-Based Policy* bahwa setiap kebijakan dan program pemerintah seharusnya disusun, dilaksanakan, dan dievaluasi berdasarkan bukti empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. Melalui

pendekatan ini, hasil evaluasi program tidak hanya digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program, tetapi juga menjadi dasar dalam pengambilan keputusan dan perbaikan kebijakan pada masa yang akan datang (Nutley, Walter, dan Davies, 2007 : 153). Data yang terkelola secara sistematis dapat digunakan oleh pemerintah daerah untuk mengidentifikasi potensi pemuda di berbagai wilayah, memetakan kebutuhan pelatihan yang relevan, serta merancang program kepemudaan yang lebih tepat sasaran.

Oleh karena itu, penguatan aspek manajemen data dalam penyelenggaraan program kepemudaan seperti *Workshop* BYVC 2025 menjadi penting untuk dilakukan. Pengelolaan data yang lebih sistematis tidak hanya akan meningkatkan kualitas administrasi program, tetapi juga akan mendukung proses evaluasi kebijakan secara lebih akurat dan komprehensif. Dengan adanya sistem pengelolaan data yang baik, pemerintah daerah dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai pelaksanaan program serta dampaknya terhadap peningkatan kapasitas pemuda dalam bidang kreativitas digital.

Berdasarkan berbagai catatan tersebut, evaluasi terhadap pelaksanaan program *workshop* BYVC 2025 menjadi penting untuk dilakukan tidak hanya dalam menilai efektivitas kegiatan pelatihan produksi konten video, tetapi juga dalam mengidentifikasi berbagai aspek kelembagaan dan tata kelola program, termasuk dalam hal pengelolaan data kegiatan. Melalui evaluasi yang komprehensif, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan program sekaligus memberikan

rekomendasi perbaikan bagi penyelenggaraan program kepemudaan di masa yang akan datang.

Dalam perspektif administrasi publik, evaluasi program merupakan salah satu tahapan penting dalam siklus kebijakan publik yang bertujuan untuk menilai keberhasilan suatu program pemerintah dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. evaluasi program memungkinkan pemerintah daerah untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kebijakan, mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul dalam implementasi program, serta merumuskan rekomendasi kebijakan yang lebih efektif di masa mendatang.

Berdasarkan uraian data dan hasil observasi yang telah dipaparkan, diketahui bahwa *Workshop Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025* merupakan salah satu program pengembangan kapasitas pemuda yang diselenggarakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro sebagai bentuk pembinaan keterampilan produksi konten video. Pelaksanaan program telah melibatkan peserta dari berbagai kecamatan di Kabupaten Bojonegoro serta didukung oleh penyelenggaraan *workshop* sebagai kegiatan pembekalan sebelum kompetisi dilaksanakan.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan program masih ditemukan beberapa kondisi yang memerlukan evaluasi, di antaranya pelaksanaan *workshop* yang hanya berlangsung selama satu hari, keterbatasan kesempatan praktik bagi seluruh peserta, serta belum adanya pendampingan lanjutan setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Kondisi tersebut menunjukkan

bahwa pelaksanaan program masih memiliki aspek yang perlu dikaji lebih mendalam untuk mengetahui sejauh mana tujuan program telah tercapai.

Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana pelaksanaan Program *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) 2025 ditinjau berdasarkan model evaluasi *Context, Input, Process, Product* (CIPP). Fokus tersebut dipilih untuk memperoleh gambaran mengenai kesesuaian program dengan kebutuhan pemuda (context), kesiapan sumber daya yang digunakan dalam penyelenggaraan program (input), pelaksanaan kegiatan *workshop* (process), serta hasil yang diperoleh peserta setelah mengikuti program (product).

Dengan demikian, penelitian mengenai Evaluasi Program *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) 2025 dalam Meningkatkan Kapasitas Kepemudaan di Kabupaten Bojonegoro menjadi penting dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai efektivitas pelaksanaan program pemberdayaan pemuda yang diselenggarakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan program, sekaligus memberikan rekomendasi bagi penyempurnaan penyelenggaraan *Workshop* BYVC pada masa mendatang.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kebijakan publik di bidang kepemudaan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital serta mendukung peningkatan kapasitas

pemuda melalui program pembinaan yang berkelanjutan sejalan dengan tujuan penelitian Evaluasi Program *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) 2025 .

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimanakah evaluasi Program *Workshop* Video BYVC 2025 dalam meningkatkan kapasitas kepemudaan di Kabupaten Bojonegoro?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **a. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai pelaksanaan Program *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) 2025 sebagai salah satu program peningkatan kapasitas kepemudaan yang diselenggarakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan hasil observasi awal, pelaksanaan workshop telah melibatkan pemuda dari berbagai kecamatan di Kabupaten Bojonegoro dan memberikan pembekalan mengenai produksi konten video sebelum pelaksanaan kompetisi. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kondisi yang memerlukan evaluasi, antara lain pelaksanaan workshop yang hanya berlangsung selama satu hari, keterbatasan kesempatan praktik bagi peserta, belum adanya *technical meeting* sebelum kegiatan berlangsung, serta belum tersedianya pendampingan lanjutan bagi peserta setelah workshop selesai dilaksanakan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan Program Workshop Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025 menggunakan model *CIPP* ( *Context, Input, Process, Product* ) , sehingga dapat diketahui kesesuaian program dengan kebutuhan pemuda, kesiapan sumber daya penyelenggaraan, proses pelaksanaan workshop, serta hasil yang diperoleh peserta setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan program sekaligus memberikan rekomendasi bagi pengembangan penyelenggaraan Workshop BYVC pada masa mendatang.

#### **b. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian merupakan pernyataan mengenai kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Administrasi Publik, terutama yang berkaitan dengan kajian evaluasi kebijakan publik dan evaluasi program kepemudaan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan evaluasi program pemerintah daerah dalam meningkatkan kapasitas dan pemberdayaan pemuda di era perkembangan teknologi digital.

## 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi Pemerintah Kabupaten Bojonegoro, khususnya Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam mengevaluasi pelaksanaan Program *Workshop* Video BYVC 2025. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam penyusunan kebijakan dan pengembangan program kepemudaan yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan produksi konten digital serta mendorong kreativitas pemuda di Kabupaten Bojonegoro.

### **D. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai isi dan alur pembahasan penelitian sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi skripsi. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian yang menjelaskan pentingnya evaluasi Program Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025 sebagai salah satu program pemberdayaan pemuda berbasis literasi digital yang diselenggarakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro. Pada bagian ini dipaparkan kondisi empiris yang melatarbelakangi penelitian, seperti capaian program, ketersebaran peserta, strategi sosialisasi, pelaksanaan *workshop*,

manajemen data peserta, hingga berbagai permasalahan yang menjadi dasar perlunya dilakukan evaluasi program.

Selanjutnya, bab ini memuat rumusan masalah sebagai fokus penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, serta sistematika penulisan skripsi yang memberikan gambaran mengenai susunan pembahasan setiap bab.

## BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan konseptual dan teoritis yang menjadi dasar dalam menganalisis penelitian. Pembahasan diawali dengan uraian mengenai penelitian terdahulu yang relevan untuk menunjukkan posisi penelitian serta *research gap* yang menjadi kebaruan penelitian ini.

Selanjutnya disajikan landasan teori yang meliputi teori evaluasi program menggunakan Model *CIPP* (*Context, Input, Process, Product*) dari Daniel L. Stufflebeam sebagai teori utama dalam penelitian. Selain itu dijelaskan pula teori pemberdayaan manusia, teori pemberdayaan pemuda, serta teori literasi digital sebagai dasar untuk memahami tujuan penyelenggaraan *workshop* produksi konten video dalam meningkatkan kapasitas pemuda di era digital.

Pada bagian akhir disusun kerangka berpikir penelitian yang menggambarkan hubungan antara teori dengan fokus penelitian sehingga menjadi pedoman dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III Metode Penelitian berisi penjelasan mengenai pendekatan penelitian yang digunakan, jenis penelitian, lokasi penelitian, fokus penelitian, teknik

penentuan informan, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan bagaimana proses penelitian dilakukan untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian.

#### BAB IV : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan hasil penelitian sekaligus pembahasan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Pembahasan diawali dengan penyajian data penelitian yang meliputi gambaran umum Kabupaten Bojonegoro, profil Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro, serta gambaran Program Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025 sebagai objek penelitian.

Selanjutnya dipaparkan data hasil penelitian berdasarkan empat komponen Model Evaluasi *CIPP*, yaitu *Context* (Konteks) yang mengkaji kesesuaian program dengan kebutuhan pemuda dan kebijakan pembangunan kepemudaan, *Input* (Masukan) yang membahas aspek perencanaan, sumber daya, materi, sarana prasarana, strategi sosialisasi, dan manajemen data program, *Process* (Proses) yang menguraikan pelaksanaan *workshop*, metode pembelajaran, pelaksanaan kompetisi, partisipasi peserta, serta berbagai kendala selama pelaksanaan program, dan *Product* (Produk) yang menjelaskan hasil program berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan produksi konten video, literasi digital, kreativitas, serta dampak program terhadap pengembangan kepemudaan.

Pada bagian akhir dilakukan analisis dan interpretasi data dengan mengaitkan hasil penelitian terhadap teori evaluasi *CIPP*, teori pemberdayaan pemuda, teori literasi digital, penelitian terdahulu, serta kebijakan pembangunan kepemudaan.

Analisis tersebut menjadi dasar dalam merumuskan temuan penelitian serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan Program *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) pada pelaksanaan di masa mendatang.

## BAB V : PENUTUP

Bab V Penutup berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian, keterbatasan penelitian, serta saran yang ditujukan kepada Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro, penyelenggara program, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak terkait sebagai bahan perbaikan pelaksanaan Program *Workshop* Bojonegoro *Youth Video Competition* (BYVC) di masa mendatang. Dengan demikian, sistematika pembahasan akan lebih lengkap dan sesuai dengan kaidah penulisan skripsi Administrasi Publik.