

Workshop OBS Studio: Meningkatkan Kompetensi Teknologi Remaja dalam Bidang Siaran dan Multimedia di Pontianak

Hijrah Wahyudi^{1*}, Mardiyati²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Pontianak

²Institut Bisnis & Ekonomi Indonesia

*Corresponding Author: e-mail: yudihwy.hw@gmail.com

ABSTRACT

This community service initiative conducted an OBS Studio workshop to enhance teenagers' technological competencies in broadcasting and multimedia production. With the rapid growth of digital content creation, many youths in Pontianak lack technical skills to produce quality content. The workshop aimed to: (1) introduce OBS Studio's basic functions, (2) develop practical streaming and recording skills, and (3) foster creativity in multimedia production. Using hands-on training methods, 30 participants learned scene composition, audio-visual configuration, and live streaming techniques through direct practice and mentoring. Results showed significant skill improvement, with participants successfully creating basic broadcasts and expressing interest in content creation. The activity also formed a peer-learning community for ongoing development. This program demonstrates the importance of digital skills training for youth empowerment in the creative economy era.

Keywords: OBS Studio; Digital skills; Youth empowerment; Broadcasting; Multimedia production.

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini menyelenggarakan workshop OBS Studio untuk meningkatkan kompetensi teknologi remaja di bidang siaran dan produksi multimedia. Melihat pesatnya perkembangan konten digital, banyak remaja di Pontianak yang belum memiliki keterampilan teknis untuk memproduksi konten berkualitas. Workshop bertujuan untuk: (1) memperkenalkan fungsi dasar OBS Studio, (2) menumbuhkan kreativitas produksi multimedia, serta (3) mengembangkan keterampilan praktis streaming dan rekaman. Melalui penyelenggaraan pelatihan metode pelatihan praktik langsung, 30 peserta belajar komposisi scene, konfigurasi audio-visual, dan teknik live streaming dengan pendampingan intensif. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan signifikan, dimana peserta berhasil membuat siaran sederhana dan tertarik mengembangkan konten. Kegiatan ini juga membentuk komunitas belajar untuk pengembangan berkelanjutan. Program ini membuktikan pentingnya pelatihan keterampilan digital untuk pemberdayaan remaja di era ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Workshop; OBS Studio; Kompetensi Teknologi; Remaja; Bidang Siaran dan Multimedia

PENDAHULUAN

Secara perkembangan, masa remaja merupakan fase transisi antara anak-anak menuju dewasa yang secara konvensional dibagi dalam tiga tahap utama. Berdasarkan klasifikasi psikologis, *early adolescence* umumnya terjadi pada rentang usia 13-16 tahun, diikuti oleh *middle adolescence* (16-17 tahun), dan *late adolescence* pada usia 17-21 tahun. Periode krusial ini menandai transformasi multidimensional yang mencakup aspek biologis, psikologis, dan sosial individu (Hidayanto dkk., 2021). Secara konseptual, definisi remaja menunjukkan variasi lintas institusi dan perspektif keilmuan. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara operasional mendefinisikan remaja sebagai kelompok populasi berusia 10-19 tahun. Sementara itu, dalam konteks regulasi kesehatan nasional, Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 25 Tahun 2014 mempersempit rentang usia ini menjadi 10-18 tahun. Di sisi lain, Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengadopsi cakupan yang lebih luas dengan mengkategorikan remaja sebagai individu berusia 10-24 tahun yang belum menikah, mencerminkan pendekatan yang lebih komprehensif terhadap perkembangan transisi ke dewasa muda (Bancin dkk., 2022).

Intervensi berbasis pelatihan keterampilan menawarkan solusi strategis dalam pengembangan kapasitas sumber daya manusia melalui peningkatan kompetensi teknis dan pembentukan karakter. Studi ini mengkaji bagaimana program pelatihan dapat berfungsi sebagai mekanisme *bridging* antara kapabilitas remaja dengan kebutuhan dinamis pasar tenaga kerja, sekaligus berperan sebagai instrumen pengurangan pengangguran dan penguatan kemandirian generasi muda. Secara khusus, penelitian ini melakukan eksplorasi komprehensif terhadap dampak multidimensional pelatihan keterampilan terhadap kesejahteraan remaja putus sekolah, sambil mengidentifikasi berbagai tantangan sistemik seperti fenomena kenakalan remaja, literasi kesehatan reproduksi yang terbatas, serta kesenjangan akses informasi. Temuan empiris mengungkapkan bahwa intervensi pelatihan menunjukkan efektivitas signifikan dalam meningkatkan daya saing tenaga kerja muda sekaligus berperan sebagai faktor protektif terhadap perilaku antisosial. Implikasi kebijakan dari temuan ini menegaskan urgensi pengembangan program pelatihan vokasional yang terintegrasi dengan sistem pendidikan non-formal. Selain itu, diperlukan pendekatan holistik yang mencakup penguatan peran pendidikan keluarga, optimalisasi pengawasan sosial, serta literasi media yang kritis untuk menciptakan ekosistem pendukung yang kondusif bagi perkembangan optimal remaja (Utama dkk., 2024).

Berdasarkan temuan dalam laporan Digital 2024: Indonesia (We Are Social, 2024), terungkap bahwa rata-rata waktu penggunaan internet masyarakat Indonesia mencapai 7 jam 38 menit per hari. Data ini menunjukkan penurunan sebesar 1% atau setara dengan 4 menit dibandingkan tahun sebelumnya, mengindikasikan adanya perubahan pola konsumsi digital di tingkat nasional (Mufrida, 2024). Dalam konstelasi ekonomi kontemporer, sektor kreatif digital telah muncul sebagai pilar strategis yang berperan signifikan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi nasional. Fenomena ini terutama dimotori oleh generasi muda yang memiliki kapasitas inovasi tinggi dan adaptabilitas terhadap perkembangan teknologi.

Di antara berbagai subsektor yang mengalami pertumbuhan eksponensial, peran konten kreator menempati posisi istimewa, tidak hanya sebagai penyedia konten hiburan tetapi juga sebagai aktor ekonomi yang berkontribusi pada penciptaan lapangan kerja, stimulasi ekonomi, dan pembentukan wacana publik. Secara konseptual, konten kreator dapat didefinisikan sebagai individu atau kelompok yang memproduksi dan mendistribusikan berbagai bentuk konten kreatif melalui platform digital seperti YouTube, TikTok, Instagram, podcast, dan Twitch. Data terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2023) mengungkapkan bahwa penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 221,56 juta pengguna atau sekitar 78,19% dari total populasi. Realitas demografis digital ini menciptakan ekosistem yang sangat potensial bagi para konten kreator untuk mengembangkan basis pengikut sekaligus membangun model bisnis berkelanjutan melalui berbagai strategi monetisasi konten (Fitriana, 2025).

Era transformasi digital telah menciptakan ruang ekspresi kreatif yang signifikan bagi generasi muda, khususnya melalui medium konten video, siaran langsung (*live streaming*), dan produksi multimedia. Dalam konteks ini, Open Broadcaster Software (OBS Studio) sebagai platform *content creation* andalan, yang menawarkan beragam fitur komprehensif, aksesibilitas tinggi, dan bersifat *open source*. Namun demikian, potensi optimalisasi aplikasi ini belum sepenuhnya teraktualisasi di kalangan remaja, terutama akibat keterbatasan pemahaman teknis dan minimnya kesempatan pelatihan yang terstruktur.

Pada tataran lebih luas, penguasaan teknis terhadap perangkat produksi konten semacam OBS Studio telah berkembang menjadi kompetensi esensial yang tidak hanya mendukung proses edukasi dan hiburan, tetapi juga membuka spektrum peluang kewirausahaan digital. Sebagai *digital native*, remaja sejatinya memiliki kapasitas adaptasi teknologi yang baik, namun tetap memerlukan pendampingan sistematis untuk mengkonversi potensi tersebut menjadi kompetensi yang aplikatif. Mayoritas remaja mengalami kesulitan dalam mengoperasikan berbagai fitur kunci OBS Studio, termasuk namun tidak terbatas pada: teknik *scene mixing*, optimalisasi *bitrate*, dan pemanfaatan *green screen*.

Penguasaan kompetensi teknologi digital telah menjadi imperatif strategis yang mendapatkan legitimasi kebijakan dari pemerintah, khususnya dalam kerangka penyiapan generasi muda menghadapi tantangan kompleks di bidang ketenagakerjaan dan pendidikan tinggi. Pelatihan aplikasi produktivitas yang diinisiasi ini merupakan respons konkret terhadap agenda nasional penguatan literasi digital remaja, dengan fokus pada pengembangan keterampilan aplikatif yang relevan dengan kebutuhan era digital. Secara operasional, program ini dirancang untuk membekali peserta dengan kompetensi inti dalam pemanfaatan aplikasi perkantoran. Pendekatan pelatihan ini mengintegrasikan aspek teknis dengan pengembangan kapasitas kognitif, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan operasional tetapi juga membangun pola pikir sistematis dalam pengolahan informasi (Hasibuan dkk., 2024).

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, penguasaan keterampilan pemrograman menjadi salah satu kompetensi kunci yang perlu

dimiliki remaja. Pelatihan ini hadir sebagai upaya strategis untuk membekali generasi muda dengan kemampuan dasar coding yang tidak hanya berguna untuk karir di masa depan, tetapi juga melatih cara berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Di Indonesia, meskipun teknologi informasi terus berkembang, masih banyak remaja, terutama di daerah terpencil, yang belum memiliki akses memadai untuk mempelajari pemrograman. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan yang mudah dipahami dan menyenangkan, menggunakan alat dan platform yang terjangkau, sehingga dapat diikuti oleh remaja dari berbagai latar belakang. Dengan demikian, program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mengurangi kesenjangan digital dan membuka peluang yang lebih luas bagi remaja Indonesia. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta tidak hanya mampu memahami konsep dasar pemrograman, tetapi juga terdorong untuk terus mengembangkan minatnya di bidang teknologi. Pada akhirnya, program ini turut berkontribusi dalam menyiapkan generasi muda yang siap bersaing di era digital dan mendukung percepatan transformasi teknologi di Indonesia (Purnandi dkk., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang sebagai intervensi edukatif melalui penyelenggaraan workshop OBS Studio yang bersifat komprehensif. Program ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dasar pengoperasian platform, tetapi juga mengintegrasikan aspek aplikatif dalam pengembangan konten kreatif seperti produksi podcast, konten tutorial, maupun siaran acara (*event broadcasting*). Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta efek ganda (*multiplier effect*) berupa penguatan kapasitas individu peserta sekaligus peningkatan partisipasi mereka dalam ekosistem industri kreatif digital yang semakin kompetitif.

TAHAPAN DAN METODE KEGIATAN

Program pelatihan penguasaan OBS Studio bagi generasi muda Pontianak ini akan diselenggarakan secara virtual menggunakan platform Zoom pada 25 Juni 2025. Kegiatan ini melibatkan 30 peserta terpilih yang merepresentasikan berbagai institusi pendidikan menengah dan tinggi di wilayah Pontianak. Penyelenggaraan pelatihan mengadopsi pendekatan tiga fase terstruktur meliputi fase persiapan, implementasi, dan tindak lanjut.

Pada fase persiapan, dilakukan proses kurasi peserta melalui mekanisme pendaftaran berbasis Google Form selama kurun waktu tujuh hari sebelum pelaksanaan. Kandidat yang lolos seleksi akan memperoleh paket pembelajaran digital yang mencakup modul pelatihan, perangkat lunak OBS, serta berbagai template pendukung yang didistribusikan melalui surat elektronik. Sebagai langkah antisipatif, dilaksanakan *technical briefing* melalui platform WhatsApp grup 24 jam sebelum acara utama guna memverifikasi pemahaman teknis peserta dan melakukan uji validasi konektivitas jaringan.

Hari pelaksanaan dimulai dengan sesi pembukaan virtual yang mencakup sambutan ketua pelaksana dan pengenalan peserta melalui fitur breakout room Zoom. Sesi pertama akan fokus pada pengenalan dasar OBS Studio, dimana instruktur akan memberikan presentasi interaktif tentang antarmuka OBS dan pengaturan dasar streaming, dilanjutkan dengan demo

langsung dan sesi tanya jawab. Setelah istirahat virtual dengan ice breaking games, sesi kedua akan membahas produksi konten dasar melalui workshop praktik tentang scene composition dan transition effects dengan pendampingan intensif via breakout rooms.

Setelah waktu istirahat untuk sholat dan makan siang yang diisi dengan tayangan video inspiratif, sesi ketiga akan mengajarkan teknik lanjutan seperti penggunaan virtual background dan multi-platform streaming. Peserta akan dibagi dalam kelompok untuk simulasi live streaming langsung. Acara ditutup dengan presentasi hasil karya terbaik, evaluasi melalui Google Form, dan foto virtual bersama.

Pada tahap pasca-kegiatan, peserta akan menerima e-sertifikat dalam tiga hari setelah acara. Panitia juga akan membentuk grup Telegram untuk pendampingan lanjutan dan mengadakan kompetisi konten kreatif bulanan guna memonitor perkembangan peserta.

Metode pelatihan ini menggabungkan virtual demonstration oleh instruktur, hands-on practice langsung oleh peserta, pendampingan melalui breakout room mentoring, sistem gamification untuk meningkatkan partisipasi, dan project-based learning melalui pembuatan proyek konten sederhana. Seluruh kegiatan didukung dengan platform Zoom sebagai utama, Google Classroom untuk materi, dan Telegram untuk komunikasi lanjutan.

Indikator keberhasilan pelatihan meliputi keaktifan 100% peserta selama sesi, minimal 25 peserta yang mampu membuat setup OBS dasar, terbentuknya komunitas kreator digital Pontianak, serta 80% peserta yang memberikan feedback positif. Untuk memastikan kelancaran acara, panitia menyiapkan moderator khusus, rekaman sesi bagi yang terkendala jaringan, dan apresiasi bagi peserta paling interaktif.

Pelatihan ini dirancang khusus untuk menjawab tantangan era digital di Pontianak, di mana kebutuhan akan konten kreatif berkualitas terus meningkat namun masih minimnya pelatihan teknis yang terjangkau bagi remaja. Melalui pendekatan belajar sambil praktik, peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga pengalaman langsung dalam memproduksi konten menggunakan OBS Studio. Hal ini sejalan dengan visi pengembangan ekonomi kreatif daerah yang menempatkan generasi muda sebagai ujung tombak transformasi digital.

Setelah pelatihan, peserta diharapkan dapat mengaplikasikan keterampilan ini untuk berbagai keperluan, mulai dari pembuatan konten edukasi, live streaming kegiatan sekolah, hingga pengembangan potensi kewirausahaan digital. Grup pendampingan pasca-pelatihan akan menjadi wadah berbagi pengetahuan dan kolaborasi antarpeserta. Dengan demikian, kegiatan ini tidak berhenti sebagai pelatihan satu hari saja, melainkan menjadi titik awal lahirnya kreator-kreator digital baru asal Pontianak.

Pelatihan ini juga menjadi jembatan antara dunia pendidikan dengan industri kreatif digital yang sedang berkembang pesat. Sekolah dan perguruan tinggi dapat memanfaatkan keterampilan yang diperoleh peserta untuk mendukung berbagai kegiatan akademik, sementara industri kreatif lokal mendapatkan bibit-bibit baru yang sudah dibekali kemampuan teknis dasar. Kerja sama semacam ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem digital yang sehat dan berkelanjutan di Kalimantan Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

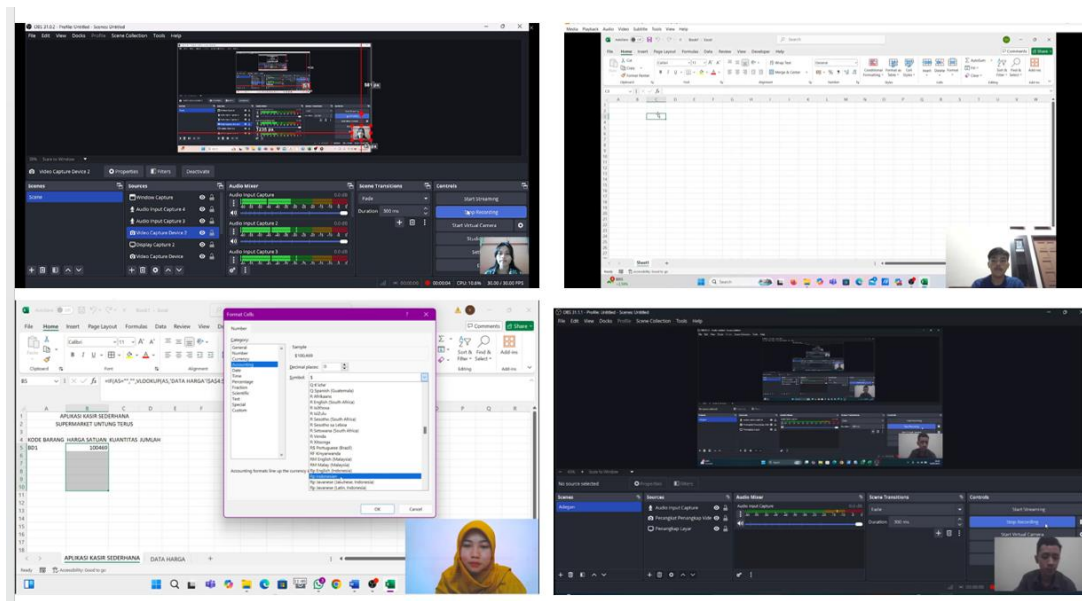
Pelaksanaan workshop OBS Studio berhasil diikuti oleh 30 remaja dari berbagai SMA dan perguruan tinggi di Pontianak dengan tingkat kehadiran mencapai 100%. Berdasarkan evaluasi awal, sebanyak 80% peserta mengaku belum pernah menggunakan OBS Studio sebelumnya, sedangkan 20% lainnya hanya memiliki pengalaman dasar. Selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat sesi praktik langsung mengoperasikan berbagai fitur OBS. Hasil kuesioner pasca-workshop mengungkapkan bahwa 90% peserta merasa lebih percaya diri dalam mengoperasikan software tersebut setelah mengikuti pelatihan.

Dari aspek teknis, peserta berhasil menguasai kemampuan dasar seperti pengaturan scene, penambahan sumber video/audio, dan konfigurasi stream. Pada sesi praktik, 75% peserta mampu melakukan live streaming sederhana ke platform YouTube, sedangkan 25% lainnya masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *learning by doing* yang diterapkan cukup efektif untuk pelatihan teknis seperti OBS Studio. Tantangan utama yang dihadapi adalah perbedaan kecepatan pemahaman antar peserta yang memiliki latar belakang pengetahuan teknologi yang beragam.

Workshop ini juga berhasil memotivasi peserta untuk mengembangkan kreativitas di bidang produksi konten. Sebanyak 85% peserta menyatakan minatnya untuk terus mengembangkan keterampilan ini, baik untuk keperluan edukasi maupun hobi. Beberapa peserta bahkan langsung mempraktikkan ilmu yang diperoleh dengan membuat vlog sekolah atau siaran kegiatan ekstrakurikuler. Hasil ini sejalan dengan tujuan workshop untuk tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membuka wawasan tentang peluang di industri kreatif digital.

Dari perspektif sosial, kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan akses pelatihan teknologi bagi remaja Pontianak. Peserta dari sekolah dengan fasilitas terbatas mengaku sangat terbantu dengan pelatihan ini, karena selama ini mereka tidak memiliki akses untuk mempelajari software produksi konten profesional. Melalui grup pendampingan pasca-workshop yang dibentuk, peserta terus saling berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan konten kreatif. Kolaborasi ini menunjukkan terbentuknya komunitas belajar yang berkelanjutan di kalangan peserta.

Secara keseluruhan, workshop OBS Studio ini telah mencapai tujuan utama dalam meningkatkan kompetensi teknologi remaja di bidang siaran dan multimedia. Keberhasilan program tercermin dari peningkatan keterampilan teknis peserta, tumbuhnya minat untuk berkarya di dunia digital, serta terbentuknya jejaring antar peserta. Untuk pengembangan selanjutnya, diperlukan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih spesifik serta pendampingan yang intensif agar peserta dapat benar-benar menguasai OBS Studio secara profesional. Dukungan dari berbagai pihak seperti sekolah, pemerintah daerah, dan industri kreatif lokal juga diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan bakat digital remaja Pontianak.



Gambar 1. Penguasaan *skill* OBS oleh Remaja Pasca Workshop

PENUTUP

Workshop OBS Studio ini telah berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi teknologi remaja di bidang siaran dan multimedia. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan praktik langsung, peserta mampu menguasai berbagai fitur dasar OBS Studio, mulai dari pengaturan scene, penambahan sumber audio-video, hingga konfigurasi streaming. Antusiasme dan kreativitas peserta selama pelatihan menunjukkan potensi besar generasi muda Pontianak dalam mengembangkan konten digital yang berkualitas.

Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga berhasil menumbuhkan kesadaran akan peluang di industri kreatif digital. Peserta yang awalnya belum familiar dengan OBS Studio kini memiliki kepercayaan diri untuk memanfaatkannya dalam berbagai kebutuhan, seperti siaran sekolah, pembuatan konten edukasi, atau bahkan pengembangan bakat di bidang penyiaran. Selain itu, terbentuknya komunitas belajar setelah workshop menjadi nilai tambah yang mendorong kolaborasi dan pertukaran ide antarpeserta.

Secara keseluruhan, workshop ini telah membuka akses pengetahuan dan keterampilan teknologi yang selama ini mungkin sulit dijangkau oleh sebagian remaja di Pontianak yang meliputi: (1) memperkenalkan fungsi dasar OBS Studio, (2) menumbuhkan kreativitas produksi multimedia, serta (3) mengembangkan keterampilan praktis streaming dan rekaman.

Ke depan, diperlukan program lanjutan dengan materi yang lebih mendalam serta dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, pemerintah daerah, dan pelaku industri kreatif lokal. Dengan demikian, peningkatan kompetensi teknologi remaja dapat berkelanjutan dan berdampak lebih luas bagi perkembangan ekosistem digital di Pontianak.

Berdasarkan hasil evaluasi, direkomendasikan untuk mengembangkan program lanjutan dengan materi yang lebih spesifik, seperti teknik editing video langsung di OBS, pemanfaatan virtual set, serta strategi

live streaming profesional. Perlunya pendampingan berkelanjutan melalui komunitas belajar online atau offline untuk memastikan peserta dapat terus mengasah keterampilan mereka. Kolaborasi dengan sekolah-sekolah dan komunitas kreatif lokal juga penting untuk menciptakan wadah praktik yang lebih luas bagi peserta.

Untuk memperluas dampak program, disarankan adanya sinergi dengan pemerintah daerah dan dunia industri kreatif dalam menyelenggarakan kompetisi atau festival konten digital remaja. Hal ini tidak hanya akan memotivasi peserta untuk terus berkarya, tetapi juga membuka peluang pengembangan karir di bidang kreatif digital. Dengan dukungan berbagai pihak, program peningkatan kompetensi teknologi remaja seperti ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bancin, D., Sitorus, F., & Anita, S. (2022). Edukasi Pendidikan Kesehatan Reproduksi (Kespro) Remaja Pada Kader Posyandu Remaja Lembaga Pembinaan Khusus Kelas I Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(1), 103–110.
- Fitriana, Z. (2025). *Konten Kreator sebagai Penggerak Ekonomi Kreatif di Era Digital*. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/zalzabila161104/685026deed64155d9c240592/konten-creator-sebagai-penggerak-ekonomi-kreatif-di-era-digital>
- Hasibuan, R. P., Jarti, N., & Putri, W. L. (2024). Pemberdayaan Remaja Melalui Pelatihan Keterampilan Penggunaan Program Aplikasi Microsoft Office. *Kontribusi*, 4(2), 356–363.
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Ajijah, A. H. N., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73–79.
- Mufrida, I. E. (2024). *Orang Indonesia Paling Sering Habiskan Waktu untuk Main Sosial Media*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/orang-indonesia-paling-sering-habiskan-waktu-untuk-main-sosial-media-nETfh>
- Purnandi, M., Wibawa, M. B., Yusian TB, D. R., & Sayuti, M. (2024). Pelatihan Pemrograman Dasar bagi Remaja untuk Mendorong Minat di Bidang Teknologi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (INOTEC)*, 6(2), 57–60.
- Utama, R. J., Shonhaji, S., & Jauhari, T. (2024). Pemberdayaan Remaja Melalui Pelatihan Keterampilan Sebagai Upaya Meningkatkan Kesejahteraan. *SYARIKAT: Jurnal Rumpun Ekonomi Syariah*, 7(2), 435–446. [https://doi.org/10.25299/syarikat.2024.vol7\(2\).18813](https://doi.org/10.25299/syarikat.2024.vol7(2).18813)