

PELATIHAN VIDEO KONTEN KREATOR SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN DIGITAL

Chandra Kirana¹, Anisah², Delpiah Wahyuningsih³, Supardi⁴, Agus Dendi Rachmatsyah⁵

^{1,3}Teknik Informatika, ISB Atma Luhur

^{2,4,5}Sistem Informasi, ISB Atma Luhur

chandrakirana@atmaluhur.ac.id¹, anisah@atmaluhur.ac.id², delphibabel@atmaluhur.ac.id³,

supardi@atmaluhur.ac.id⁴, dendi@atmaluhur.ac.id⁵

Abstrak

Pertumbuhan pesat teknologi digital memicu kebutuhan akan keterampilan digital yang mumpuni di kalangan Masyarakat khususnya Perguruan Tinggi. Dalam hal ini, dilakukan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan untuk melakukan pelatihan konten kreator sebagai sarana pengembangan kemampuan digital di Universitas PGRI Palembang. Melalui serangkaian program pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital ini, kami menganalisis partisipasi mahasiswa serta perkembangan kemampuan digital mereka setelah mengikuti pelatihan. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan memberikan pemaparan materi dengan menggunakan metode ceramah dan sekaligus dilakukan praktek terhadap pembuatan Video Konten Kreator. Kemudian dilakukan evaluasi dengan melakukan penilaian terhadap hasil dari proyek yang dikerjakan mahasiswa. Hasil PkM menunjukkan bahwa pelatihan konten kreator berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan digital peserta. Dari 35 peserta yang mengikuti pelatihan terdapat 29 peserta yang berhasil dengan kategori Lulus dan 6 orang yang belum berhasil.

Kata kunci: *konten kreator, Media Sosial, Digitalisasi*

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini telah membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Berbagai kemudahan, efisiensi dan efektivitas yang ditawarkan TIK perlu ditunjang dengan penetrasi yang merata di seluruh wilayah dan seluruh kalangan masyarakat. Bagaimanapun juga kesenjangan digital dan lemahnya literasi TIK di kalangan masyarakat dan wilayah tertentu akan muncul jika hal ini tidak segera diatasi. Hal ini selaras dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan daya saing bangsa. Kementerian Komunikasi dan Informatika, sebagai *leading sector* bidang komunikasi dan informatika, sudah seharusnya mendukung pembangunan SDM di bidang ini.

Kementerian Kominfo melalui Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia yang memiliki fokus tujuan dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam bidang TIK memiliki beberapa program, selain mengimplementasikan upaya pemerataan literasi juga pada upaya peningkatan kompetensi bidang TIK di seluruh wilayah dan kalangan masyarakat. Pelatihan *Thematic Academy* (TA) merupakan program pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta daya saing SDM bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari program pembangunan prioritas nasional.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode pemaparan materi/ceramah dilanjutkan dengan praktikum terkait dengan materi yang sudah disampaikan. Kemudian pemateri akan memberi penilaian terhadap peserta pelatihan. Kegiatan ini dilakukan dari tanggal 1 sd 3 November 2023 di Universitas PGRI Palembang.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Video Konten Kreator

3. Hasil dan Pembahasan

Untuk kegiatan PkM ini dilaksanakan selama 3 hari. Berikut ini adalah detail pelaksanaan dari

Hari pertama, tanggal 01 November 2023	Hari kedua, tanggal 02 November 2023
<p>Topik Pembahasan : Memahami prinsip-prinsip video content creator</p> <p>Tujuan Pelaksanaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan apa itu Content Creator 2. Karir, proses bisnis, sumber pendapatan, keterampilan dasar dan mindset seorang content creator 3. Softskill yang perlu dimiliki oleh seorang content creator, termasuk keterampilan mengembangkan kerjasama dengan pihak terkait. 4. Karakteristik setiap media digital 5. Strategi pemasaran konten video di media digital 6. Etika dan prinsip-prinsip dalam penciptaan ide konten seperti originalitas, hak cipta (copyright), regulasi (UU ITE dan regulasi lain yang terkait) <p>Topik Pembahasan : Membuat perencanaan produksi konten video</p> <p>Tujuan Pelaksanaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riset dan perencanaan konten secara umum dan secara khusus pada sektor pariwisata. 2. Pencarian ide untuk konten komunikasi dan pemasaran. 3. Pemilihan media digital yang menjadi target pemasaran. 4. Content planning template untuk membuat rencana produksi video. 5. Perancangan naskah dan storyboard konten video. 	<p>Topik Pembahasan : Memproduksi konten video</p> <p>Tujuan Pelaksanaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Workflow produksi konten untuk tema umum dan tema khusus pada sektor pariwisata. 2. Persiapan dan instalasi perangkat serta aplikasi untuk produksi konten video. 3. Persiapan setting video (lokasi, pemain, peralatan, wardrobe dan lain-lain). 4. Mengoperasikan kamera smartphone untuk mengambil video. 5. Teknik videografi <p>Topik Pembahasan : Mengedit video</p> <p>Tujuan Pelaksanaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Edit video menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengolah video di smartphone sesuai tuntutan naskah. 7. Penambahan elemen penunjang gambar dan suara dari sumber lain yang diperlukan (titling, voice over dan lain-lain). 8. Ekspor video menjadi file video dengan format sesuai keperluan.
Hari Ketiga, tanggal 03 November 2023	

Topik Pembahasan : Mempublikasikan konten video di media digital
Tujuan Pelaksanaan :

1. Mengunggah konten video di media digital.
2. Menggunakan digital tools untuk meningkatkan engagement dan page view di media digital.
3. Menggunakan digital tools untuk menganalisis engagement dan page view di media digital.
4. Strategi publikasi.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini adalah sebanyak 35 orang. Setelah dilakukan Pelatihan selama 3 hari tersebut, dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan. Adapun Hasil Yang Dicapai adalah dari 35 peserta yang mengikuti pelatihan, 29 orang memiliki nilai yang memuaskan dengan predikat lulus, dan ada 6 orang yang nilainya kurang baik dan tidak dinyatakan lulus sebanyak 6 orang. Berikut ini adalah hasil dari penilaian yang dilakukan oleh narasumber pada table 1: Daftar Kelulusan Peserta.s

Tabel 1: Daftar Kelulusan Peserta

1	A	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
2	Nama	Pemilihan Tema 0-100 (10%)	Scene berurutan 0-100 (10%)	Bahasa yang baik + konten positif 0-100 (10%)	Kreativitas 0-100 (10%)	Kesesuaian Script 0-100 (10%)	Konten free copyright 0-100 (10%)	Kualitas Video 0-100 (20%)	Teknik Videografi 0-100 (20%)	Score total Video	Posttest 1-100	Nilai Total	Status Kelulusan
3	ALAN DARMA SAPUTRA	75	75	80	80	80	80	80	75	78	60	77	LULUS
4	AMELIA PUTRI RAHMADINANTI	80	70	80	80	80	85	80	75	78.5	65	78.75	LULUS
5	ANDRE SATRIAWAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	TIDAK LULUS
6	ANES NOPITA SARI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	TIDAK LULUS
7	ANGRAINI PUTRI NUGRAHA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	TIDAK LULUS
8	CAHYANI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	TIDAK LULUS
9	DIVA AFRIANSAH	75	85	85	80	80	80	85	85	82.5	45	74.75	LULUS
10	DYO AJI PRANATA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	TIDAK LULUS
11	FIFI MUTIA	90	85	85	80	80	80	85	85	84	85	87.5	LULUS
12	FITRIA	80	75	83	80	75	75	80	80	78.8	50	74.4	LULUS
13	FRIEMASAMU DIKI HANDRIAWAN	75	75	85	80	80	75	75	70	76	55	74.5	LULUS
14	GABRELA MALIKA CASTA	75	70	75	75	75	80	75	68	73.6	50	71.8	LULUS
15	GADIS VALENTIN	80	85	85	80	80	85	85	80	82.5	60	79.25	LULUS
16	GALI SUWARGANA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	TIDAK LULUS
17	INNAYAH NURHASANAH	75	75	80	75	75	80	78	70	75.6	55	74.3	LULUS
18	KARTINA TRIYANI	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	TIDAK LULUS
19	LARASATI	75	85	85	80	85	80	85	70	80	95	88.5	LULUS
20	M. Alvito Arza Rossama	85	80	85	85	85	80	85	85	84	100	92	LULUS
21	MAHESA TEGAR	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	TIDAK LULUS
22	MUHAMAD FADLI	75	80	85	77	80	80	77	70	77.1	90	85.55	LULUS
23	MUHAMMAD AGUNG	75	75	80	85	80	80	75	75	77.5	95	87.25	LULUS
24	MUHAMMAD FARID PRAWIRA PUTRA	70	70	80	80	67	80	78	67	73.7	95	85.35	LULUS
25	PARINDAH	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	TIDAK LULUS
26	PUTRI DWI MACHIKA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	TIDAK LULUS
27	PUTRI RISKIANI	80	80	85	80	85	80	75	70	78	85	84.5	LULUS
28	QODRIYAH RAMADHANI	85	80	85	85	85	85	82	85	83.9	100	91.95	LULUS
29	RHEINALDI NUR AZHARI	73	70	80	83	70	80	82	75	77	70	79.5	LULUS
30	RINTAN PUSPITA SARI	80	85	85	82	80	80	85	78	81.8	60	78.9	LULUS
31	SALSABILLAH FIRDAUSYIAH	80	85	75	80	70	82	87	70	78.6	100	89.3	LULUS
32	SESTY ARTIKA PUTRI	75	75	85	80	80	85	80	70	78	75	81.5	LULUS
34	SILVIA RAMAYANI	70	70	77	75	67	75	78	70	73	65	76	LULUS
35	SINDI RULANDARI	80	80	85	80	85	80	80	75	80	85	85.5	LULUS
36	SUSI MARLINDA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	TIDAK LULUS
37	SYALLU PUTRI RAHMADANI	80	85	85	80	85	80	75	70	78.5	65	78.75	LULUS
38	TERESA	75	67	75	75	66	80	75	70	72.8	85	81.9	LULUS
39	WIDI LESMANA	75	80	85	75	85	80	78	75	78.6	100	89.3	LULUS
40	WIDIA PUTRI	80	80	85	80	85	80	80	75	80	80	84	LULUS
41	Wirandi	70	70	70	70	67	75	67	67	69	50	69.5	LULUS
42	YOGA DEDEK PRATAMA	75	80	83	85	85	80	78	75	79.4	100	89.7	LULUS

4. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dari hari ke-1 sampai hari ke-3, walaupun ad 6 orang yang tidak mengikuti kegiatan tersebut. Namun secara keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik dan antusias dari para peserta juga luar biasa. Dari 35 orang peserta yang mengikuti kegiatan ini yang berhasil lulus sebanyak 29 Orang, sedangkan yang tidak lulus sebanyak 6 orang.

Daftar Pustaka

- [1] P. Romadiana, D. Wahyuningsih, dan C. Kirana, “Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa Sebagai Pengembangan Pengetahuan Di Bidang Multimedia,” *J. Abdimastek*, vol. 1, no. 1, pp. 33–36, 2020.
- [2] C. Kirana, D. Wahyuningsih, dan Anisah, “Pelatihan Manajemen Homestay Di Pangkalpinang Dengan Metode Digital Marketing Sebagai Media Promosi,” *J. Abdimastek*, vol. 2, no. 1, pp. 01–05, 2021.
- [3] <https://bullseyestrategy.com/how-to-develop-content-pillars-for-your-social-media-strategy/>
- [4] <https://i0.wp.com/expresswriters.com/wp-content/uploads/2020/12/jane-EXAMPLE-Content-Audience-Persona-mapped-to-lifecycle.jpg?resize=1080%2C608&ssl=1>