

PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN VIDEO UNTUK MEDIA SOSIAL DI SMKN 42 JAKARTA BARAT

*Video Content Creation Training for Social Media at SMKN 42
West Jakarta*

Dilla Widya Indriani

Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta Barat, Indonesia
e-mail: dillawidya626@gmail.com

Valens Atila Nabhan

Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta Barat, Indonesia
e-mail: valensatilanabhan8@gmail.com

Muhammad Fatih Fadillah

Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta Barat, Indonesia
e-mail: fatihfad@gmail.com

Felisianus Novandri Rahmat

Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta Barat, Indonesia
e-mail: felisianus32@gmail.com

Abstract

Tridharma is something that a lecturer must do. The 3 aspects of tridharma are education, research and service. The service that will be carried out is Video Content Creation Training for Social Media at SMKN 42 West Jakarta. This activity was carried out to answer the needs of Generation Z who are increasingly dependent on social media as a means of self-expression and communication. The implementation of this service aims to increase Generation Z's understanding of the importance of content creation. The method used in the training is Participatory Learning and Action (PLA), which allows participants to learn actively and be directly involved in every stage of content production. The results of this training show an increase in students' understanding of the importance of social media, as well as their ability to use popular applications such as Canva and CapCut to create interesting videos that suit the audience's preferences. Apart from that, this training also provides insight into content marketing strategies on social media to increase engagement and audience reach. The training succeeded in having a positive impact, although there were challenges in terms of time constraints and variations in participants' skill levels.

Keywords-- Generation Z, Content Creation, Social Media, Training, Video.

1. PENDAHULUAN

Di era digital ini saat ini, media sosial memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media sosial di Indonesia semakin meluas di kalangan masyarakat terutama Generasi Z atau Gen Z. Media sosial berfungsi sebagai media komunikasi masa kini yang banyak digunakan sehingga menjadi suatu saluran yang dominan bagi Gen Z dalam melakukan interaksi sosial.

Berdasarkan data, jumlah pengguna media sosial sebanyak 191 juta pengguna dengan presentase 73,7% dari populasi penduduk Indonesia. Pengguna tersebut terdiri dari pengguna aktif sebanyak 167 juta pengguna dengan presentase 64,3% dan 242 juta pengguna dengan presentase 93,4% dikategorikan sebagai penetrasi internet (databoks.katadata.co.id, Indonesia). Media sosial merupakan jejaring sosial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari karena dimiliki dan digunakan oleh Gen Z sebagai media komunikasi di dunia maya. Terdapat berbagai macam platform media sosial yang digunakan seperti *Instagram*, *TikTok*, *YouTube*, *Facebook*, *Twitter*, *Canva*, *CapCut*, dan sebagainya. Selama setahun terakhir, pengguna internet tumbuh sebanyak 167 juta pengguna sehingga total di seluruh dunia menjadi 5,45 miliar. Angka tersebut menunjukkan bahwa dari populasi global yang ada, sebanyak 67,1% terhubung ke internet, tetapi total 2,67 miliar orang tidak terhubung ke internet.

Media sosial, juga dikenal sebagai sosial media, merupakan platform komunikasi yang sedang berkembang dengan cepat dan tersebar luas di banyak tempat di Indonesia, dan juga di seluruh dunia. Media sosial adalah wadah untuk interaksi dan komunikasi online melalui internet di mana pengguna dapat berkomunikasi, berinteraksi, bertukar pesan, berbagi konten, serta membangun jaringan social. Media sosial merupakan platform online di mana para pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten, termasuk blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Selain itu, Siregar (2022) menyatakan media sosial berfungsi sebagai sumber informasi yang memberikan berita terkini mengenai isu-isu global kepada masyarakat. Dalam pembangunan kemampuan komunikasi, remaja milenial sangat peka terhadap perubahan teknologi sosial. Mereka aktif mengikuti dan menguasai teknologi ini dengan belajar melalui daya tarik internet dan media sosial, menggunakan metode "Trials and Error"

Literasi digital adalah alat yang efektif untuk belajar di era globalisasi saat ini. Dengan literasi, siswa dapat terbantu ketika mengalami kesulitan khususnya dalam hal pembelajaran, selain itu media juga membantu dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan kualitas dan efisiensi. Penggunaan internet sebagai suatu media pembelajaran adalah bagian dari literasi digital (Sulianta, 2020). Dimana seseorang menggunakan kemampuan mereka untuk mengolah data melalui internet. Sebagai sarana yang diharapkan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di institusi pendidikan, internet diharapkan dapat memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan guru yang memegang peranan penting pada dinamika pembelajaran, yang dapat dipahami secara sederhana sebagai tindakan komunikasi yang membantu siswa mengerjakan tugas dan mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan tugas (Iqbal & Fradito, 2020). Literasi digital tidak hanya dikenal dengan suatu kemampuan dalam penggunaan media digital, akan tetapi dikenal juga sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran. Seperti informasi yang dikemas dalam media digital yang membantu siswa menyelesaikan tugas pembelajaran. Literasi digital mencakup literasi dalam berbagai bentuk, seperti komputer, informasi, teknologi, visual, dan media berkomunikasi (Cynthia & Sihotang, 2023).

Menurut Pengabdian (Pendidikan, 2024) Guru berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam meningkatkan kinerja, oleh karena itu guru perlu memahami dan menerapkan literasi digital agar siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan inovatif, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan

menganalisis pengaruh literasi digital terhadap kinerja guru di SMA Negeri 3 Kayu Agung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei.

Teknologi digital telah mengubah metode pembelajaran yang digunakan dalam lingkungan pendidikan. Dulu, metode pembelajaran tradisional sering kali didominasi oleh ceramah guru dan belajar pasif siswa. Namun, dengan kemajuan teknologi digital, pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis masalah telah menjadi mungkin. Siswa sekarang dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif, memanfaatkan sumber daya multimedia, simulasi, dan perangkat lunak pembelajaran yang beragam. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa, keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah, dan pemikiran kritis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa (Abdul Sakti, 2023).

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan masyarakat. Pelatihan keterampilan (training) adalah suatu proses pembelajaran yang akan melibatkan keahlian, sikap, peraturan, konsep dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja dari peserta pelatihan (Distria et al., 2021). Menurut Pengabdian (Lance et al., 2020) Adapun Tujuan Utama Pengabdian ini adalah: 1. Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat dibidang Teknologi Informasi tentang Promosi Pulau Lance agar menjadi tempat destinasi wisata bagi warga local maupun warga luar negeri yang berkunjung ke kota Batam. 2. Masyarakat Pulau Lance bisa memanfaatkan Media social sebagai sarana promosi hasil tangkapan Laut agar mendapatkan keuntungan yang lebih besar 3. Menambah pengetahuan dan wawasan penduduk Pulau Lance dalam penggunaan Bahasa Inggris, Sehingga apabila turis datang masyarakat bisa berkomunikasi langsung dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Menurut Pengabdian (Novra, 2024) Mahasiswa juga kami berikan keterampilan untuk melaksanakan pembangunan berdasarkan ilmu, teknologi, dan seni secara interdisipliner antar sektor. Kemudian mahasiswa dalam memecahkan masalah di nagari bisa menjadi seorang inovator, motivator dan dinamisator serta problem solver. Melalui pelatihan keterampilan dan pembekalan kepada mahasiswa sebagai kader pembangunan diharapkan terbentuk pula sikap rasa cinta, dan tanggung jawab terhadap kemajuan masyarakat, terutama masyarakat Nagari, sehingga kelak setelah menjadi sarjana sanggup ditempatkan di manasaja. Nilai-nilai kearifan lokal yang diberikan melalui pembekalan diharapkan mampu mengaplikasikan ilmunya di lapangan. Misalnya di sektor pertanian dan pariwisata yang merupakan mata pencarian utama di Kecamatan Lintau Buo Utara.

2. METODE

Metode ini berfokus pada aspek praktis mengarah pada konsep pengalaman pembelajaran berbentuk pengetahuan perkuliahan ditengah-tengah masyarakat, berinteraksi dengan masyarakat dan menjadi solusi permasalahan dimasyarakat. Metode servicelearning adalah model pembelajaran piramida yaitu lecture, reading, audiovisual, demonstration, discussion, practicedoing, dan teachothers. Pelatihan ini menggunakan model lecture, discussion, dan practicedoing. Kegiatan pengabdian ini berbentuk pelatihan. Pelatihan bertujuan memberikan pelajaran, menjadi berkembang, persiapan, dan praktik (Batam et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengeksplorasi bagaimana inovasi teknologi dapat meningkatkan

literasi di era digital. Metode ini dipilih untuk memungkinkan analisis mendalam dan komprehensif mengenai fenomena yang kompleks ini. Langkah-langkah penelitian meliputi pengumpulan data sumber sekunder dari literatur yang relevan dari jurnal akademik, buku, laporan, dan artikel yang membahas inovasi teknologi dan literasi digital. Sumber-sumber ini akan memberikan landasan teori dan konteks untuk penelitian ini. Memilih beberapa studi kasus dari berbagai negara dan institusi yang telah menerapkan teknologi inovatif untuk meningkatkan literasi. Studi kasus ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti skala penerapan, inovasi teknologi yang digunakan, dan hasil yang dicapai (Suwahyu, 2024). Penelitian ini dilaksanakan berdasar dari studi Literature Review merupakan sebuah metode yang sistematis, eksplisit dan reproduibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap karya-karya hasil (Heti Lanier et al., 2023).

Literasi digital sebagai alat untuk mengukur kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menghasilkan manfaat (Korespondensi & Jakarta, n.d.). Kemampuan memanfaatkan media digital dalam membaca dan menulis mengacu pada kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mempelajari sesuatu serta menciptakan pengetahuan baru. Literasi digital sangat penting bagi generasi Z untuk memudahkan para generasi Z agar dapat terus berpikir secara kreatif dan meningkatkan minat mereka dalam membaca (Restianty, n.d.). Generasi Z tumbuh di era teknologi, namun mereka membutuhkan bimbingan untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting dan produktif. Kemajuan teknologi dalam literasi digital di bidang pendidikan tentu akan memberikan dampak serta perubahan besar baik dampak positif maupun dampak negative (Juniarty, 2024).

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMKN 42 Jakarta Barat adalah pelatihan pembuatan konten video untuk media sosial bagi para siswa kelas 11. Pemaparan materi pentingnya *new media* melalui pelatihan pembuatan konten video untuk media sosial di SMKN 42 Jakarta Barat dilaksanakan dengan metode *Participatory Learning and Action* (PLA). *Participatory Learning and Action* (PLA) atau belajar dari bertindak secara partisipatif, belajar dan bertindak bersama atau aksi-refleksi partisipatif. *Participatory Learning and Action* (PLA) atau lebih dikenal dengan istilah *Learning by Doing*, merupakan metode yang menitikberatkan pada keterlibatan peserta yang lebih besar dibanding pelatihan sejenis (Juniawan et al., 2023). Tujuan *Participatory Learning and Action* (PLA) adalah sebuah prosedur pembelajaran yang menggabungkan teknik ceramah, diskusi partisipatif dan visual untuk mempercepat proses analisis dan pembelajaran kelompok (Nasution et al., 2023). Hal ini dilakukan agar siswa dan siswi SMKN 42 Jakarta Barat dapat berpartisipasi dengan penuh dalam setiap susunan agenda dari kegiatan pelatihan pembuatan konten video untuk media sosial.

Tabel 1. Peserta Pelatihan

No	Sekolah	Alamat	Jumlah Peserta
1	SMKN 42 Jakarta Barat	JL. Kamal Raya Cengkareng Timur	36 Orang

Tabel 2. Kegiatan Pelatihan

No	Sekolah	Tanggal	Pukul
1	SMKN 42 Jakarta Barat	19 Juli 2024	08.00-15.00

Tabel 3. Deskripsi Kegiatan

No	Sesi	Kegiatan	Model
1	08.00	Pembukaan oleh ketua pengabdian	Pembukaan
2	08.30	Pada sesi pelatihan dan pendampingan ini, terdapat beberapa kegiatan yakni sesi pembahasan pentingnya konten video pada media sosial yang dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dari instalasi	Pelatihan
3	10.00	Pada sesi praktik dan penugasan ini, peserta diminta untuk membuat video pendek sesuai dengan kreativitas masing-masing dengan smartphone kemudian memanfaatkan aplikasi <i>Canva</i> untuk mendesain konten dan <i>Capcut</i> untuk memuat video konten. Selama proses praktik dan penugasan ini, dilakukan pendampingan secara langsung oleh tim pengabdian	Praktek
4	14.30	Peserta mampu menggunakan aplikasi dan mengunduh hasil konten serta mengunggah di media sosial.	Hasil
5	15.00	Acara Penutupan	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Pengabdian (Pendampingan & Batam, 2024) Keberhasilan dari kegiatan pelatihan Pendaftaran Merek Produk bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Batam dapat dilihat dari beberapa indikator yang teramati selama pelaksanaan. Pertama, respons positif dari peserta workshop tercermin dalam tingkat semangat yang tinggi, keingintahuan yang mendalam, serta aktifnya partisipasi saat memberikan kesan, saran, dan kritik terhadap kegiatan. Kehadiran peserta yang bersemangat dan berinteraksi aktif menunjukkan minat yang kuat dalam memperoleh pengetahuan baru terkait pendaftaran merek produk. Kedua, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terkait proses Pendaftaran Merek Produk bagi UMKM di DJKI RI. Hal ini tercermin dari evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan dimana peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang substansial terhadap langkah-langkah yang diperlukan dalam proses pendaftaran merek dagang.

Hasil Pencapaian

Setelah melaksanakan pengabdian maka diperoleh hasil diantaranya:

1. Peningkatan Pemahaman Peserta pelatihan memahami konsep dasar pembuatan konten video, seperti storytelling, script writing, dan elemen visual yang menarik.
2. dengan adanya pengabdian ini dapat meningkatkan Keterampilan Teknis Peserta mampu menggunakan aplikasi editing video seperti CapCut, Kinemaster, atau Adobe Premiere dengan lebih baik, termasuk fitur seperti transisi, efek, dan pengaturan audio.

3. Produksi Konten Video Setiap kelompok berhasil membuat satu video pendek (durasi 1-3 menit) dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Video ini mencerminkan hasil belajar mereka, seperti penggunaan teknik pengambilan gambar yang stabil, sudut pandang kreatif, dan narasi menarik.
4. Penerapan untuk Media Sosial Peserta dapat mengunggah dan mengoptimalkan video di berbagai platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, atau YouTube, dengan memahami pentingnya deskripsi, hashtag, dan waktu unggah yang tepat.

Pelatihan pembuatan konten video untuk media sosial di SMKN 42 Jakarta Barat berjalan dengan lancar dilihat dari antusias mahasiswa mendengarkan, bertanya dan mempraktekkan kedalam aplikasi Pengabdian ini sangat bermanfaat terutama dalam bidang teknologi dan kreativitas digital. Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembuatan konten video, termasuk teknik pengambilan gambar, pengeditan menggunakan aplikasi populer, dan strategi menarik perhatian audiens di media sosial. Selain itu, pelatihan ini juga memperkuat kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide dan kreativitas mereka, membuka peluang karir di bidang kreatif dan digital marketing, serta memperluas jaringan pertemanan melalui media sosial.



Gambar 1. Hasil Kegiatan Pengabdian

Pembahasan

Secara sosial, pelatihan ini meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa dengan memanfaatkan media sosial sebagai alat komunikasi dan ekspresi kreatif. Dalam jangka panjang, kreativitas dan inovasi yang dikembangkan selama pelatihan dapat memperkaya ekosistem digital, baik secara sosial maupun ekonomi. Dari perspektif institusi, kegiatan ini memperkuat reputasi SMKN 42 Jakarta Barat sebagai sekolah yang mendukung pengembangan keterampilan

digital dan meningkatkan citra Universitas Media Nusantara Citra sebagai institusi pendidikan yang peduli terhadap pengembangan keterampilan praktis di kalangan siswa.

Pelatihan ini juga dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dan perbedaan tingkat keterampilan di antara peserta. Meskipun demikian, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dengan baik dan menawarkan peluang pengembangan lebih lanjut, termasuk pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada aspek teknis dan kreatif serta pengembangan modul pembelajaran mandiri.

Rekomendasi untuk Kegiatan Selanjutnya:

- Mengadakan pelatihan lanjutan yang fokus pada strategi pemasaran digital untuk konten media sosial.
- Menyediakan alat bantu produksi video yang lebih memadai, seperti mikrofon eksternal atau stabilizer.
- Membuat lomba pembuatan konten video untuk meningkatkan motivasi siswa dan memamerkan hasil karya mereka

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian ini membawa dampak positif bagi siswa karena semua peserta bisa aktif dan mampu mengikuti pelatihan pengabdian dengan cermat dilihat dari pemahaman materi, Praktek dan hasil implementasi praktek secara langsung menggunakan aplikasi serta mampu membuat konten Vidio.

Kendala yang dihadapi tidak ada karena pihak sekolah sangat mendukung kegiatan pelatihan ini, namun sebaiknya pengabdian ini dilakukan secara rutin agar kemampuan siswa lebih mendalam dalam pemahaman konsep dan implementasi secara mendalam.

Untuk pengabdian selanjutnya pelatihan ini membutuhkan waktu 3 hari agar penyampaian konsep, teori, praktek dan implementasinya bisa selesai, Dan untuk ke depannya pihak sekolah harus terus memfasilitasi kegiatan ini baik pada saat jam pelajaran ataupun mengadakan pelatihan

5. SARAN

Setelah melaksanakan pengabdian berupa *Pelatihan Pembuatan Konten Video untuk Media Sosial di SMKN 42 Jakarta Barat*, disarankan agar program ini dilanjutkan dengan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan keterampilan yang telah diajarkan dapat diterapkan secara konsisten oleh para siswa. Selain itu, sekolah dapat membentuk komunitas kreatif atau klub media digital untuk memberikan ruang bagi siswa mengembangkan kemampuan mereka secara kolaboratif. Pengadaan peralatan pendukung, seperti tripod, lampu ring, atau software editing, juga dapat membantu meningkatkan kualitas hasil karya siswa. Terakhir, evaluasi rutin terhadap hasil karya dan performa konten siswa di media sosial dapat dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, sekaligus membuka peluang kolaborasi dengan pihak eksternal, seperti industri kreatif atau komunitas digital, guna memperluas wawasan dan jejaring siswa di bidang ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih Kami ucapkan kepada Sekolah SMKN 42 Jakarta Barat yang sudah mengizinkan dan memfasilitasi kami dalam melaksanakan pengabdian hingga selesai. Terima kasih juga Untuk Kampus UMNC yang sudah mendorong dan membantu dalam kegiatan pengabdian ini hingga selesai. Dan tidak lupa pula kami ucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pengabdian ini beserta dengan Tim Jurnal yang sudah mempublish jurnal ini sesuai dengan waktunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Batam, U. P., Handayani, N. D., Batam, U. P., Salsabila, L. & Batam, U. P. (2024). *Pelatihan Pengenalan American English Dan British English Kepada Siswa / I Sma Di Kota Batam An Introduction to American English and British English for SMA Students in Kota Batam*. 6(1), 1–10.
- Cynthia, R. E. & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723.
- Distria, T. F., Safitri, I. R., Putri, N. A. & Susanto, E. (2021). Abdimas galuh. *Abdimas Galuh*, 3(1), 32–38.
- Hetiliari, Rokhman, F. & Pristiwati, R. (2023). Dari Dunia Offline ke Dunia Online: Merangkul Literasi Digital. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 13(1), 44–54. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i1.11936>
- Irwandi et al. (2024). *Efektivitas penggunaan media sosial dalam pendidikan di kota makassar provinsi sulawesi selatan*. 9(1).
- Juniarty, S. (2024). Mewujudkan Literasi Digital Pada Generasi Z : Tantangan Dan Peluang Menuju Pendidikan Berkualitas Sdgs 2030. *Jurnal ...*, 1(3), 166–180. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/1383%0Ahttps://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/download/1383/1270>
- Lance, P., Batam, P. & Lance, P. (2020). *Kata Kunci: Pembuatan Website, Media Sosial, Bahasa Inggris*. 2, 25–31.
- Novra, E. (2024). Kuliah Kerja Nyata Menjunjung Tinggi Nilai Kearifan Lokal Menuju Negeri Berkemajuan. *Jurnal PUAN Indonesia*, 6(1), 27–34.
- Pendampingan, P. D. A. N. & Batam, U. D. I. (2024). *PELAKU USAHA MIKRO KECIL MENENGAH Training and Assistance on Product Brand Registration for*. 6(1), 21–26.
- Pendidikan, J. (2024). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. 11(3), 1296–1308.
- Suwahyu, I. (2024). Peran Inovasi Teknologi Dalam Transformasi Pendidikan Islam Di Era Digital. *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 28–41. <https://doi.org/10.61220/ri.v2i2.003>