

Pelatihan Content creator dan Video Profesional bagi Siswa SMA/SMK

(Content creator and Professional Video Training for High School Students)

Stephen Aprius Sutresno¹, Eugenius Kau Suni^{2*}, Julius Victor Manuel Bata³, Gregorius Airlangga⁴, Henoch Juli Christanto⁵, Denny Jean Cross Sihombing⁶, Samuel Piolo⁷

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

stephen.sutresno@atmajaya.ac.id¹, eugenius.suni@atmajaya.ac.id^{2*}, julius.victor@atmajaya.ac.id³, gregorius.airlangga@atmajaya.ac.id⁴, henoch.christanto@atmajaya.ac.id⁵, denny.jean@atmajaya.ac.id⁶, samuel.202104560015@student.atmajaya.ac.id⁷



Riwayat Artikel

Diterima pada 9 Juni 2024

Revisi 1 pada 2 Juli 2024

Revisi 2 pada 12 Juli 2024

Disetujui pada 17 Juli 2024

Abstract

Purpose: This training for social media *content creators* and professional video production techniques is conducted with the aim of providing motivation and insights into the tricks and techniques needed to become a *content creator*. The goal is for the participants, who are high school students, to utilize their *gadgets* and time more constructively rather than for consumptive purposes.

Methodology: Organized by the Information Systems Department of Atma Jaya Catholic University of Indonesia, this training will be held at Campus 3 BSD Unika Atma Jaya on Saturday, November 25, 2023. Targeting 60 to 100 high school students from Banten, the activity will be evaluated using pre-tests and post-tests, calculated manually using the average formula.

Results: The result of the training activity went smoothly and achieved the initial target of being attended by 90 active participants. The selection of speakers for the training was also appropriate, matching their expertise, and they were able to deliver the material clearly using various real-life examples. The evaluation results of the activity showed that the post-test scores increased by 43.7% compared to the pre-test scores. Therefore, it can be concluded that the participants understood what was conveyed by the speakers.

Conclusions: The right resource persons and interactive learning methods contributed to the effectiveness of the training. The success of this activity shows a positive impact in increasing the creativity and productivity of the younger generation in utilizing *gadgets* constructively.

Limitations: Due to time and budget constraints, the activity was not conducted with direct hands-on practice in the form of a workshop. Additionally, the target participants were limited to the surrounding area, specifically high school students in the Banten region.

Contribution: This training gives high school students broader insights, enabling them to use their *gadgets* and time positively. It also equips them to become *content creators* by learning professional video production and social media management skills.

Keywords: *Content creator, Professional Video, Social Media*

How to Cite: Sutresno, S, A., Suni, E, K., Bata, J, V, M., Airlangga, G., Christanto, H, J., Sihombing, D, J, C., Piolo, S. (2024). Pelatihan *Content creator* dan Video Profesional bagi Siswa SMA/SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 219-229.

1. Pendahuluan

Seiringnya dengan kemajuan era digitalisasi yang pesat, manusia terlihat semakin menyatu dengan penggunaan teknologi terutama pada internet dan *gadget* (Purba, Yahya, & Nurbaiti, 2021); (Kurnia, Kusuma, Arimanda, & Lestari, 2024). Penggunaan internet dari tahun ke tahun semakin naik yaitu menurut Badan Pusat Statistik Indonesia pada tahun 2021 sejumlah 62,10% penduduk Indonesia telah mengakses internet, dan meningkat pada akhir tahun 2022 menjadi 66,48% atau sebesar sekitar 213 juta pengguna. Selain dari fakta pengguna internet yang terus meningkat, dapat dilihat melihat bahwa media atau *gadget* yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet yaitu melalui *smartphone* sebanyak 98,44%, laptop sebanyak 5,15%, dan media lainnya sebanyak 0,38%.

Keterlibatan anak-anak muda khususnya remaja dalam beragam jenis *gadget* seperti *smartphone* dan laptop telah mencapai tingkat yang signifikan dan telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka (Fitriana, Ahmad, & Fitria, 2020). *Gadget* telah memainkan peran penting dalam berbagai aspek aktivitas seperti juga dalam kegiatan bersekolah (Yapinus et al., 2022), seperti pada masa pandemi Covid-19 hampir semua sekolah melakukan kegiatan bersekolah secara daring menggunakan *gadget* dan internet masing-masing (Amin, Rokhayati, Firmansyah, & Ardani, 2023). Secara tidak langsung bahwa anak-anak sudah diwajibkan untuk memahami penggunaan *gadget* sejak dini. Namun, hal ini justru dimanfaatkan oleh anak remaja untuk hal yang kurang baik (Rini & Huriah, 2020). Meskipun *gadget* menyediakan akses yang luas ke dunia informasi dan konektivitas global, disayangkan bahwa banyak anak remaja cenderung lebih memilih menggunakan *gadget* untuk tujuan berbagai aktivitas hiburan yang lebih bersifat konsumtif seperti media sosial, bermain game, menonton film, membaca komik, dan lain sebagainya (Sofiana, Fakhriyah, & Oktavianti, 2022). Paradoks ini dapat mengakibatkan potensi kreativitas dan kemampuan positif yang seharusnya dapat ditemukan melalui pemanfaatan *gadget* menjadi terabaikan (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inisiatif yang holistik dan mendalam untuk mengubah pola penggunaan *gadget* pada remaja, dengan cara mengalihkannya dari aktivitas yang bersifat konsumtif menjadi kegiatan yang lebih konstruktif.

Perubahan paradigma dalam penggunaan *gadget* tidak hanya mengandalkan upaya individual dari remaja itu sendiri, tetapi juga membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan stakeholder terkait lainnya (Sulistiyorini, 2021). Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman yang seimbang terkait dengan penggunaan *gadget* kepada anak-anak mereka (Hidayatuladkia, Kanzunnudin, & Ardianti, 2021). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan akademik anak yang meliputi kondisi pribadi, kebiasaan belajar, aspek terkait rumah, aspek terkait sekolah, dan aspek terkait pengajar (Adamu, Olayinka, & Usman, 2024). Salah satu faktor yaitu kebiasaan belajar yang efektif dimiliki oleh anak sesuai dengan cara mereka sendiri (Lestari, Budiartman, & Sunardin, 2022), sebagian anak lebih produktif menggunakan teknik belajar konvensional dengan membaca buku, namun ada juga yang lebih produktif belajar menggunakan *gadget* (Sarker, Gain, Saha, Mondal, & Ifte, 2024). Maka orang tua perlu menyadari bahwa penggunaan *gadget* tidak hanya sebatas untuk hiburan semata, tetapi juga sebagai alat untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan (Utami & Alifah, 2022). Selain itu, pendekatan komunikatif dan edukatif dari orang tua dapat membantu menciptakan kesadaran yang lebih baik di kalangan remaja terkait potensi positif dari penggunaan *gadget* (Sari, Wardhani, & Amal, 2020); (Rawanita & Mardhiah, 2024).

Selain itu, lembaga pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengintegrasikan pemahaman tentang penggunaan *gadget* secara positif dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler (Azizah & Humaisi, 2021). Pelatihan dan workshop yang diselenggarakan di sekolah dapat memberikan wawasan yang lebih luas kepada siswa tentang berbagai cara mengoptimalkan penggunaan *gadget* untuk kegiatan yang lebih produktif dan kreatif (Prasetyaningrum & Sudalyo, 2024). Selain itu, kolaborasi antara sekolah dengan para pakar teknologi dan media juga dapat membantu menyediakan sumber daya dan panduan yang diperlukan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini (Silfiya & Siagian, 2024); (Bantilan, Sombilon, Regidor, Mondoyo, & Edig, 2024). Dengan demikian, melalui pendekatan yang terpadu

antara lingkungan keluarga dan pendidikan, diharapkan dapat tercipta generasi muda yang mampu memanfaatkan potensi positif dari *gadget* untuk kemajuan diri dan masyarakat secara keseluruhan.

Salah satu masalah utama yang muncul adalah tingkat kesadaran dan pemahaman yang rendah di kalangan remaja mengenai potensi positif yang dapat dihasilkan melalui *gadget* (Hendriani, Zein, & Alfiyandri, 2022). Pada dasarnya pemanfaatan *gadget* untuk media sosial ini dapat mempengaruhi kinerja akademik siswa, kemampuan belajar, keterampilan menulis, dan pola penggunaan yang positif maupun negatif khususnya bagi negara-negara berkembang menjadi perhatian khusus terkait hal ini (Almagro & Edig, 2024); (Mohammed, Philip, & Labaran, 2024). Lemahnya dan adanya keterbatasan wawasan mereka tentang beragam kegiatan yang dapat dilakukan dengan *gadget* bisa diatasi dengan pemberian informasi dan pelatihan yang tepat (Wijayanti, Anisah, & Purwandari, 2021). Melihat ketertarikan para remaja dalam menggunakan *gadget* untuk tujuan media sosial guna mengikuti tren di kalangannya, maka pemberian pelatihan *content creator* media sosial merupakan salah satu langkah strategis dalam hal ini (Sibarani, 2021). Upaya pelatihan ini bertujuan untuk menciptakan perubahan paradigma dengan memandang *gadget* sebagai alat yang mampu membuka pintu menuju pengembangan diri dan pencapaian positif, terutama dalam konteks menjadi seorang *content creator* di media sosial.

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya (Unika Atma Jaya) sebagai salah satu universitas swasta yang peduli mengenai masalah tersebut berupaya untuk turut serta membangun anak remaja di Indonesia menjadi generasi yang dapat memanfaatkan *gadget* untuk tindakan positif. Prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya berupaya menggelar kegiatan pelatihan *content creator* media sosial dan teknik pembuatan video profesional bagi anak remaja di berbagai SMA/SMK wilayah Banten pada tanggal 25 November 2023. Pelatihan ini diadakan pada Kampus 3 BSD Unika Atma Jaya yang terletak di Jl. Raya Cisauk Lapan, Sampora, Kec. Cisauk, Kabupaten Tangerang, Banten, dimana area pelatihan dilaksanakan di Ruang Serbaguna Lantai 8 seperti terlihat pada Gambar 1 dengan target peserta 60 hingga 100 peserta.



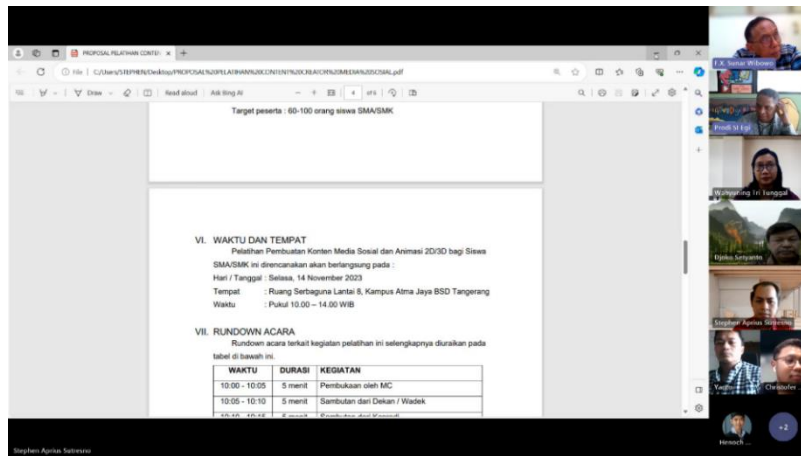
Gambar 1. Gedung Kampus 3 BSD Unika Atma Jaya (kiri), dan Ruang Serbaguna Lantai 8 (kanan)
Sumber: (a) www.google.com (b) Dokumentasi kegiatan oleh penulis (2023)

Pelatihan tersebut dilakukan dengan tujuan memberikan motivasi dan wawasan mengenai trik dan teknik-teknik yang perlu dilakukan untuk menjadi seorang *content creator*. Sehingga diharapkan target peserta yang hadir dapat mengikuti materi yang telah disampaikan oleh narasumber pada pelatihan yang dilakukan dan mempraktekannya secara langsung.

2. Metodologi

Terlaksananya kegiatan pelatihan *content creator* media sosial dan teknik pembuatan video profesional bagi anak SMA/SMK dengan lancar memerlukan metode tahapan pelaksanaan yang telah disusun secara terstruktur dan strategis. Tahapan-tahapan pelaksanaan secara keseluruhan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Tahapan pertama dilakukan beberapa persiapan selama 1 bulan sebelum kegiatan dimulai. Persiapan dimulai dengan melakukan pembentukan panitia yang terdiri dari total 19 anggota. Stephen Aprius Sutresno seorang dosen di prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya ditunjuk menjadi ketua pada kegiatan ini. Pada persiapannya telah

dilakukan rapat beberapa kali secara daring maupun luring yang dapat dilihat pada Gambar 2. Sebagai pendukung dalam penyedia sarana prasarana kegiatan, panitia kegiatan bekerja sama dengan berbagai Biro yang ada di Unika Atma Jaya.



Gambar 2. Rapat Persiapan Kegiatan
Sumber: Dokumentasi kegiatan oleh penulis (2023)

Berdasarkan salah satu rapat persiapan juga telah terjadi perubahan tanggal berdasarkan usulan dari Biro Marketing, yang semula dari hari Selasa, 14 November 2023 diubah menjadi hari Sabtu, 25 November 2023. Perubahan jadwal ini dilakukan dengan tujuan supaya target peserta anak SMA/SMK bisa lebih banyak yang mendaftar, dengan alasan bahwa waktu promosi kegiatan lebih lama dan ketersediaan waktu bagi anak SMA/SMK untuk hadir lebih besar di hari libur yaitu hari Sabtu. Berdasarkan rapat tersebut didapatkan hasil rancangan jadwal pelaksanaan kegiatan yaitu dengan total waktu 4 jam dari pukul 10:00 hingga 14:00 termasuk waktu istirahat. Sebagai narasumber pada kegiatan pelatihan ini adalah Eugenius Kau Suni, S.T., M.T yang merupakan seorang *content creator* dan seorang dosen di prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya. Narasumber tersebut memiliki bidang keahlian yang sangat cocok untuk memberikan materi pada peserta, dimana dia memiliki pengalaman di beberapa industri televisi seperti Metro TV, Kompas TV, dan beberapa tempat lainnya.

Selain persiapan teknis lapangan seperti peminjaman ruangan, sarana prasarana, cetak dan pasang backdrop banner, transportasi, dan lain-lain, hal penting lainnya yang menjadi fokus utama dalam persiapan kegiatan ini adalah promosi kegiatan ke berbagai SMA/SMK. Strategi promosi dibantu oleh Biro Marketing dengan berbagai cara meliputi chat personal ke guru BK, WA Blast, memasang Ads ke berbagai platform, memasang undangan di website universitas, email, dan juga melakukan kunjungan ke berbagai sekolah seperti terlihat pada Gambar 3. Berbagai strategi yang dilakukan tersebut membuahkan hasil dalam pencapaian target peserta hingga maksimal.



Gambar 3. Kunjungan ke Sekolah Bersama Biro Marketing
Sumber: Dokumentasi kegiatan oleh penulis (2023)

Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara luring pada tanggal 25 November 2023 yang bertempat di Ruang Serbaguna Lantai 8 Kampus 3 BSD Unika Atma Jaya. Rangkaian kegiatan dilakukan sesuai rancangan yang telah disiapkan yaitu dimulai dengan registrasi peserta yang telah dibuka dari pukul 09:00 hingga 10:00, setelah itu dilakukan pembukaan oleh MC, yang disusul oleh sambutan dari beberapa pimpinan Fakultas yaitu Dekan dan Kaprodi. Sebelum memulai kegiatan pelatihan, peserta diwajibkan untuk mengikuti pre-test berupa menjawab beberapa pertanyaan melalui *gadget* masing-masing, lalu pukul 10:20 baru dimulai untuk sesi pelatihan hingga pukul 13:40, dimana waktu tersebut sudah termasuk istirahat selama 45 menit. Setelah mengikuti sesi pelatihan, para peserta diminta kembali untuk mengikuti post-test berupa menjawab beberapa pertanyaan lagi melalui *gadget* masing-masing. Kegiatan diakhiri dengan sambutan penutup oleh ketua panitia dan foto bersama.

Sebagai hasil dari kegiatan pelatihan untuk menjadi bukti terlaksananya kegiatan pelatihan *content creator* media sosial dan teknik pembuatan video profesional ini, maka dibuat pelaporan akhir dari kegiatan pelatihan yang telah dilakukan mulai dari persiapan hingga akhir kegiatan. Pembuatan laporan dibuat berdasarkan format artikel yang telah disiapkan dan ditentukan dengan menuliskan latar belakang masalah, tujuan, solusi, rancangan, metode, hasil dan simpulan dari kegiatan yang dilakukan. Selain itu dalam pelaporan juga disisipkan beberapa dokumentasi berupa foto kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan *content creator* media sosial dan teknik pembuatan video profesional yang diselenggarakan oleh Unika Atma Jaya pada tanggal 25 November 2023 terlaksana dengan lancar dengan dihadiri oleh total sebanyak 90 peserta aktif seperti terlihat pada Gambar 4. Peserta yang hadir adalah siswa-siswi SMA/SMK yang berasal dari berbagai sekolah di wilayah Banten. Selain itu, ada juga guru yang ikut menemani siswa-siswinya untuk ikut hadir dalam kegiatan. Beberapa sekolah difasilitasi oleh panitia untuk transportasi dalam upaya membantu guru dalam mengkoordinasi siswa-siswinya dalam berangkat ke tempat kegiatan.



Gambar 4. Peserta Kegiatan Pelatihan
Sumber: Dokumentasi kegiatan oleh penulis (2023)

Sesi pelatihan berjalan lancar dengan bantuan moderator yang membantu mengarahkan jalannya kegiatan. Sebagai awal sesi pelatihan, narasumber berkenalan dengan peserta dan lebih banyak menceritakan mengenai dirinya. Narasumber menampilkan salah satu akun media sosial miliknya yang menjadi fokus utama dalam *content creator*. Dalam akun tersebut terlihat total pengikut sudah mencapai sekitar 48,5K atau 48.500, sedangkan total publikasi konten yang pernah diposting sebanyak 818 video seperti terlihat pada Gambar 5. Narasumber juga menjelaskan bahwa konten yang dipublikasi dalam

media sosial tersebut bisa memberikan penghasilan yang lumayan tergantung dari syarat ketentuan di media sosial yang digunakan. Untuk media sosial Snack Video sendiri basic fee yang bisa didapatkan oleh seorang *content creator* adalah 50 dolar, serta tambahan sebanyak 3 hingga 140 dolar tergantung dari jumlah penonton video konten selama 7 hari sejak video konten tersebut diposting di akun miliknya.



Gambar 5. Materi Narasumber Tentang Akun Snack Video
Sumber: Materi presentasi narasumber (2023)

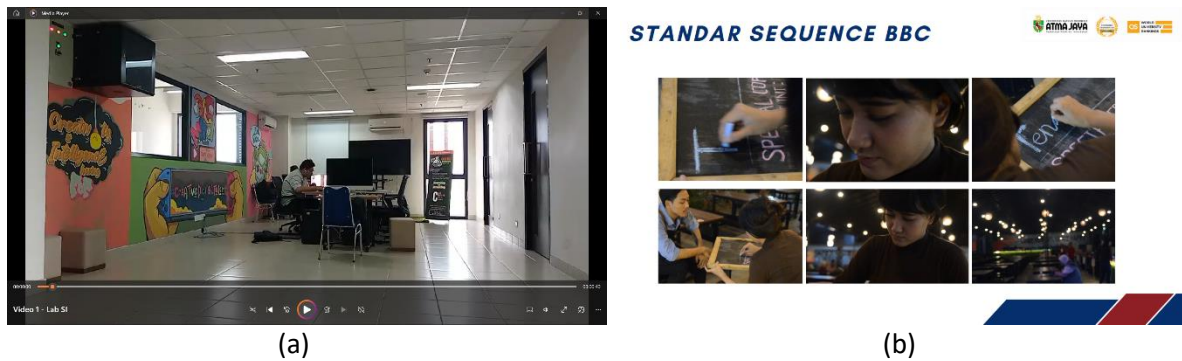
Penjelasan seputar akun Snack Video yang dimiliki narasumber sengaja dipaparkan untuk memotivasi dan menarik perhatian para peserta, sehingga para peserta bisa lebih fokus dan tertarik untuk mendengarkan materi yang akan disampaikan berikutnya. Selanjutnya narasumber menceritakan bagaimana syarat dan ketentuan menjadi seorang *content creator* beserta langkah-langkah teknisnya. Sebagai tambahan, juga diberikan beberapa trik dan tips khusus sebagai langkah awal yang dapat dilakukan oleh *content creator* pemula, seperti pemilihan fokus kategori konten, target penonton, dan berbagai trik lainnya.

Materi selanjutnya yang dipaparkan oleh narasumber terkait teknik-teknik khusus dalam pembuatan video profesional. Teknik pertama yang diajarkan adalah terkait shot size atau jauh dekatnya pengambilan gambar yang terdiri dari 9 jenis mulai dari Extreme Long Shot (XLS) hingga Extreme Close Up (XCU). Teknik kedua yang diajarkan adalah camera angle shot atau sudut pengambilan gambar, dimana hanya ada 3 jenis yaitu Low Angle Shot, High Angle Shot, dan Eye Angle Shot. Teknik ketiga adalah camera movement shot atau pergerakan kamera dalam pengambilan gambar yang terdiri dari pan, tilt, dolly, boom, truck, dan roll. Teknik-teknik tersebut merupakan teknik dasar yang wajib diketahui dan dipraktikkan oleh seorang *content creator* dalam pengambilan gambar untuk menghasilkan konten yang baik. Narasumber memberikan beberapa contoh penggunaan dari tiap-tiap teknik dan juga menjelaskan kelebihan kelemahan serta ketepatan dalam pemilihan penggunaan teknik tersebut seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Sesi Pelatihan oleh Narasumber
Sumber: Dokumentasi kegiatan oleh penulis (2023)

Materi dilanjutkan dengan penjelasan teknik pengambilan menggunakan *gadget smartphone*. Salah satu contoh teknik urutan pengambilan gambar yang cocok untuk liputan kuliner atau wisata yaitu: (1) close hand, (2) close up face, (3) over the shoulder, (4) medium shot, (5) wide shot / long shot. Narasumber menampilkan 2 macam video untuk contoh ilustrasi pengambilan gambar yang tepat menggunakan urutan yang telah diajarkan sebelumnya. Video pertama adalah video pendek berdurasi 40 detik yang diambil di lokasi Lab SI UAJ seperti terlihat pada Gambar 7, dan video kedua adalah video pendek berdurasi 14 detik yang diambil di lokasi Cafe Tenda Ngemil seperti terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Contoh Teknik Urutan Pengambilan Gambar Lab SI UAJ (kiri), dan Cafe Tenda Ngemil (kanan)
 Sumber: Materi presentasi narasumber (2023)

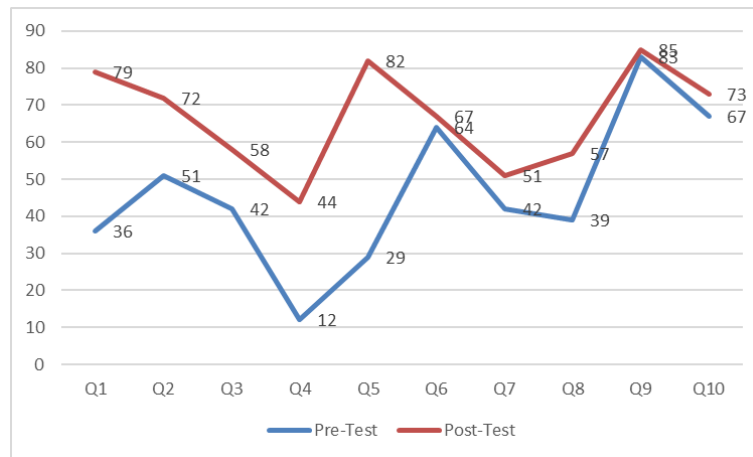
Narasumber menjelaskan cara penulisan script video yang baik sebagai efek *dubbing* ataupun rekaman dalam pengambilan gambar. Selanjutnya dikenalkan beberapa contoh aplikasi kepada para peserta untuk dapat digunakan dalam membantu pembuatan konten, seperti Kinemaster, InShot, CapCut, Canva, Remini, PhotoRom, dan berbagai aplikasi lainnya. Diberikan contoh detail penggunaan salah satu aplikasi dengan menerapkan teknik-teknik pada penjelasan sebelumnya yang dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Contoh Penggunaan Aplikasi Editing Video
 Sumber: Materi presentasi narasumber (2023)

Sebagai materi terakhir, narasumber memaparkan ide dalam pengelolaan akun media sosial serta manajemen untuk menjamin lancarnya target utama dari seorang *content creator*. Dijelaskan beberapa tips seperti posting konten yang baik di akun media sosial Instagram, serta cara penyusunan agenda *content creator* untuk merencanakan segala konten yang akan dibuat dalam sebulan bahkan setahun ke depan.

Untuk evaluasi dari kegiatan dilakukan dengan melihat hasil pre-test dan post-test yang telah dijawab oleh para peserta. Dari setiap pertanyaan yang diberikan kepada para peserta dilakukan rekap data dan dijumlahkan untuk setiap jawaban yang benar, sehingga dari hasil rekap tersebut didapatkan data perbandingan jawaban benar antara pre-test dan post-test dalam bentuk grafik yang terlihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Grafik Perbandingan Jawaban Benar Antara Pre-Test dan Post-Test
 Sumber: Dibuat oleh penulis (2024)

Terlihat pada grafik tersebut bahwa untuk setiap jawaban pertanyaan memiliki peningkatan yang cukup signifikan, seperti pada pertanyaan nomor 5 dimana hanya 29 peserta menjawab benar pada pre-test, dan menjadi 82 peserta menjawab benar pada post-test. Jika dilihat lebih detail menggunakan rumus rata-rata, maka didapatkan untuk nilai rata-rata pre-test sebesar 46,5 atau bisa diartikan bahwa sekitar 46 dari 90 peserta menjawab benar, sedangkan untuk nilai rata-rata post-test sebesar 66,8 atau bisa diartikan bahwa sekitar 66 dari 90 peserta menjawab benar. Kemudian dari hasil rata-rata tersebut dihitung selisihnya dan didapatkan nilai positif sebesar 20,3, dilanjutkan dengan mengukur persentase kenaikan rata-rata sehingga didapatkan nilai sebesar 43,7%. Hasil persentase ini mengartikan bahwa jawaban pada post-test mengalami kenaikan sebesar 43,7% jika dibandingkan dengan jawaban pada pre-test. Sehingga dapat disimpulkan bahwa para peserta pada pelatihan memahami apa yang disampaikan oleh narasumber.

Sebagai evaluasi pelatihan dapat dilihat juga dari hasil karya video dari tiap kelompok yang telah dikumpulkan ke panitia kegiatan. Terdapat total 15 kelompok dimana setiap kelompoknya terdiri dari 6 peserta serta diberikan pendampingan oleh 1 panitia. Hasil karya video yang dikumpulkan oleh setiap kelompok merupakan video mengenai lingkungan yang ada di sekitar Kampus 3 BSD Unika Atma Jaya berdurasi sekitar 30 hingga 60 detik dengan posisi portrait. Beberapa hasil karya video dari tiap kelompok dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Hasil Karya Video Kelompok
 Sumber: Dokumentasi hasil karya peserta oleh panitia (2023)

Berikut merupakan hasil dari penilaian karya video per kelompok yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Karya Video per Kelompok

Kelompok	Konsep Video	Teknik Pengambilan Gambar	Script Video	Video Effect
1	96	97	71	100
2	78	98	88	83
3	97	96	70	68
4	75	91	89	91
5	100	90	81	80
6	93	93	72	68
7	93	84	83	82
8	92	92	92	74
9	84	97	81	87
10	90	96	99	91
11	95	89	74	99
12	82	88	86	71
13	68	77	90	90
14	86	90	87	88
15	80	79	93	86
Rata-rata	87,27	90,47	83,73	83,87

Sumber: Data diproses menggunakan Ms.Excel (2024)

Kriteria penilaian yang dipakai untuk menilai hasil karya video dibagi menjadi 4 kategori nilai yaitu konsep video, teknik pengambilan gambar, script video, dan video effect. Sistem penilaian dan proses penilaian tersebut dilakukan oleh narasumber secara langsung pada kegiatan pelatihan. Melihat hasil penilaian pada Tabel 1 didapatkan bahwa nilai rata-rata teknik pengambilan gambar memiliki nilai tertinggi dibanding kategori lainnya yaitu 90,47. Selain itu untuk kategori lainnya juga memiliki nilai rata-rata yang cukup tinggi yaitu 87,27 untuk konsep video, 83,73 untuk script video, dan 83,87 untuk video effect. Dari hasil penilaian tersebut dapat terlihat bahwa rata-rata peserta telah berhasil menguasai materi yang diberikan narasumber khususnya untuk teknik pengambilan gambar.

4. Kesimpulan

Seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *content creator* media sosial dan teknik pembuatan video profesional yang diselenggarakan oleh Prodi Sistem Informasi Unika Atma Jaya di Kampus 3 BSD Unika Atma Jaya dengan total 90 peserta aktif ini berjalan dengan lancar sesuai dengan rancangan jadwal pelaksanaan kegiatan awal. Pemilihan narasumber untuk kegiatan pelatihan sudah tepat, karena narasumber memiliki bidang keahlian yang sesuai serta sangat strategis dalam menyiapkan dan menyampaikan materi. Narasumber menggunakan trik yang baik sehingga peserta dapat serius untuk mendengarkan materi yang disampaikan dengan cara mengenalkan diri dan menjelaskan beberapa keuntungan yang didapatkan dari seorang *content creator* pada saat awal pelatihan. Selain itu juga narasumber dapat memberikan contoh nyata yang dapat digunakan untuk menunjukkan cara penggunaan berbagai teknik pengambilan gambar dan pembuatan video yang sudah dijelaskan. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa terdapat kenaikan sebesar 43,7% untuk pemahaman peserta setelah mengikuti sesi pelatihan. Melihat hasil evaluasi yang positif tersebut, terbukti bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam bidang content creation. Implikasi dari keberhasilan kegiatan ini adalah peningkatan potensi kreativitas dan produktivitas generasi muda dalam mengelola penggunaan *gadget* mereka. Diharapkan dari hasil pelatihan ini dapat menambah wawasan bagi para peserta khususnya anak-anak SMA/SMK mengenai cara untuk menjadi *content creator* serta keuntungan yang bisa didapatkan untuk menjadi seorang *content creator*. Sehingga anak-anak SMA/SMK tersebut bisa memanfaatkan *gadget* dan waktu yang dimiliki untuk tujuan yang lebih konstruktif dibandingkan untuk tujuan konsumtif. Rencana yang diharapkan untuk kegiatan berikutnya dapat diselenggarakan kegiatan serupa dengan

target peserta yang lebih luas bukan hanya anak SMA/SMK saja, namun bisa mencakup untuk semua kalangan umur. Selain itu jenis kegiatan juga bisa dikembangkan dengan praktek secara langsung kepada para peserta berupa workshop.

Limitasi dan Studi Lanjutan

Meskipun pelatihan ini terbukti efektif, cakupan pesertanya masih terbatas pada anak SMA/SMK, sehingga belum mencakup kelompok usia lain yang juga berpotensi menjadi content creator. Selain itu, pelatihan lebih banyak bersifat teori dengan contoh praktik yang belum sepenuhnya mendalam. Untuk studi lanjutan, dapat dilakukan penelitian mengenai efektivitas metode pembelajaran berbasis workshop langsung dengan kelompok peserta yang lebih beragam. Evaluasi lebih lanjut juga diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari pelatihan ini terhadap produktivitas peserta dalam menghasilkan konten berkualitas.

Ucapan terima kasih

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan kepada Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Fakultas Teknik UAJ, Sistem Informasi UAJ, Direktur Operasional, Biro Marketing UAJ dan Biro lainnya, serta semua pihak yang terlibat untuk turut serta dalam membantu terselenggaranya kegiatan pelatihan sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Referensi

- Adamu, I. G., Olayinka, A. A., & Usman, M. (2024). Factors Influencing Students Academic Performance: Case of Mai Idris Aloomo Polytechnic Geidam. *Journal of Social, Humanity, and Education (JSHE)*, 4(2), 141-152. doi:<https://doi.org/10.35912/jshe.v4i2.1735>
- Almagro, R. E., & Edig, M. M. (2024). Mathematics Learning Motivated by Computer Attitude and Social Media Engagement. *Journal of Social, Humanity, and Education*, 4(2), 79-97. doi:<https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4919516>
- Amin, M., Rokhayati, A. T., Firmansyah, F., & Ardani, A. (2023). Kebijakan Sekolah dalam Penggunaan Gadget Siswa di SMAN 18 Jakarta. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(7).
- Azizah, D. N., & Humaisi, M. S. (2021). Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 2(1), 117-131. doi:<https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>
- Bantilan, J. C., Sombilon, E. J. J., Regidor, A. R., Mondoyo, D. P., & Edig, M. M. N. (2024). Impact of Transformational Leadership and School Environment on Organizational Commitment of Teachers. *Journal of Social, Humanity, and Education (JSHE)*, 4(2), 99-116. doi:<https://doi.org/10.35912/jshe.v4i2.1584>
- Fitriana, Ahmad, A., & Fitria. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182-194. doi:<https://dx.doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Hendriani, M., Zein, R., & Alfiyandri, A. (2022). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget yang Tidak Tepat dan Berlebihan Terhadap Anak di Era Digital. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 98-104. doi:<https://doi.org/10.32696/ajpkm.v6i1.1384>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372. doi:<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Kurnia, A., Kusuma, S. A., Arimanda, A. R. Y., & Lestari, N. D. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 198-208. doi:<https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2760>
- Lestari, P. I., Budiartman, I., & Sunardin. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SDN Sukasari 1 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 6309-6314. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6496>
- Mohammed, T. Y., Philip, K. Y., & Labaran, K. (2024). The Influence of Social Media on Students of Second-Cycle Institutions in Tamale and its Implications. *Journal of Social, Humanity, and Education (JSHE)*, 4(3), 205-217. doi:<https://doi.org/10.35912/jshe.v4i3.1939>

- Prasetyaningrum, N. E., & Sudalyo, R. A. T. (2024). Pelatihan Penggunaan Gadget yang Bijak dan Membangun Budaya Menabung Bagi Siswa Sekolah Dasar di SDN Tegalharjo No. 187 Surakarta. *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(1), 1-7. doi:<https://doi.org/10.29040/budimas.v6i1.11722>
- Purba, N., Yahya, M., & Nurbaiti. (2021). Revolusi Industri 4.0: Peran Teknologi dalam Eksistensi Penguasaan Bisnis dan Implementasinya. *Jurnal perilaku dan strategi bisnis*, 9(2), 91-98. doi:<https://doi.org/10.26486/jpsb.v9i2.2103>
- Rawanita, M., & Mardhiah, A. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 274-294. doi:<https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185-194. doi:<https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267-289. doi:<https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Sarker, B. K., Gain, N., Saha, S. K., Mondal, N. B., & Ifte, I. (2024). A Quantitative Research of Learning Habits of Secondary School Students: An Observational Study in Dhaka Division. *Journal of Social, Humanity, and Education (JSHE)*, 4(2), 117-127. doi:<https://doi.org/10.35912/jshe.v4i2.1677>
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64-71. doi:<https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.919>
- Sibarani, A. J. P. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Wadah Kreatif dalam Membangun Usaha di Desa Padamukti, Solokan Jeruk, Jawa Barat. *IKRAITH-ABDIMAS*, 4(1), 85-88.
- Silfiya, & Siagian, I. (2024). Penggunaan Teknologi dalam Dunia Pendidikan Tanpa Menghilangkan Nilai-Nilai Sosial. *Journal on Education*, 7(1), 2554-2568. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6767>
- Sofiana, N. A., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53-59. doi:<https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>
- Sulistyorini, Z. B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential (Education for Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 206-211.
- Utami, N. R., & Alifah, S. S. N. (2022). Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran dan Perkembangan Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 10(2), 38-51. doi:<https://doi.org/10.23960/jmmp.v10.i23.2022.04>
- Wijayanti, A. E., Anisah, N., & Purwandari, A. (2021). Edukasi Smart Gadget pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 1(2), 36-43.
- Yapinus, P. P., Wong, H., Lehman, A. S., Tanubrata, M., Chandra, J., Loekito, J. A., . . . Parera, R. Z. (2022). Pengenalan Komputer Disertai Pelatihan Mengetik Bagi Anak Remaja Pusat Pengembangan Anak 434 Gloria Genyem Kelurahan Tabri Provinsi Papua. *ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 393-401. doi:<https://doi.org/10.29407/ja.v6i2.16952>