

## Pelatihan Keterampilan Digital Content Creator Dalam Meningkatkan Life Skill Generasi Muda Untuk Membangun Usaha Mandiri

*Digital Content Creator Skills Training To Improve The Life Skills Of The Young Generation For Building An Independent Business*

Sepriadi <sup>1\*</sup>, Okta Kamiksius <sup>2</sup>, Gumilang Megasari <sup>3</sup>, Erlinda Gilberta Wibawa <sup>4</sup>, Amanda Sandy Ardilla <sup>5</sup>, Astrada <sup>6</sup>, Endang Solichin <sup>7</sup>, Apolonius Yonas<sup>8</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Prodi Sistem Informasi, Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo

<sup>1, 2, 3</sup> Prodi Teknik Logistik, Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo

<sup>7, 8</sup> Prodi Agribisnis, Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo

\* [sepri\\_adi@hotmail.com](mailto:sepri_adi@hotmail.com)

### ABSTRAK

Berbagai media yang digunakan oleh pelaku bisnis, untuk dimanfaatkan dengan baik konsumen, perusahaan bahkan penjual berbagai aplikasi memberikan kemudahan kepada semua orang mengambil peluang usaha yang bisa menghasilkan keuntungan salah satu diantaranya misalkan menjadi salah menjadi kreator konten. Kreativitas dan inovasi dari seorang kreator konten adalah lahan atau tempat yang baik sekali untuk mengembangkan kemampuannya di samping merupakan hobi juga menghasilkan keuntungan. Pelatihan keterampilan digital content creator diharapkan dapat membangkitkan semangat kreativitas dan inovatif bagi generasi muda membangun usaha mandiri. Tujuan dari pelatihan ini adalah peserta mampu menciptakan kreativitas dan inovasi dalam membuat konten kreator, untuk keperluan media sosial maupun digunakan untuk sarana promosi barang atau komunitas tertentu bagi perusahaan. Sasaran penyuluhan ini adalah siswa di SMA Negeri 2 Ngabang. Pelatihan dilakukan dengan Empat sesi yaitu (1) Membangun kreativitas dan inovasi bagi generasi muda (2) Teknik Pengambilan Video (3) Teknik Editing Video (4) Teknik Unggah Konten Video ke Sosial Media. Hasil pelatihan ini menunjukkan sambutan antusias para peserta yang mengikuti kegiatan ini, ditunjukkan dengan peserta mampu membuat hasil Project video di akhir kegiatan.

**Kata kunci** — Kreator konten, Keterampilan hidup, Usaha mandiri

### ABSTRACT

*Various media that are used by business people, to be put to good use by consumers, companies and even sellers of various applications make it easy for everyone to take business opportunities that can generate profits, one of which is for example being one of the content creators. The creativity and innovation of a content creator is an excellent land or place to develop their abilities besides being a hobby as well as making a profit. Digital content creator skills training is expected to awaken the spirit of creativity and innovation for the younger generation to build independent businesses. The purpose of this training is for participants to be able to create creativity and innovation in creating creator content, for social media purposes or for use as a means of promoting certain goods or communities for companies. The target of this counseling is students at SMA Negeri 2 Ngabang. The training was carried out in four sessions, namely (1) Building creativity and innovation for the younger generation (2) Video Capture Techniques (3) Video Editing Techniques (4) Video Content Upload Techniques to Social Media. The results of this training show the enthusiastic response of the participants who took part in this activity, shown by the participants being able to make the results of the video project at the end of the activity.*

**Keywords** — Content creator, Life skills, Self-employed

### OPEN ACCESS

© 2021. Sepriadi, Okta Kamiksius, Gumilang Megasari, Erlinda Gilberta Wibawa, Amanda Sandy Ardilla, Astrada, Endang Solichin, Apolonius Yonas



[Creative Commons  
Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi sekarang semakin pesat terutama teknologi di bidang Teknologi Informasi (IT) hal ini merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia baik itu ekonomi, politik, hukum bahkan budaya. Hal ini tercermin dari perubahan paradigma masyarakat, yaitu dalam hal komunikasi dan ketersediaan waktu untuk menyelesaikan tugas. Pepatah “menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh” membuat masyarakat menggunakan berbagai saluran komunikasi yang sederhana dan efektif, seperti media sosial [1].

Salah satu hal yang perlu mendapatkan perhatian adalah perkembangan IT dalam dunia bisnis yaitu dengan adanya berbagai media yang digunakan oleh pelaku bisnis, untuk memudahkan baik itu konsumen, perusahaan bahkan penjual berbagai aplikasi yang saat ini memberikan kemudahan-kemudahan kepada semua orang untuk mengambil peluang-peluang usaha yang bisa menghasilkan keuntungan salah satu diantaranya misalkan menjadi salah menjadi kreator konten.

Media sosial menjadi satu-satunya faktor terpenting dalam mengembangkan *personal branding* dan mencari gaya hidup yang tepat berdasarkan *trend* yang sedang berkembang di masyarakat, khususnya di Generasi Z. Keinginan untuk terus eksis di berbagai *platform* media sosial saat ini didorong dengan gaya bersosialisasi [2]. Terbukanya gerbang dunia Digital membuka kesempatan dan peluang masyarakat modern dalam berbisnis serta berwirausaha di industri kreatif. Keterampilan membuat konten dan desain grafis menjadi satu dari sekian banyak dijadikan profesi baru yang diciptakan oleh media social [3]. Pembuat konten merupakan jenis profesi baru yang sedang menjamur saat ini. Contoh jenis profesi ini antara lain *Selebgram*, *YouTuber*, *Beauty Vlogger*, *Endorser*, *Fotografer*, *Travel Blogger*, dan lain-lain [4].

Bagi orang yang memiliki kreativitas dan inovasi maka ini adalah lahan atau tempat yang baik sekali untuk mengembangkan kemampuannya di samping merupakan hobi juga menghasilkan keuntungan, kenyataannya sekarang tidak sedikit masyarakat atau generasi

muda yang merasa kesulitan untuk mencari pekerjaan oleh karena itu perkembangan dalam dunia teknologi ini bisa digunakan untuk menciptakan peluang-peluang usaha, salah satu diantaranya adalah membangun atau membuat kreator konten. Melakukan pelatihan bagi generasi-generasi muda yang mempunyai jiwa kreatif dan inovatif untuk membuat sebuah konten yang nantinya bisa dipublikasikan melalui media sosial dan bisa menghasilkan keuntungan secara mandiri bagi generasi muda tersebut atau juga mungkin kemampuan tersebut bisa digunakan sebagai alat publikasi atau promosi bagi dunia usaha misalnya produk-produk tertentu dan bisa mendapatkan keuntungan bagi yang bersangkutan.

Atas dasar itulah kami melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pelatihan Keterampilan *Digital Content Creator* Dalam Meningkatkan *Life skill* Generasi Muda Untuk Membangun Usaha Mandiri”, Dengan tujuan untuk membangkitkan semangat kreativitas dan inovatif bagi generasi muda dalam membangun usaha-usaha mandiri yang menghasilkan uang tanpa harus bekerja di sebuah perusahaan secara rutin masuk kerja setiap hari.

## 2. Target dan Luaran

Target melalui kegiatan ini adalah :

1. Memberikan motivasi kepada mitra kerja untuk meningkatkan kemampuan *life skill* para lulusannya.
2. Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan *life skill* lulusan SMA dalam menciptakan konten-konten *creator* diharapkan dengan kemampuan tersebut lulusan bisa mendapatkan penghasilan sampingan, Sekalipun nantinya memiliki pekerjaan tetap sehingga ini bisa menjadikan tambahan penghasilan.
3. Pelatihan ini diharapkan muncul usaha-usaha baru yang berbasis kepada kemampuan menciptakan konten-konten kreator khususnya di bidang IT.

Adapun luaran yang dihasilkan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah peserta dapat menciptakan karya *Digital Content* Pada Media Sosial



### 3. Metodologi

Khalayak sasaran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa di SMA Negeri 2 Ngabang. Peserta yang diundang dalam kegiatan pelatihan ini sesuai dengan judul kegiatan PkM adalah Siswa dengan total 26 orang.

Program Kemitraan Masyarakat ini ditawarkan beberapa metoda pendekatan yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu dengan melakukan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan *life skill*.

Jadwal kegiatan :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

No.	Jenis Kegiatan	Waktu		
		Desember 2022	Januari 2023	Februari 2023
1	Koordinasi dengan Mitra			
2	Koordinasi dengan Mahasiswa			
3	Penyusunan Proposal & Persiapan materi dan bahan			
4	Pelaksanaan Pengabdian masyarakat			
5	Evaluasi Pengabdian Masyarakat			

Teknik kegiatan :

#### 1. Pemberian Materi

Pada awal kegiatan ini akan diisi dengan pemberian materi mengenai keterampilan *Digital Content Creator* seperti konsep usaha mandiri, teknik *shooting* foto / video, teknik *editing* serta upload konten digital.

#### 2. Praktek (Pengimplementasian)

Metode ini dapat melatih dan mengukur kemampuan masing-masing peserta terkait Keterampilan *Digital Content Creator*.

#### 3. Diskusi

Melakukan kegiatan diskusi dan sharing berdasarkan temuan dalam Keterampilan *Digital Content Creator* yang telah mereka lakukan/bawakan sesuai materi.

### 4. Pembahasan

#### 4.1. Persiapan Kegiatan

Persiapan pertama untuk PkM yaitu menentukan Mitra dan lokasi kegiatan pengabdian masyarakat, Judul : “Pelatihan Keterampilan *Digital Content Creator* Dalam Meningkatkan *Life skill* Generasi Muda Untuk Membangun Usaha Mandiri”. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan Mitra PkM SMA Negeri 2 Ngabang serta untuk lokasi PkM yaitu Kampus III Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo. Setelah penentuan Mitra dan lokasi kegiatan PkM, melakukan survey kesediaan pelaksanaan kegiatan dengan pengiriman surat permohonan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Ngabang. Berdasarkan surat tersebut, Kepala Sekolah memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

#### 4.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Keterampilan *Digital Content Creator* Dalam Meningkatkan *life skill* Generasi Muda Untuk Membangun Usaha Mandiri” telah dilaksanakan pada Hari Senin 30 Januari 2023 dari pukul 08.00 – 17.00 WIB. Kegiatan diikuti oleh 26 siswa dari kelas XII (IPA/ IPS).

Secara umum kegiatan dilakukan dengan Empat sesi yaitu

(1) Membangun kreativitas dan inovasi bagi generasi muda dengan narasumber Dr. Endang Solihin, M.Si.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan pada Sesi I

(2) Teknik Pengambilan Video dengan narasumber Gumilang Megasari, M.Kom.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan pada Sesi II

(3) Teknik Editing Video dengan narasumber Okta Kamiksius, M.Kom.



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan pada Sesi III

(4) Teknik Unggah Konten Video ke Sosial Media dengan narasumber Sepriadi, M.Kom.



Gambar 4. Dokumentasi Pelatihan pada Sesi IV

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, Judul : “Pelatihan Keterampilan *Digital Content Creator* Dalam Meningkatkan *life skill* Generasi Muda Untuk Membangun Usaha Mandiri”, dapat disimpulkan yaitu Kegiatan berlangsung secara lancar dengan sambutan antusiasme para peserta yang mengikuti kegiatan ini, ditunjukkan dengan peserta mampu membuat hasil Project video di akhir kegiatan.

## 6. Daftar Pustaka

[1] M. D. M. Alyatalathaf, “Smartphone Photography Sebagai Media Promosi Pariwisata di Kampung Paniis Pandeglang Banten,” 2021.

[2] N. W. A. Majid *et al.*, “Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Pelajar Tingkat Menengah Atas di Kabupaten Purwakarta,” *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdaya Masyarakat)*, vol. 5, no. 2, p. 283, 2022, doi: 10.30595/jppm.v5i2.9898.

[3] M. M. Maeskina and D. Hidayat, “Adaptasi Kerja Content Creator di Era Digital,” *J. Communio J. Jur. Ilmu Komun.*, vol. 11, no. 1, pp. 20–30, 2022, doi: 10.35508/jikom.v11i1.5150.

[4] N. L. Juliantari, A. Agung, E. Astari, and N. Luh Indiani, “Pengaruh Content Creator Pada Aplikasi Reel Instagram Dalam Meningkatkan Inovasi Generasi Muda The Effect of Content Creator on Instagram Reel Applications in Increasing Youth Generation Innovation Universitas Mahendradatta 1 Email : juliantari306@gmail.c,” *Nusant. Hasana J.*, vol. 2, no. 4, p. Page, 2022.