

PELATIHAN PRODUKSI CONTENT DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN HARD SKILL BAGI PELAJAR SMK JAYA WISATA SEMARANG

**Aisha Karmelita Cinta¹, Citra Dyah Ayu Maharani², Alifa Nur Azifa³, Nevis Ari
Pratama⁴, Lathifah Noni Diviari⁵, Errika Dwi Setya Watie⁶**

¹Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, aishaaarmy@gmail.com

²Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, citradyahayumaharani@gmail.com

³Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, alifana46@gmail.com

⁴Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, nevisaripratama77@gmail.com

⁵Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, lathifaanony14@gmail.com

⁶Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, errika@usm.ac.id

Abstrak

Cepatnya perkembangan teknologi komunikasi, menuntut ketersediaan sumber daya manusia yang menguasai keterampilan dan kemampuan dalam bidang ini. Konten digital adalah segala bentuk konten yang ada dalam dunia digital. Konten digital dianggap sebagai bagian dari sebuah informasi yang dipublikasikan secara *online*. Tujuan utama Konten digital adalah untuk menghasilkan hal baru dan informasi tambahan, guna mengubah dan memperbaiki masa depan yang lebih maju. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan siswa-siswi SMK Jaya Wisata Semarang pengetahuan, keterampilan dan pengalaman terkait produksi konten digital, diawali dengan penyampaian materi dasar konten digital, memberitahukan semangat dalam pembuatan konten, dan bagaimana memproduksi konten dengan benar, selanjutnya diikuti *posttest* dengan praktek langsung produksi konten digital melalui salah satu media *online* yakni Tiktok, secara langsung di SMK Jaya Wisata Semarang. Untuk mengukur tingkat pemahaman peserta, pengelola melakukan *pretest* di awal kegiatan. Setelah kegiatan pengabdian ini, diharapkan agar peserta memiliki pengetahuan pengalaman dan kemampuan yang cukup di bidang ini.

Kata Kunci: pelatihan, produksi konten digital

PENDAHULUAN

Konten digital merujuk pada berbagai jenis media yang dimanfaatkan oleh perusahaan untuk berinteraksi dengan pengunjung, pelanggan, atau pengguna situs *web* atau aplikasi mereka, yang disebarluaskan melalui sistem pengiriman *online*. Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut tim pengabdian kepada masyarakat Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang tergerak melakukan pengabdian masyarakat kepada siswa-siswi SMK Jaya Wisata Semarang, dengan judul “Pelatihan Produksi Content Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan *Hard Skill* Bagi Pelajar SMK Jaya Wisata Semarang”. Guna memberikan pengenalan dan pemahaman lebih mendalam mengenai content digital yang agar memberikan semangat atau motivasi menjadi *content creator* kepada para siswa-siswi.

Saat ini, permasalahan yang dihadapi oleh para siswa SMK Jaya Wisata Semarang adalah, kurangnya motivasi atau rasa percaya diri untuk membuat konten dan kurangnya pengetahuan mengenai bagaimana membuat konten yang kreatif, menarik, dan benar. Hal ini menyebabkan mereka kurang memiliki pengetahuan yang lebih mendalam mengenai cara bagaimana memproduksi konten yang menarik dan kurangnya semangat dalam diri untuk membuat konten. Pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, dan memberikan motivasi agar percaya diri ketika ingin memulai menjadi *content creator* sekaligus memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa-siswi SMK Jaya Wisata Semarang dalam bidang perdigitalan atau perteknologian, khususnya produksi *content digital*. Melalui kegiatan ini, mitra diharapkan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang mereka butuhkan dalam melatih keterampilan, kemampuan, dan rasa percaya diri kepada siswa-siswi mereka secara optimal.

METODE

Persiapan yang dilakukan sebelum mengadakan kegiatan ini adalah; melakukan koordinasi dengan bapak Bambang Setyo Wibowo selaku kepala sekolah di SMK Jaya Wisata Semarang, terkait waktu dan tempat pelaksanaan. Tim pengabdian memberikan surat tugas kepada selaku pembicara dengan ibu Ayang Fitrianti untuk membuat materi yang akan di paparkan pada saat pengabdian berlangsung. Dalam kegiatan ini terdapat hanya satu saja pemapar materi yang menjelaskan materinya tentang *content creator*.

Khalayak sasaran dalam pengabdian adalah 25 orang siswa-siswi kelas X SMK Jaya Wisata Semarang, atas dasar kebutuhan sekolah dan siswa-siswi kelas ini untuk mendapatkan pengalaman praktek membuat atau memproduksi *content*, guna mempromosikan SMK Jaya Wisata Semarang. Teori diberikan kepada peserta pelatihan, dilakukan dalam bentuk ceramah dan presentasi secara lisan oleh pembicara yang disertai dengan diskusi serta tanya jawab terkait materi yang disampaikan di ruang kelas X, sekaligus pembuatan konten berbentuk video melalui salah satu media *online* Tiktok di SMK Jaya Wisata Semarang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan ini, siswa SMK JAYA WISATA terlebih dahulu diberikan tes sebelum memulai pembuatan konten untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap

konten digital. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi konten digital dan membahas bagaimana konten digital dapat membantu memahami konsep dasar, strategi, dan tren terbaru dalam industri konten digital, yang dapat mencakup pemahaman berbagai jenis *platform* pengiriman konten digital, mengukur keberhasilan, dan terbaik praktek untuk membuat dan mempromosikan konten digital. Setiap jenis konten digital memiliki keunggulan dan metode distribusi yang unik, sekaligus meningkatkan daya saing, efisiensi, dan memberikan peluang karir yang lebih baik di industri yang berkembang pesat ini. Selanjutnya, melakukan Diskusi Produksi Konten Digital dan Pengembangan Keterampilan Produksi Konten Digital dapat membantu individu atau kelompok mengembangkan keterampilan produksi konten digital yang efektif. Ini mencakup pemahaman tentang menulis konten yang menarik, mengedit video, mendesain grafik, menggunakan alat produksi konten digital, dan mengoptimalkan konten untuk *platform online* tertentu. Selama produksi konten digital, penting untuk mempertimbangkan jenis konten yang paling sesuai dengan pesan yang ingin Anda sampaikan dan target *audiens* yang dituju. Menggabungkan berbagai jenis konten juga dapat meningkatkan variasi dan daya tarik konten yang dihasilkan. Melalui diskusi yang diberikan narasumber kepada para mahasiswa ini, individu atau kelompok dapat mempelajari strategi dan taktik yang efektif untuk konten digital, termasuk *social media savvy*, serta tren terkini dan perkembangan baru di industri konten digital yang dapat mencakup topik seperti *live streaming*, *podcasting*, pengalaman pengguna interaktif, dan inovasi teknologi terkini yang memengaruhi produksi dan konsumsi konten digital.

Kemudian juga dijelaskan bahwa individu atau kelompok dapat terhubung dengan orang lain yang memiliki minat dan preferensi yang sama mengenai konten digital. Ini dapat membuka peluang untuk kolaborasi, berbagi pengetahuan, dan jejaring profesional di industri konten digital. Tim pengabdian kemudian melakukan pelatihan kepada siswa SMK JAYA WISATA dengan memproduksi konten melalui ponsel mereka, dengan masing-masing siswa mempelajari strategi dan metode yang efektif dalam pelatihan, dan instruksi konten digital yang disediakan oleh penyedia sumber daya. Narasumber juga menjelaskan bahwa menjadi pembuat konten melibatkan penggunaan berbagai alat dan teknologi untuk membuat konten yang menarik. Ini memungkinkan kaum muda untuk mempelajari keterampilan baru, seperti mengedit video, desain grafis, menulis, atau

fotografi. Di era digital, menjadi pembuat konten memberi anak muda kesempatan untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memengaruhi orang lain dengan pesan mereka, menyebarkan informasi, menginspirasi atau mempromosikan perubahan positif di masyarakat. Menjadi pembuat konten dapat membantu anak muda membangun merek pribadi mereka. Dengan menghasilkan konten yang konsisten dan berkualitas, mereka dapat membangun reputasi dan mengembangkan prospek yang solid. Dan penting untuk diingat bahwa menjadi pembuat konten juga membutuhkan komitmen, dedikasi, dan kerja keras. Peserta dapat memilih topik yang paling mereka sukai dan mempelajarinya lebih dalam melalui penelitian, wawancara, dan pengalaman pribadi. Menjadi pembuat konten memungkinkan menyampaikan pesan atau masalah yang benar-benar penting saat berbagi wawasan, pengetahuan, atau pengalaman melalui konten, mereka akan merasa terhubung dengan hasrat yang tersembunyi. Saat mereka menghasilkan konten yang sesuai dengan minat dan hasrat mereka kemungkinan besar akan menerima tanggapan positif dari *audiens*. Berinteraksi dengan mereka dapat memberikan inspirasi, ide-ide baru, dan kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang minat mereka. Melalui produksi konten, akan mengembangkan keterampilan dan kemampuan di berbagai bidang seperti menulis, mengedit, mempresentasikan, dan berkomunikasi. Melalui proses ini akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang minat dan minat yang selaras dengan kepribadian dan tujuan hidup. oleh tim pengabdian, hal ini untuk memastikan bahwa para peserta termotivasi untuk lebih mengembangkan keterampilan mereka dengan mengikuti pelatihan konten digital ini. Untuk melihat hasil pengabdian ini dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 berikut:

Tabel 1. HASIL PRE TEST

No.	Nilai Yang Dihasilkan	Jumlah Siswa
1.	Nilai 3	1 Orang
2.	Nilai 4	3 Orang
3.	Nilai 6	3 Orang
4.	Nilai 7	6 Orang
5.	Nilai 8	4 Orang
6.	Nilai 9	7 Orang
7.	Nilai 10	1 Orang

Tabel 2. HASIL POST TEST

No.	Yang Dihasilkan	Jumlah Siswa	Nama Siswa
1.	Juara 1(Membuat Content Video)	1 Orang	Elmy Ayu D.T
2.	Juara 2(Membuat Content Video)	1 Orang	Setyo Mukti
3.	Juara 3(Membuat Content Video)	1 Orang	Muhammad Yusuf

Jadi dapat disimpulkan dari hasil kedua tabel diatas, sedikit yang benar memahami materi yang telah diberikan, dalam melakukan *pretest* terdapat 7 orang atau peserta yang mendapatkan nilai 9 dan 1 orang atau peserta yang mendapat nilai 10. Dan dalam melakukan *posttest* yakni dengan membuat video yang bertemakan dengan materi (*content creator* atau *content digital*) dan video berisikan memperkenalkan sekolah hanya 3 orang saja.



Gambar 1. Narasumber Memberikan Materi Kepada Peserta Pelatihan Produksi *Content Digital*

Narasumber sedang memberikan materi mengenai *Content Digital* dan *Content Creator* kepada peserta secara detail dan menarik, agar peserta dapat dengan mudah memahami isi dalam materi tersebut.



Gambar 2. Para Peserta Melakukan Produksi *Content* di Lingkungan Sekolah

Para peserta sedang melakukan *posttest* dengan produksi *content* video di Lingkungan Sekolah sebagai wadah untuk memperkenalkan sekolah dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.



Gambar 3. Para Juara Membuat Content

Terdapat tiga peserta atau siswa-siswi yang memenangkan juara dalam pembuatan content video yang sesuai dengan ketentuan yang ada untuk memenangkannya dan paham mengenai materi yang telah disampaikan oleh narasumber.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam pembuatan konten digital, penting untuk mempertimbangkan jenis konten yang paling cocok dengan pesan yang ingin disampaikan dan *audiens* target yang dituju. Melalui pembahasan yang diberikan narasumber kepada siswa-siswi ini, individu atau tim dapat mempelajari strategi dan taktik yang efektif untuk konten digital, termasuk pemahaman tentang bermedia sosial dan juga tren terkini serta perkembangan baru dalam industri konten digital. Setelah itu, Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada siswa-siswi SMK JAYA WISATA dengan cara mereka memproduksi konten melalui *Handphone* masing-masing siswa yang telah mempelajari strategi dan pendekatan yang efektif dalam pelatihan dan pengajaran tentang konten digital yang telah diberikan oleh narasumber. Setelah para peserta selesai membuat dan mengunggah konten yang mereka buat di *platform* sosial media TikTok, tim pengabdian akan menentukan konten terbaik dan memberikan *reward* kepada pembuat konten terbaik. Dalam era digital ini, menjadi kreator konten memberikan anak muda kesempatan untuk mencapai *audiens* yang lebih luas dan mempengaruhi orang lain dengan pesan mereka, seperti menyebarkan informasi, menginspirasi, atau mempromosikan perubahan positif dalam masyarakat.

SARAN

Pelatihan Produksi Konten Digital yang diadakan untuk pelajar SMK Jaya Wisata Semarang telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan *hard skill* peserta dalam industri kreatif. Namun, terdapat beberapa aspek yang dapat diperbaiki dan disempurnakan untuk pelaksanaan pelatihan mendatang. Dan berdasarkan pengalaman dan hasil evaluasi pelatihan ini. Melakukan evaluasi mendalam jangka panjang setelah pelatihan berakhir untuk melacak kesuksesan dan dampak jangka panjang pelatihan terhadap karir dan kesempatan peserta. Melalui implementasi saran-saran di atas, diharapkan pelaksanaan pelatihan produksi konten digital di masa depan dapat lebih efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi peserta, sekolah, dan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Semarang yang telah mendukung Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi adanya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, sehingga dapat berjalan mulus tanpa ada rintangan yang apapun. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada SMK Jaya Wisata Semarang yang telah mengizinkan murid-muridnya untuk berpartisipasi sebagai peserta dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadiyanto, H., Noferdiman, N., Moehamin, M., & Yuliusman, Y. (2017). Assessing students and graduates soft skills, hard skills and competitiveness. *People: International Journal of Social Sciences*, 3(2), 1885-1906.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31-43.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena content creator di era digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 432-437.
- Priherdityo, E. (2018). Kala "Selebgram" Jadi Cita-cita Baru Remaja. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180713175413-234-313866/kala-selebgram-jadi-cita-cita-baru-remaja>
- Rohmadi, A. (2016). *Tips produktif ber-social media*. Elex Media Komputindo.

Hermawan, D. (2018). Content creator dalam kaca mata industri kreatif: Peran personal branding dalam media sosial.

Winarno, S. H. (2010). Pengembangan Soft Skill Dan Hard Skill Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan. *Jurnal Cakrawala*, 10(2).

Noor, I. H. (2010). Penelitian dan pengabdian masyarakat pada perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(3), 285-297.

Fitrianti, A. 2023. *Content Creator*.

Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).