

**PELATIHAN DASAR PEMBUATAN DIGITAL CONTENT
PADA KOMUNITAS REMAJA NUR AI LATIF CILEUNGSI BOGOR**

**¹Destiana Kumala, ^{2*}Eliza, ³Ali Mutaufiq, ⁴Ana Wijandari, ⁵Iyan Nurhasni
Ahya**

^{1,4}STEBIS Bina Mandiri, Bogor, Indonesia

²Sekolah Tinggi Perpajakan Indonesia, Jakarta, Indonesia

³STIE Bisnis Internasional Indonesia, Bekasi, Indonesia

⁵Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email: eliza@stpi-pajak.ac.id

Manuskrip: September -2022; Ditinjau: September -2022; Diterima: Oktober -
2022; Online: Januari-2023; Diterbitkan: Januari-2023

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi saat ini sangatlah pesat, salah satu yang digandrungi anak muda/remaja pada saat ini adalah media social. Banyak yang tidak menyadari Ketika kita update di platform media social yang kita miliki, sebenarnya kita sedang menciptakan sebuah digital content. jika kita dapat memanfaatkan dengan kegiatan ini dengan totalitas, maka para remaja akan memproduksi konten yang kreatif, inovatif sekaligus dapat membangun networking yang lebih professional. Ada dua yang mendasar dalam mewujudkan hal diatas pada komunitas remaja daerah cileungsi yaitu , wawasan mereka tentang digital content, dan keterbatasan pengetahuan mengenai hardware dan software terkait digital content. Hal tersebut dapat di selesaikan dengan memberikan materi serta penjelasan yang mendalam tentang digital content, disertai dengan praktik dan diskusi. Serta melakukan pembinaan lanjutan sebagai aimplementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Kata Kunci: Digital Content, Pelatihan, Content Creator

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, memberikan manfaat besar bagi seluruh aspek kehidupan yang ada, manfaat besar bagi Pendidikan, penelitian, niaga dan aspek kehidupan lainnya. Sehingga penggunaan teknologi ini dapat memperluas kesempatan dalam meraih kualitas kehidupan yang baik, khususnya bagi remaja.

Bagi remaja, perkembangan tekonologi informasi ini menjadi daya tarik sendiri untuk mencoba hal – hal baru, khususnya di media social. Tetapi banyak dari remaja menjadikan media social hanya sebagai pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri saja, dan tidak menyadari bahwa Ketika meng update di platform media social sesungguhnya kita sedang menciptakan sebuah content.

Berbagai format teks, gambar, audio dan video serta kombinasi dari format tersebut yang di upload kedalam mesin pembaca/mesin digital serta mudah dikirimkan Kembali/share melalui media digital disebut Digital Content. Sedangkan media yang digunakan beragam, seperti email, blog, Youtube, Instagram, dsb.

Beberapa remaja memiliki keterbatasan mengenai hardware dan software untuk menunjang produksi konten yang kreatif, inovatif sekaligus dapat membangun networking yang lebih professional.

Berdasarkan latar belakang inilah, maka pengabdian mengambil judul Pelatihan Dasar Pembuatan Digital Content pada Komunitas Remaja Nur Allatif Cileungsi, Bogor.

Metode yang digunakan adalah dengan kegiatan Hand-On method training, yaitu dengan melibatkan peserta pelatihan untuk ikut secara aktif, mencoba dan meniru serta observasi langsung terhadap pelatih, pada saat pelatih memberikan materi dalam pelatihan. Materi yang diberikan yaitu desain flyer/content media social dengan menggunakan Canva dan Video Editing dengan menggunakan Aplikasi Filmora dan Video Guru. Berikut ini adalah tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini:

Pertama, tahap persiapan yang dilakukan dengan Observasi. Observasi awal berdiskusi dengan calon peserta terkait dengan kondisi atau kendala yang ada dalam pembuatan konten digital, baik kelengkapan hardware maupun software serta cara penggunaan media tersebut. Hasil dari observasi tersebut dianalisis untuk dapat mengetahui permasalahan dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

Kedua, tahap pelaksanaan, dalam mengatasi permasalahan yang didapatkan melalui observasi diatas,, maka beberapa hal perlu dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu : Memberikan materi dan pemahaman mengenai digital content. Diharapkan setelah pelatihan para peserta mampu memproduksi materi atau konten yang mempunyai nilai edukasi ataupun hiburan didalam kontennya. Selanjutnya Memberikan pelatihan hands-On method Training.

Ketiga, Tahap Pendampingan, Agar tercapainya tujuan pengabdian masyarakat yang sesuai dengan kebutuhan, maka dari serangkaian diatas dilakukan secara berkelanjutan, melalui Grup Whatshap.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pemberian materi terkait soft-skill dan hard-skill yang diaplikasikan untuk pembuatan digital konten. Dimana beberapa metode yang digunakan untuk kegiatan digital konten meliputi:

- a. SEO (Search Engine Optimization) - Menoptimalkan konten agar mudah ditemukan oleh mesin pencari seperti Google.
- b. Content marketing - Membuat konten yang berkualitas dan bermanfaat untuk target audiens.

- c. Social media marketing - Promosi melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter.
- d. Email marketing - Mengirimkan konten melalui email untuk menjangkau audiens yang sudah terdaftar.
- e. Influencer marketing - Bekerja sama dengan influencer untuk menyebarkan konten.
- f. Native advertising - Menyamarkan iklan sebagai konten yang relevan.
- g. Public relations - Membuat hubungan baik dengan media dan pemberi informasi untuk menyebarkan konten.
- h. Paid advertising - Membayar untuk menampilkan iklan konten pada situs web atau media sosial tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan selama 1 hari yang di bagi menjadi 2 sesi secara offline dengan protokol Kesehatan. Pelatihan ini dilaksanakan selama 120 menit, yaitu pukul 10.00-12.00 WIB pada sesi Pertama, dan 300 menit pada sesi kedua, yaitu pukul 13.00-17.00 WIB. Peserta pelatihan sangat antusias selama mengikuti kegiatan pelatihan Digital Content.

Hal yang pertama dilakukan adalah Persiapan. Pada tahap ini dilakukan observasi bagaimana pemahaman peserta tentang digital content, dengan membuka ruang konsultasi kepada calon peserta. Hasil dari observasi ini kemudian dianalisis untuk bisa mengetahui permasalahan apa yang di dapatkan dan bagaimana alternatif penyelesaiannya. Kemudian dilakukan koordinasi dengan Ketua komunitas Nur Al latif mengenai rencana pelatihan.

Kedua dilakukannya tahap pelatihan dengan ceramah dan memberikan pemahaman mengenai digital content serta membuka ruang konsultasi kepada para peserta untuk mengetahui kendala apa yang terjadi dilapangan. Masalah utama adalah keterbatasan pengetahuan peserta mengenai apa itu digital content, bagaimana cara membuat konten yang menarik serta pengetahuan mengenai apa saja yang digunakan baik hardware maupun software. Untuk menindaklanjuti masalah tersebut, maka kami memberikan coaching kepada peserta, dengan berdiskusi tanya jawab dalam mengelola dan membuat strategi konten.

Kedua, Pelaksanaan Pelatihan, dengan praktik langsung membuat video yang mudah dan menarik, yang disampaikan oleh Destiana Kumala, S.Kom., M.M. Pelatihan dimulai dengan mengunduh aplikasi yang akan digunakan untuk mengedit video, yaitu Filmora dan Video guru dan untuk desain menggunakan Canva. Setelah itu, peserta praktik langsung mengambil video singkat di sekitar area pelatihan menggunakan alat/hardware yang sudah disediakan (Handphone, Camera, Tripod, Lighting, laptop). Pelatihan ini dilakukan hari Minggu, 10 Januari 2021 yang diikuti oleh 6 Fasilitator dan 15 peserta dari komunitas Nur Al Latif.

Ketiga, Pendampingan. Setelah pelatihan selesai penulis melakukan pendampingan dengan metode tanya jawab melalui Whatshap Grup. Penulis juga bekerjasama dengan Masjid Alam Albarakah untuk meliput acara atau kegiatan

sebagai content dari chanel youtube Nur Al Alatif, sebagai bentuk pendampingan, agar dari pelatihan ini dapat secara continue di aplikasikan.

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik dan tujuan diselenggarakannya kegiatan pelatihan ini tercapai. Berdasarkan hasil video yang telah diupload pada chanel youtube Nur Al Alatif, fasilitator dan peserta mampu membuat video yang menarik.

KESIMPULAN

Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada fasilitator dan remaja dalam komunitas Nur Al Alatif, yang di laksanakan dalam selama 420 menit dihadiri oleh 6 fasilitator dan 15 peserta. Pada akhir kegiatan Fasilitator membuat video dan peserta lainnya membuat desain flyer dan video youtube. Dengan dilaksanakannya pelatihan ini, fasilitator dan peserta memiliki kemampuan untuk editing video sehingga mampu memaksimalkan dalam memproduksi konten yang kreatif, inovatif sekaligus dapat membangun networking yang lebih professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, Y., Rahayu, S., & Rumangkit, S. (2021). Pelatihan Starup Digital dan Digital Marketing bagi Siswa-Siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Metro. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 97-103.
- Bernadus, Thomas Jan. (2016). Content Creator” Apa Sih Itu?. Diakses dari: <http://tommy.my.id/2016/08/31/content-creator-apa-sih-itu/>
- Budi Permana, Arif. (2019). *Cepat Mahir menjadi Youtuber & Content Creator*. Yogyakarta: Andi.
- Firdiansyah, A. (2021). Ingin jadi content creator?, We Are, diakses dari <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-content-creator/#.YGUjZIUzbiU>
- Hadinata, R (2015). Analisis metode Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di CV X. *AGORA*. 3(2). 475-478.
- Haryadi, R. N., Rojali, A., & Fauzan, M. (2021). Sosialisasi Penggunaan Online Shop berbasis Website di UMKM Cimanggis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 10-16.
- Johnson, E.B. 2002. *Contextual Teaching and Learning dalam Komalasari*. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi* (hal. 2). Bandung: Refika Aditama
- M. Defriani, (2021). Pelatihan daring cara edit video mudah dan menarik untuk memaksimalkan pembelajaran siswa tingkat pre-school. 2(2). 159-163.
- Sunarsi, D., Hastono, H., Yuangga, K. D., Haryadi, R. N., & Teriyan, A. (2022). Literasi Pemasaran Digital Untuk Mengenalkan Batik Pandeglang di Masa Pandemi pada Desa Wisata Sukarame Banten. *Jurnal PADMA: Pengabdian Dharma Masyarakat*, 2(2).
- Wiley, David. 2000. *Learning Object Design and Sequencing Theory*. Dissertation. USA: Brigham Young University. digitalcontentindonesia.wordpress.com/2017/02/18/apa-itu-digital-content/

Wasan, G. H., & Sariningsih, A. (2021). Pelatihan pemasaran produk usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) berbasis digital di Kecamatan Citeureup. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (Jpmm)*, 1(1), 31-36.