



RESEARCH ARTICLE

Pelatihan *Content Creator*: Melatih Keterampilan Peserta Didik Dalam Membuat Konten Digital Yang Menarik di SMKN 9 Bandung

Abdul Fadli Kalaloi,* Aiza Nabilla Arifputri, Rahmalia Kasih A, Shafwan Harits A and Sabrina Salsabila

Faculty of Communication and Social Science, Telkom University, Bandung, 40257, West Jawa, Indonesia

* Corresponding author: fadkalalo@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pembuatan Konten Digital yang Menarik dapat meningkatkan pemahaman terutama pada Peserta Didik. Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Pelatihan *Content Creator*: Melatih Keterampilan Peserta Didik Dalam Membuat Konten Digital Yang Menarik di SMKN 9 Bandung”. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam kemampuan menghasilkan konten digital yang menarik dan relevan pada perkembangan dunia digital saat ini. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang khusus untuk membekali siswa dengan teknik dan strategi keterampilan yang dapat mendukung pengembangan pada konten yang dapat memberikan dampak pada masa depan mereka. Melalui pendekatan praktis dan interaktif, para siswa akan mempelajari berbagi aspek pembuatan konten, seperti pembuatan konten kreatif, membaca *engagement* pada suatu konten, dan keterampilan dalam penulisan dan pengeditan sebuah konten. Diharapkan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan praktik siswa, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang peluang karir di industri kreatif dan digital.

Key words: Digital, Konten, Kreatif, Siswa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi, belajar, dan bekerja. Transformasi ini mendorong meningkatnya kebutuhan akan keterampilan digital, khususnya dalam bidang industri kreatif berbasis konten. Data menunjukkan bahwa subsektor ekonomi kreatif digital seperti konten multimedia, media sosial, dan platform kreatif menjadi salah satu penggerak pertumbuhan ekonomi di Indonesia [1]. Kondisi tersebut menuntut generasi muda untuk tidak hanya menjadi konsumen konten digital, tetapi juga mampu menjadi produsen konten yang kreatif, relevan, dan bernilai. Pada tingkat pendidikan menengah kejuruan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tuntutan kesiapan kerja menjadi semakin nyata. SMK diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri [2]. Namun, hasil observasi awal dan koordinasi dengan pihak SMK Negeri 9 Bandung menunjukkan bahwa meskipun siswa telah terbiasa menggunakan media sosial dan teknologi digital, sebagian besar dari mereka belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang terstruktur dalam pembuatan konten digital yang kreatif dan strategis. Pembelajaran formal di sekolah masih lebih berfokus pada kompetensi kejuruan utama, sementara keterampilan pendukung seperti *content creation* belum diberikan secara mendalam. Di sisi lain, karakteristik siswa SMK

yang berada pada usia produktif dan dekat dengan budaya digital menunjukkan potensi besar untuk dikembangkan sebagai *content creator*. Mereka aktif menggunakan platform digital, memiliki minat tinggi terhadap media sosial, serta menunjukkan ketertarikan pada profesi di bidang industri kreatif. Namun, tanpa pendampingan dan pelatihan yang tepat, potensi tersebut berisiko tidak berkembang secara optimal dan hanya berhenti pada aktivitas konsumtif semata. Kondisi ini menjadi kebutuhan nyata yang disampaikan oleh pihak sekolah, yaitu perlunya pelatihan praktis yang dapat membekali siswa dengan pemahaman konsep, teknik, dan strategi pembuatan konten digital yang sesuai dengan perkembangan industri.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, Program Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) ini dirancang sebagai bentuk respons akademik terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Pelatihan *content creator* tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam membuat konten digital, tetapi juga membangun pemahaman tentang kreativitas, *engagement*, serta peluang karier di industri kreatif dan digital. Kegiatan ini sejalan dengan peran perguruan tinggi dalam Tri Dharma, khususnya dalam mentransfer pengetahuan dan keahlian akademik agar memberikan dampak nyata bagi masyarakat. Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan “*Content Creator*: Melatih Keterampilan Peserta Didik dalam Membuat Konten Digital yang Menarik di

SMKN 9 Bandung” bukan merupakan kegiatan yang berangkat dari keinginan sepihak akademisi, melainkan hasil dari identifikasi kebutuhan mitra pendidikan yang dihadapkan pada tantangan kesiapan sumber daya manusia di era digital. Pelatihan ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara potensi siswa dan tuntutan industri, serta memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan.



Gambar 1. Alur Kegiatan (Roadmap)

Gambar 1. Menjelaskan pada Tahapan Pra-Kegiatan (persiapan). Persiapan pada pengabdian Masyarakat ke SMKN 9 Bandung ini dilakukan dalam kurung waktu satu sampai dua bulan. Persiapan ini dimulai dari pembentukan tim pengabdian Masyarakat, pembentukan ini bertujuan untuk tim yang bertanggung jawab atas semua pelaksanaan pengabdian Masyarakat ke SMKN 9 Bandung. Selanjutnya adalah penyusunan proposal dan materi. Proposal ini digunakan sebagai perizinan secara resmi kepada SMKN 9 Bandung untuk pelaksanaan Pengabdian Masyarakat (Abdimas) serta permohonan anggaran kepada pihak fakultas. Selain itu adalah pembuatan materi. Materi ini dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan serta koordinasi dengan mitra dilakukan baik secara daring maupun luring untuk memastikan kesiapan tempat, jadwal, serta teknis pelaksanaan, termasuk pembagian peran anatara tim pengabdian dan pihak mitra.

Pada Tahapan Pelaksanaan Kegiatan, kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Oktober 2025 pada Aula SMKN 9 Bandung. Pelatihan ini dihadiri oleh siswa-siswi SMKN 9 Bandung. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dibuka oleh Ibu Kepala Sekolah SMKN 9 Bandung. Setelah itu kegiatan dilanjut pada pemberian Pre-Test yang bertujuan untuk pemahaman awal siswa dalam pembuatan konten digital. Selanjutnya penyampaian materi disampaikan oleh Dosen Universitas Telkom yaitu Fiqie Lavani Melano, S.I.Kom., M.I.Kom. Diakhir pematerian siswa diwajibkan untuk mengerjakan Post-Test yang bertujuan untuk melihat pemahaman siswa tentang pematerian yang telah disampaikan. Pematerian berlangsung dan dibimbing oleh Dosen Ilmu Komunikasi Fiqie Lavani Melano, S.I.Kom., M.I.Kom. Dengan membawa tema “Pelatihan Content Creator: Melatih Keterampilan Peserta Didik Dalam Membuat Konten Digital Yang Menarik di SMKN 9 Bandung”. Pematerian yang dibawa berfokuskan untuk mengajak kompetensi peserta didik SMK.

Metodologi Penelitian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilakukan secara berkala melalui Pra-Kegiatan (persiapan), Pelaksanaan Kegiatan dan Pasca-Produksi (Evaluasi) (Aryani et al., 2024). Berikut adalah alur dan Gambaran kegiatan pada Pelatihan Content Creator: Melatih Keterampilan Peserta Didik Dalam Membuat Konten Digital Yang Menarik di SMKN 9 Bandung yang dilakukan. siswa dapat mengembangkan *soft skill* nya dalam pembuatan konten kreatif. Selain itu, siswa dapat secara aktif mempraktikkan pembuatan konten digital yang didampingi langsung oleh pemateri. Pematerian ini membawa *study case* umum yang

terjadi pada pembuatan konten. Dimana pembuat konten dapat memberikan ide kreatifnya dan inovasinya pada dunia kreatif saat ini. Selain itu, pematerian ini memberikan wawasan tambahan bagi siswa mengenai cara menanggapi perkembangan dunia kreatif saat ini yang terus berkembang, dan bagaimana siswa dapat menyikapinya.

Tahap Pasca-Kegiatan (Evaluasi) dilakukan setelah kegiatan utama selesai untuk mengukur efektivitas program yang telah dilaksanakan. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan wawancara kepada peserta guna mengukur Tingkat kepuasan serta dampak kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk penyusunan laporan evaluasi yang menjadi dasar perbaikan untuk kegiatan berikutnya. Selain itu, hasil kegiatan ini juga didokumentasikan dan dipublikasikan melalui kanal massa serta pembuatan *After Movie* yang menampilkan seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir. Terakhir, seluruh data dan temuan yang diperoleh dalam kegiatan ini disusun dalam laporan akhir sebagai dokumentasi resmi dari pelaksanaan Abdimas ini.

Keterlibatan siswa memiliki peran aktif dalam membantu seluruh kegiatan. Serta memberikan masukan dalam pelatihan. Siswa secara langsung diajak untuk berpartisipasi pada pemberian pematerian. Siswa dapat mempraktikkan langsung dari yang sudah materi disampaikan. Selain itu, kolaborasi dengan pihak sekolah sebagai fasilitator menjadikan kegiatan ini berjalan secara lancar sesuai dengan kegiatan yang dirancang. Sehingga dapat berlangsungnya kegiatan pengabdian masyarakat yang selaras dengan visi misinya dan dapat memberikan hasil yang positif bagi siswa-siswi SMKN 9 Bandung.

Hasil dan Pembahasan

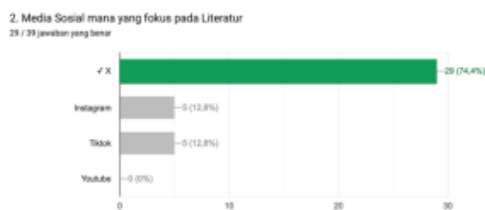
Kegiatan pengabdian Masyarakat dengan tema “Pelatihan Content Creator: Melatih Keterampilan Peserta Didik Dalam Membuat Konten Digital Yang Menarik di SMKN 9 Bandung” berfokuskan pada pemberian wawasan mengenal pembuatan konten yang kreatif di era Industri Kreatif dan Digital saat ini. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan Teknik dalam pembuatan konten digital. Melalui sesi pematerian yang interaktif, siswa diperkenalkan untuk bertanya jawab kepada pemateri.



Gambar 2. Diagram Pre-Test

Berdasarkan diagram pada gambar 2 di atas:

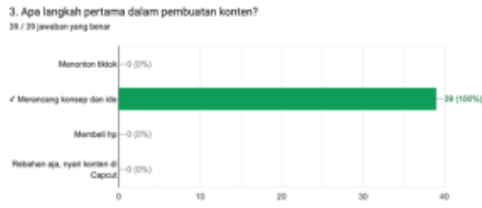
- 94,9% menjawab benar dengan jawaban ya, karena saat ini zaman sudah digital dan semua lini perlu adanya konten kreatif
- 2,6% responden menjawab salah



Gambar 3. Diagram Pre-Test

Berdasarkan diagram pada gambar 3 di atas:

- 74,4% menjawab benar dengan jawaban X
- 12,8% responden menjawab salah



Gambar 4. Diagram Pre-Test

Berdasarkan diagram pada gambar 4 di atas:

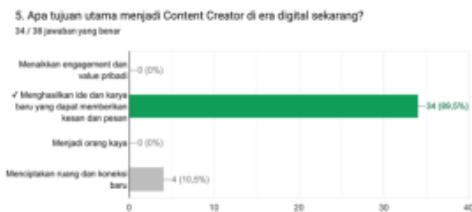
- 100% menjawab benar dengan jawaban Merancang konsep dan ide



Gambar 5. Diagram Pre-Test

Berdasarkan diagram pada gambar 5 di atas:

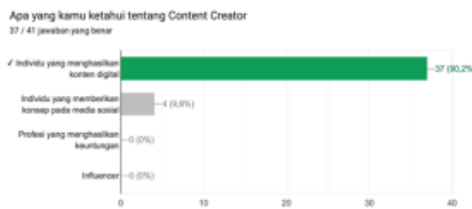
- 71,8% menjawab benar dengan jawaban Screening dan revisi konten sesuai dengan *brief*
- 28,2% menjawab salah



Gambar 6. Diagram Pre-Test

Berdasarkan diagram pada gambar 6 di atas:

- 89,5% menjawab benar dengan jawaban Menghasilkan ide dan karya baru yang dapat memberikan kesan dan pesan
- 10,5% responden menjawab salah



Gambar 7. Diagram Post Test

Berdasarkan diagram pada gambar 7 di atas:

- 90,2% menjawab benar dengan jawaban Individu yang menghasilkan

konsep pada media sosial

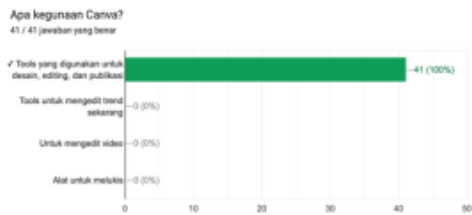
- 9,8% responden menjawab salah



Gambar 8. Diagram Post Test

Berdasarkan diagram pada gambar 8 di atas:

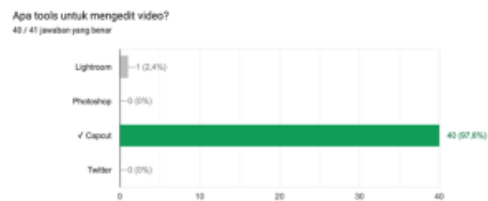
- 95,1% menjawab benar dengan jawaban Proses individu mengeksekusi dari konsep yang sudah dibuat
- 4,9% responden menjawab salah



Gambar 9. Diagram Post Test

Berdasarkan diagram pada gambar 9 di atas:

- 100% menjawab benar dengan jawaban *Tools* yang digunakan untuk desain, editing, dan publikasi



Gambar 10. Diagram Post Test

Berdasarkan diagram pada gambar 10 di atas:

- 97,6% menjawab benar dengan jawaban Capcut
- 2,4% responden menjawab salah



Gambar 11. Diagram Post Test

Berdasarkan diagram pada gambar 11 di atas:

- 7,3% menjawab benar dengan jawaban Mendaftarkan HAKI dan membuat konten yang *fresh*
- 92,7% responden menjawab salah

Kesimpulan

Pelatihan *Content Creator*: Melatih Keterampilan Peserta Didik Dalam Membuat Konten Digital Yang Menarik di SMKN 9 Bandung menunjukkan bahwa pembuatan konten digital saat ini memiliki peran yang signifikan dalam menghadapi perkembangan dunia Industri Kreatif dan Digital. Mereka secara tidak langsung harus bisa untuk dapat beradaptasi dengan industri kreatif dan digital saat ini. Pengabdian masyarakat yang diinisiasi oleh Telkom University memberikan salah satu solusi kepada Siswa-Siswi SMKN 9 Bandung untuk dapat berperan aktif memberikan inovasi dan kreatifnya pada pembuatan konten digital saat ini. Dengan kolaborasi dengan pihak sekolah, menjadikan fasilitator antara Telkom University memberikan pematerian secara langsung kepada Siswa-Siswi. Penyampaian pematerian diberikan secara langsung oleh Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Telkom, yaitu Bapak Fiqie Lavani Melano, S.I.Kom., M.I.Kom. dengan membawa tema "Pelatihan *Content Creator*: Melatih Keterampilan Peserta Didik dalam Membuat Konten Digital yang Menarik di SMKN 9 Bandung". Pemberian pematerian diawali dengan mengajak siswa-siswi untuk aktif berdiskusi dan bertanya dengan penggunaan konten digital yang sudah siswa-siswi saat ini lakukan. Setelahnya pematerian disampaikan secara langsung dengan membawa *study case* dan *worst case* yang saat ini akan sering terjadi mengingat dunia industri dan kreatif yang kian berkembang.

Berdasarkan hasil dari Pre-Test dan Post Test yang telah dijawab oleh siswa-siswi yang mengikuti pelatihan ini dapat terlihat bahwa sebelum pelatihan dimulai siswa belum mengerti untuk mendefinisikan pembuatan konten digital yang kreatif dan inovatif. Namun setelah adanya pelatihan dengan pematerian yang disampaikan oleh Bapak Fiqie dapat dilihat bahwa siswa lebih paham dengan cara penggunaan dan pembuatan konten, pemilihan medium untuk mengekspresikan, serta publikasi dalam konten digital. Pemberian Pre-Test dan Post-Test ini menjadi tolak ukur awal dan akhir dari penyampaian pematerian. Pre-Test menjadi tolak ukur awalan untuk melihat pemahaman umum mengenai pembuatan konten digital. Selain itu, Post-Test menjadi tolak ukur pemahaman siswa-siswi dengan penyampaian pematerian yang sudah diberikan secara langsung, sehingga test ini akan menjadi bahan evaluasi bersama untuk Universitas Telkom yang sebagai penyelenggara dan pihak sekolah untuk dapat sebagai tolak ukur pembelajaran kedepannya. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian Masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait pembuatan konten digital. Keberhasilan ini didukung dengan kolaborasi yang terstruktur serta keterlibatan yang aktif dari mitra. Oleh

karena itu pelatihan serupa di kegiatan selanjutnya dapat dikembangkan dengan pematerian yang adaptif serta audiens yang lebih luas agar nantinya akan memberikan dampak yang lebih besar.

Pengabdian Masyarakat ini menjadi landasan pokok antara mahasiswa untuk dapat memberikan pengalaman yang mereka dapatkan di perkuliahan untuk bisa dibagikan secara langsung kepada siswa-siswi. Selain itu, mahasiswa disini juga berperan aktif pada penyelenggaraan semua rangkaian pengabdian masyarakat yang diusung oleh Universitas Telkom.

Daftar Pustaka

1. Syafitri ADA, Nisa FL. Perkembangan serta Peran Ekonomi Kreatif di Indonesia dari Masa ke Masa. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*. 2024;2(3):189-98.
2. Irwanto. Link and Match Pendidikan Kejuruan dengan Dunia Usaha dan Industri di Indonesia. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 2021;2(2).
3. Dewi RK, Lestari S. Pelatihan Pembuatan Konten Digital sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa SMK. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 2021;6(2):112-20.
4. Flew T. *New Media: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press; 2014.
5. Haqqu R, et al. Pelatihan Penulisan Kreatif untuk Konten Bisnis Digital bagi Pelajar di SMA Al Ma'soem. In: *The Proceeding of Community Service and Engagement (COSECANT) Seminar*. vol. 4; 2024. .
6. Hobbs R, Jensen A. The Past, Present, and Future of Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education*. 2009;1(1):1-11.
7. dan Kebudayaan KP. *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta; 2017.
8. Kementerian Pendidikan RdT Kebudayaan. *Peta Jalan Pendidikan Indonesia*. Jakarta; 2022.
9. Majid NWA, et al. Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Pelajar Tingkat Menengah Atas di Kabupaten Purwakarta. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*. 2022;5(2):283-91.
10. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta; 2019.
11. Widodo A, Sari ER. Pengembangan Konten Digital sebagai Media Pembelajaran Kreatif di SMK. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 2022;8(1):55-64.