

# Tumbuh Kreativitas dan Keterampilan Digital: Pengembangan Kemampuan Content Creator di Kalangan Siswa Jurusan Multimedia SMKN 49 Jakarta

**Kurniawan Prasetyo\*<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Indonesia

\*e-mail: [kurniawan.prasetyo@mercubuana.ac.id](mailto:kurniawan.prasetyo@mercubuana.ac.id)<sup>1</sup>

## **Abstrak**

*Survey menemukan bahwa content creator adalah pekerjaan impian baru bagi anak-anak di masa depan. Namun, perlu diingat bahwa anak-anak harus memahami secara menyeluruh tentang kesulitan dan peluang yang ditawarkan oleh content creator, mereka akan memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep literasi digital saat mereka benar-benar bekerja sebagai pembuat konten. Siswa SMKN 49 Jakarta Utara jurusan Multimedia memiliki masalah dengan keterampilan digital, diantaranya: Kendala infrastruktur dan aksesibilitas dalam mengoptimalkan media digital; Kurangnya keterlibatan dan dukungan serta peluang industri digital; Kurangnya kesadaran karir di bidang industri digital; Serta kurangnya pengembangan softskill. Fokus dan tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menumbuhkan kreativitas dan keterampilan digital dengan pengembangan kemampuan content creator di kalangan siswa jurusan multimedia SMKN 49 Jakarta Utara. Target luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peningkatan peningkatan daya saing siswa jurusan multimedia SMKN 49 Jakarta dalam keterampilan digital dan kreativitas melalui pengembangan kemampuan content creator, yang diukur melalui monitoring dan evaluasi pasca kegiatan*

**Kata kunci:** Content Creator, Keterampilan Digital, Multimedia, Siswa SMK

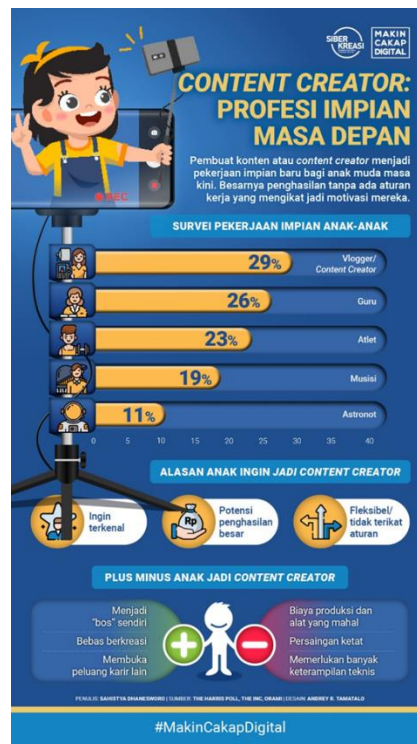
## **Abstract**

*The survey found that content creator is the new dream job for children in the future. However, keep in mind that children must thoroughly understand the difficulties and opportunities offered by content creators, they will have a deep understanding of the concept of digital literacy when they actually work as content creators. Students of SMKN 49 North Jakarta majoring in Multimedia may have many problems with digital skills, including: Infrastructure and accessibility constraints in optimizing digital media; Lack of digital industry engagement and support and opportunities; Lack of career awareness in the digital industry; And lack of soft skills development. The focus and purpose of this community service activity is to foster creativity and digital skills by developing content creator abilities among students majoring in multimedia at SMKN 49 North Jakarta. The target output resulting from this community service activity is an increase in the competitiveness of students majoring in multimedia at SMKN 49 Jakarta in digital skills and creativity through the development of content creator abilities, as measured through post-activity monitoring and evaluation.*

**Keywords:** Content Creator, Digital Skills, Multimedia, Vocational Students

## **1. PENDAHULUAN**

Sebuah survei yang dilakukan oleh Perusahaan LEGO terhadap anak-anak di Amerika Serikat dan Inggris antara usia 8 dan 12 tahun menemukan bahwa *content creator* adalah pekerjaan impian baru bagi anak-anak di masa depan (Hariyanti, 2023). Menurut survei tersebut, 29% remaja mengatakan mereka bercita-cita untuk menjadi pembuat konten. Anak-anak termotivasi untuk membuat konten karena berbagai alasan, seperti ingin menjadi terkenal, memiliki peluang besar untuk mendapatkan banyak uang, menjadi fleksibel, atau tidak terikat dengan aturan kerja. Namun, perlu diingat bahwa anak-anak harus memahami secara menyeluruh tentang kesulitan dan peluang yang ditawarkan oleh profesi *content creator*, mereka akan memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep literasi digital saat mereka benar-benar bekerja sebagai pembuat konten. Mereka tidak hanya akan menjadi pembuat konten yang mahir tetapi juga akan memahami dan menerapkan etika dan keamanan digital.



Gambar 1. Content Creator: Profesi Impian Anak pada Masa Depan

(Sumber: <https://katadata.co.id/infografik/64b8ca587b03d/content-creator-profesi-impian-anak-pada-masa-depan>)

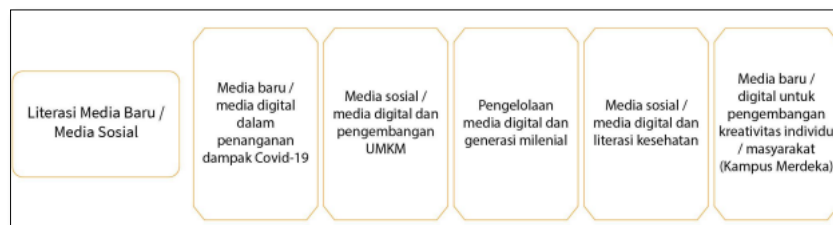
Kebebasan untuk berkarya dan berekspresi melalui konten yang dibuat adalah keuntungan lain dari menjadi seorang content creator selain kemampuan untuk menghasilkan uang dan fleksibel. Selain itu, bidang ini dapat menawarkan peluang karir tambahan bagi para pelakunya. Tetapi itu bukan berarti profesi ini mudah. Menurut artikel dari KATADATA, untuk membuat konten yang berkualitas tinggi, pembuat konten harus memiliki berbagai keterampilan teknis, seperti menulis skenario, menyunting, mengelola proyek, dan keterampilan teknis lainnya. Selain itu, banyaknya individu yang ingin menjadi pembuat konten menciptakan persaingan yang ketat di bidang ini (Hariyanti, 2023). Hal ini sejalan dengan salah satu karakteristik media sosial yaitu *user-generated content* Dimana konten di media sosial adalah sepenuhnya dimiliki dan berdasarkan kontribusi dari pengguna atau pemilik akun (Prasetyo, dkk, 2022).

Siswa SMKN 49 Jakarta Utara jurusan Multimedia memiliki masalah dengan keterampilan digital. Teknologi berkembang dengan cepat, tetapi kurikulum di beberapa sekolah menengah mungkin tidak sesuai dengan perkembangan terbaru dalam teknologi dan keterampilan digital. Ini dapat menyebabkan perbedaan antara apa yang diajarkan dan apa yang diperlukan di dunia kerja. Sejalan dengan hal tersebut, dalam beberapa institusi pendidikan, siswa mungkin menghadapi tantangan infrastruktur seperti keterbatasan akses internet, komputer, atau perangkat lunak yang diperlukan untuk pendidikan digital. Tantangan infrastruktur ini dapat menyebabkan siswa tidak dapat benar-benar mempelajari keterampilan digital. Selain itu, tidak semua guru memiliki kemampuan atau pemahaman yang cukup tentang teknologi dan keterampilan digital. Kurangnya pelatihan dapat menjadi hambatan bagi guru untuk mengajar dengan baik di bidang ini. Permasalahan ini tercermin berdasarkan data dari Kata Data, jumlah tenaga kerja lulusan SMK mencapai 17,33 juta, proporsinya mencapai 12,40% (Muhamad, 2023).

Keterlibatan dan dukungan dari dunia industri juga sangat penting untuk memastikan bahwa keterampilan yang diajarkan di sekolah sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Tanpa kerja sama dengan bisnis atau industri setempat, keterampilan yang diajarkan di sekolah tidak sesuai dengan kebutuhan kerja. Dari sisi siswa, mereka kurang memahami berbagai peluang

karir yang terkait dengan keterampilan digital. Ini dapat menyebabkan perbedaan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang dibutuhkan pasar kerja. Karena faktor ekonomi atau sosial, beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan untuk mendapatkan pendidikan berkualitas tinggi melalui kemampuan digital. Metode evaluasi kinerja yang tidak efektif mungkin tidak dapat mengukur kemampuan siswa dalam keterampilan digital. Akibatnya, ini dapat mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Selain keterampilan teknis, keterampilan non-teknis seperti kerja sama tim, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis juga penting. Jika siswa tidak mempelajari keterampilan soft ini, itu dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk terlibat dalam dunia kerja digital. Sekolah, industri, pemerintah, termasuk juga perguruan tinggi harus bekerja sama untuk menyelesaikan masalah ini dengan menyusun kurikulum yang relevan, memberikan pelatihan kepada guru, meningkatkan aksesibilitas teknologi, dan meningkatkan pengetahuan siswa tentang peluang karir di era digital.

Fokus dan tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menumbuhkan kreativitas dan keterampilan digital dengan pengembangan kemampuan *content creator* di kalangan siswa jurusan multimedia SMKN 49 Jakarta Utara. Tujuan ini berkaitan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yang merupakan tafsir konkret sebagai upaya dalam memperluas ruang pengabdian masyarakat oleh perguruan tinggi. Selain itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga mendukung tercapainya *output* kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 2. Rencana Induk PkM

Permasalahan prioritas yang ditangani dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah terkait peningkatan daya saing masyarakat yaitu menumbuhkan kreativitas dan keterampilan digital dengan pengembangan kemampuan profesi *content creator* di kalangan siswa jurusan multimedia SMKN 49 Jakarta Utara. Secara spesifik, permasalahan prioritas yang dihadapi mitra adalah :

- Kendala infrastruktur dan aksesibilitas dalam mengoptimalkan media digital. Infrastruktur yang kurang memadai, terutama di daerah rural seperti kecamatan Cilincing, dapat menjadi hambatan dalam mengoptimalkan media digital.
- Kurangnya keterlibatan dan dukungan serta peluang industri digital. Kurangnya dukungan dari pemerintah, industri, dan masyarakat umum terhadap potensi siswa SMK dapat menghambat pertumbuhan kemampuan profesi *content creator* siswa
- Kurangnya kesadaran karir di bidang industri digital. Berdampak pada kekurangan tenaga kerja yang berkualifikasi di industri digital, potensi siswa SMK yang tidak tergali sepenuhnya, dan ketidaksesuaian antara kebutuhan industri dan ketersediaan tenaga kerja

Kurangnya pengembangan *softskill*. Mencakup pada kurangnya kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan kepemimpinan, yang dapat mempengaruhi produktivitas tim dan pertumbuhan karir siswa SMK setelah lulus nanti

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- Membuat program pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan media digital
- Menyelenggarakan lokakarya untuk siswa agar dapat mengenal lebih dekat industri digital
- Mengadakan sesi penyuluhan mengenai peluang karir di bidang industri digital
- Menyelenggarakan kegiatan atau proyek kolaboratif yang mempromosikan pengembangan *softskill*

Target luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peningkatan peningkatan daya saing siswa jurusan multimedia SMKN 49 Jakarta dalam keterampilan digital dan kreativitas melalui pengembangan kemampuan *content creator*, yang diukur melalui monitoring dan evaluasi pasca kegiatan.

Selain target luaran dan Solusi yang disebutkan di atas, publikasi media massa dan video pengkayaan materi pembelajaran juga menjadi luaran dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Publikasi media massa menasar pada portal berita online local dan nasional, yang ditujukan untuk memberikan informasi terkait kegiatan yang dilakukan. Untuk video pengayaan materi pembelajaran dibuat untuk mata kuliah Produksi Video Multiplatform pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode workshop. Metode dengan teknik penyuluhan ini merupakan salah satu cara yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada sasaran, guna menciptakan adanya perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pemilihan metode dan teknik workshop ini dinilai sebagai salah satu cara yang tepat dalam memberikan perubahan perilaku secara berkelanjutan, yang dimana perubahan ini tidak hanya sekedar memberikan penambahan akan pengetahuan edukatif saja. Namun kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri, menambah wawasan mengenai kreativitas dan keterampilan digital, serta dapat memanfaatkan media sosial sebagai wadah untuk pengembangan kemampuan *content creator* para Siswa jurusan Multimedia SMKN 49 Jakarta.

Selain memberikan pemaparan materi dengan menggunakan metode workshop, kegiatan ini juga akan menjalin interaksi dengan para siswa. Interaksi ini akan dibangun dengan mengadakan sesi tanya jawab/diskusi serta praktik singkat terkait materi yang telah disampaikan. Sehingga nantinya segala pertukaran informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian yang sama, akan lebih jelas dan lebih teliti dalam menciptakan keputusan bersama. Dengan begitu, kegiatan ini dapat membuat Siswa yang menyimak akan lebih aktif dalam berpendapat, dapat merangsang pemikiran/ide kreatif, kritis, serta membuka sebuah wawasan yang lebih luas.

Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan berfokus pada materi "Kreativitas & Keterampilan Digital: Pengembangan Kemampuan Content Creator". Agar pemecahan masalah sesuai dengan identifikasi dan rumusan masalah di atas serta dapat terlaksanakan dan mencapai tujuan, maka kegiatan ini menggunakan beberapa rangkaian rencana kegiatan, yaitu :

- a. Workshop dilakukan melalui seminar di SMKN 49 Jakarta, jurusan Multimedia
- b. Materi workshop yang akan dibawakan ialah terkait pengembangan kemampuan *content creator* serta menumbuhkan kreativitas dan keterampilan digital
- c. Diskusi & brainstorming tentang *content creator* dan industri digital
- d. Praktik singkat pengelolaan dan pembuatan *content digital*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

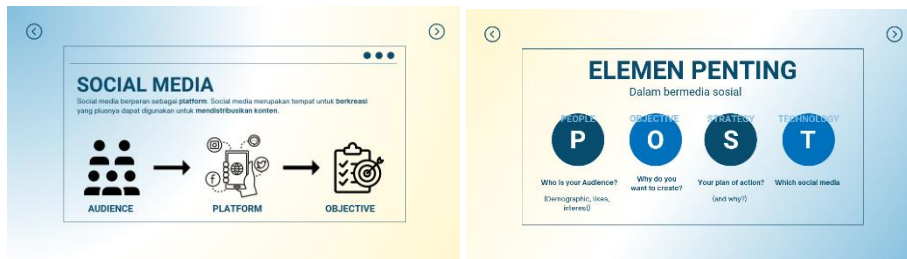
Pengabdian Kegiatan PkM dalam pengembangan kemampuan *content creator* di kalangan siswa jurusan multimedia smkn 49 jakarta dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Januari 2024. Kegiatan PkM berlangsung dengan baik dan lancar dimana aktivitas kegiatan dapat berjalan secara optimal. Terdapat beberapa materi yang menjadi fokus dalam kegiatan PkM dalam pengembangan kemampuan *content creator*, diantaranya:

- a. Pemahaman dasar tentang *content creator*. Berisi materi yang membahas pengertian *content creator* dan ruang lingkupnya. Penyampaian materi ini juga dilengkapi dengan sesi diskusi.



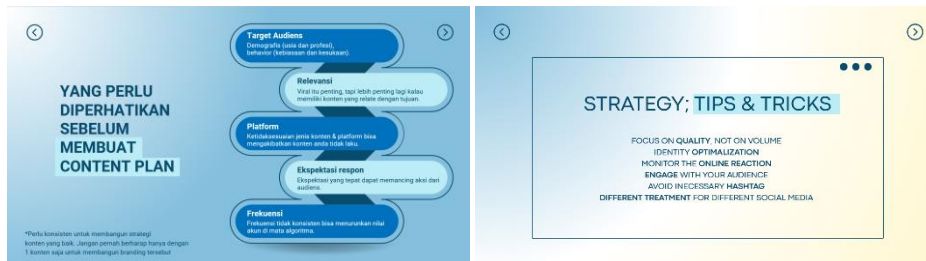
Gambar 3. Slide Pemahaman Dasar Content Creator

- b. Pengetahuan tentang media sosial sebagai platform yang digunakan oleh content creator. Berisi materi tentang peran media sosial, kaitannya dengan konten dan audience. Pada sesi ini juga disampaikan elemen penting yang harus diperhatikan dalam bermedia sosial



Gambar 4. Slide Pengetahuan Sosial Media dan Elemen Penting yang Harus Diperhatikan

- c. Pada sesi berikutnya, peserta diberikan pemahaman yang lebih kompleks mengenai beberapa hal yang perlu diperhatikan content creator dalam membuat content plan meliputi target audience, relevansi konten, platform yang digunakan, ekspektasi respon audience, dan frekuensi konten. Pada sesi ini juga diberikan strategi pembuatan konten, termasuk tips & trick.



Gambar 5. Slide Hal yang Perlu Diperhatikan sebelum Membuat Content serta Tips dan Trick

- d. Pada sesi ini peserta mulai diarahkan untuk melakukan praktek, dengan terlebih dulu diberikan pembekalan terkait proses pembuatan konten, dilanjutkan memperlihatkan contoh konten.



Gambar 6. Slide Process Creating Content dan Contohnya



- e. Kegiatan PkM juga dilengkapi dengan sesi praktek yang mengarahkan peserta untuk mengimplementasikan materi yang sudah diberikan terkait dengan pengembangan content creator. Kegiatan praktek diikuti peserta dengan sangat antusias.



Gambar 7. Sesi Praktek Peserta

Hasil kegiatan dan partisipasi peserta kegiatan PkM ini ialah sebagai berikut :

- Peserta PkM lebih memahami istilah-istilah baru dalam keterampilan digital dan kemampuan content creator.
- Dengan case study dan praktek yang dilakukan secara langsung, peserta bisa mengimplementasikan materi yang telah didapatkan, serta mengetahui apa kekurangan dalam masing-masing diri peserta melalui proses case study dan praktek yang dilakukan.
- Peserta lebih mendalami potensi yang dimiliki dalam dirinya dan bisa mengeksplorasi kelebihan tersebut untuk menjadi kreatif menggunakan media digital.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul "Pengembangan Kemampuan Content Creator di Kalangan Siswa Jurusan Multimedia SMKN 49 Jakarta" telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan siswa dalam menciptakan konten digital. Kegiatan ini mencakup pelatihan, workshop, dan sesi praktikal yang berfokus pada aspek teknis dan kreatif dari pembuatan konten. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan pemahaman siswa mengenai industri konten digital. Setelah mengikuti workshop dan praktik, siswa mampu membuat konten yang menarik untuk media sosial.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah mencapai tujuannya dengan baik, memberikan manfaat nyata bagi siswa SMKN 49 Jakarta dalam mempersiapkan diri mereka memasuki dunia kerja di industri kreatif. Rekomendasi ke depan termasuk perluasan program ke sekolah lain dan peningkatan durasi serta kedalaman materi pelatihan agar dampak yang dihasilkan semakin optimal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 49 Jakarta Utara selaku mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhanesworo, Sahistya. Content creator: Profesi Impian Anak Pada Masa Depan [Internet]. (2023) [cited 2023 Nov 29]. Available from: <https://katadata.co.id/dinihariyanti/infografik/64b8ca587b03d/content-creator-profesi-impian-anak-pada-masa-depan>
- Muhamad, N. (n.d.). Penduduk bekerja Indonesia didominasi Oleh Lulusan SD KE Bawah Pada agustus 2023: Databoks. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/11/08/penduduk-bekerja-indonesia-didominasi-oleh-lulusan-sd-ke-bawah-pada-agustus-2023>
- Prasetyo, K., Amrullah, H., & Endri, E. (2022). Utilization Of Social Media Instagram @satgascovid19.Id In Fulfilling The Need For Information About Covid-19 (survey on the people of DKI jakarta). E-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities, 18(7), 309–318.

## Halaman Ini Dikосongkan