

PELATIHAN PRODUKSI MEDIA ONLINE UNTUK MENINGKATKAN KAPASITAS SISWA SMK 3 PERGURUAN CIKINI

Alamsyah¹⁾, Agus Hitopa Sukma²⁾ Misnan³⁾ Alfian Bachtiar⁴⁾ Iswahyu
Pranawukir⁵⁾ Fikry Suandi⁶⁾

Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 Jakarta, Indonesia

e-mail: laalam6999@gmail.com¹

alfanwow@gmail.com², cakmisnankece@gmail.com³, alfanwow@gmail.com⁴
prana1enator@gmail.com⁵, fikrysuandi31@gmail.com⁶

ABSTRAK

Program Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK 3 Perguruan Cikini dalam produksi media online. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan teknis mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi konten digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam memproduksi konten media online yang berkualitas, dengan dampak keberlanjutan dalam mendukung kemampuan siswa di era digital.

KATA KUNCI: *Pelatihan; Media online; Kapasitas Siswa; Produksi Digital.*

ABSTRACT

This Community Service Program aims to improve the skills of SMK 3 Cikini College students in online media production. The implementation method includes technical training ranging from pre-production to post-production of digital content. The results of the activity showed an improvement in students' skills in producing quality online media content, with a sustainability impact in supporting students' abilities in the digital era.

KEYWORDS: *Training; Online media; Student Capacity; Digital Production.*

Received: July 30 2024	Revision: August 29 2024	Publication: October 13 2024
---------------------------	-----------------------------	---------------------------------

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan media online telah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat, terutama generasi muda yang terus terhubung dengan teknologi dan perangkat seluler (Gaol & Hutasoit, 2021; Sunarta, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menciptakan revolusi informasi yang mengubah struktur sosial dan budaya, serta membuka

peluang baru dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan dan industri kreatif (Ambarwati et al., 2021; Bangsawan, 2023; Fauzi et al., 2023; Lubis & Nasution, 2023). Media diartikan sebagai sarana utama komunikasi massa, seperti televisi, radio, surat kabar, dan internet, yang mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi kapan dan di mana saja (Auwal, 2016; Hanson, 2016; Naveena, 2015; Paxson, 2018). Dalam konteks ini, media online atau "daring" berperan penting sebagai wadah penyebaran informasi yang dapat diakses melalui internet.

Media online juga dikenal sebagai media siber yang mencakup beragam platform digital, seperti situs berita, blog, media sosial (misalnya, Facebook, Instagram, dan YouTube), serta layanan pesan instan (seperti WhatsApp dan Line) (DeNardis & Hackl, 2015; Kunwar & Sharma, 2016; Soomro & Hussain, 2019). Dengan semakin meluasnya akses internet, pengelolaan media online bukan hanya tentang proses produksi dan distribusi konten, tetapi juga melibatkan keterampilan teknis dan kreatif, dari pra-produksi hingga pasca-produksi, yang mencakup penyusunan naskah, pengeditan visual, dan publikasi di platform digital (Halim & Kom, 2023).

Terdapat beberapa kegiatan pengabdian lain yang relevan yaitu (Loretha & Albar, 2023) dengan judul Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital, Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, terutama selama masa pandemi. Metode pelatihan menggunakan teknik pelatihan orang dewasa dan hasilnya adalah guru dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Selanjutnya oleh (Harfiani & Mavianti, 2019) dengan judul Peningkatan Kualitas Guru PAUD Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan Inklusif Di Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Artikel ini membahas sebuah Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan pendidikan inklusif di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang. Program ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru PAUD agar dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang inklusif, yang tidak hanya memperhatikan aspek akademis tetapi juga kebutuhan khusus siswa. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih kompeten dalam menciptakan lingkungan belajar yang ramah bagi semua anak, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

Keunikan dari kegiatan pelatihan di SMK 3 Perguruan Cikini ini terletak pada pendekatan integratif yang tidak hanya fokus pada aspek teknis produksi,

tetapi juga menekankan pentingnya literasi digital. Program ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan yang komprehensif, mulai dari penguasaan alat produksi hingga pemahaman kritis terhadap informasi yang dihasilkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi produsen konten, tetapi juga mampu menyaring dan mengevaluasi informasi secara bijaksana, yang sangat relevan dalam menghadapi tantangan era digital saat ini.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan produksi media online kepada siswa SMK 3 Perguruan Cikini yang sedang menjalani Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kapasitas siswa dalam menguasai keterampilan produksi media online, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi kebutuhan industri kreatif di masa depan. Selain aspek teknis, pelatihan ini juga mengajarkan pemahaman literasi digital, yang penting untuk memfilter dan menyajikan informasi dengan bijak di tengah arus informasi digital yang deras.

Dengan adanya pelatihan ini, siswa diharapkan mampu menghasilkan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga kreatif dan menarik bagi khalayak luas. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk menjadi pengguna media yang bijak serta produsen konten yang bertanggung jawab, sesuai dengan nilai-nilai pendidikan dan literasi digital yang mendasari era informasi 4.0. Melalui program ini, diharapkan pula terjalin kerja sama berkelanjutan antara Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 dan SMK 3 Perguruan Cikini, sehingga menciptakan peluang kolaborasi yang mendukung perkembangan pendidikan dan keterampilan digital di kalangan generasi muda.

METODE PELAKSANAAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada periode Oktober hingga Desember 2022 di Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta Selatan. Pelatihan bertempat di ruang multimedia kampus yang dilengkapi fasilitas pendukung seperti proyektor, layar presentasi, perangkat komputer, dan kapasitas ruangan untuk menampung sekitar 15 orang. Kegiatan ini melibatkan dua pelaksana utama, yaitu Alamsyah, S.Sos., M.I.Kom, dan Agus Hitopa Sukma, S.H., M.I.Kom, yang bertindak sebagai instruktur dan fasilitator dalam pelatihan.

Adapun sasaran pengabdian ini adalah 10 siswa SMK 3 Perguruan Cikini yang sedang menjalani Praktek Kerja Lapangan (PKL). Kriteria peserta meliputi siswa yang memiliki minat dalam bidang media digital serta kesediaan untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dari awal hingga akhir. Harapan dari

program ini adalah agar peserta mampu meningkatkan keterampilan teknis dalam produksi media online, termasuk pemahaman akan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi konten digital. Setelah mengikuti kegiatan ini, diharapkan para peserta tidak hanya terampil dalam aspek teknis, tetapi juga mampu menerapkan pemahaman tentang literasi digital yang bijak, sehingga dapat menghasilkan konten yang informatif dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan:

1. Pendidikan Masyarakat
 - Sosialisasi dan Registrasi: Pada tahap awal, dilakukan registrasi peserta pelatihan, yang berjumlah kurang lebih 10 siswa SMK 3 Perguruan Cikini. Registrasi berlangsung selama 30 menit, bertujuan untuk mempersiapkan peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.
2. Penyampaian Materi Teoritis
 - a. Materi I: Pengantar Media Online. Sesi ini berlangsung selama 2 jam dan mencakup penjelasan tentang dasar-dasar media online, mencakup pengertian, kelebihan, dan kelemahan media online dalam konteks produksi konten digital. Materi ini disampaikan menggunakan metode ceramah dan diskusi untuk memberikan pemahaman dasar tentang media digital.
 - b. Materi II: Teknis Pra-Produksi. Pada sesi ini, peserta belajar mengenai tahap pra-produksi, mulai dari perencanaan ide, materi, penyusunan tim produksi, hingga pengaturan alat yang diperlukan. Sub-materi yang dibahas meliputi teknik penulisan skrip/naskah, penyuntingan, desain thumbnail, dan persiapan cover konten untuk media online. Waktu yang disediakan adalah 1 jam.
3. Pelatihan Praktis Produksi dan Pasca-Produksi
 - a. Materi III: Produksi dan Pasca-Produksi. Pada sesi ini, peserta melakukan praktik langsung produksi konten, termasuk wawancara, pengoperasian kamera, serta pengelolaan audio. Selain itu, siswa juga belajar tahap pasca-produksi seperti editing video, penambahan musik, desain grafis, dan publikasi di platform media sosial (misalnya YouTube, Instagram). Sesi ini berlangsung selama 2 jam dan menekankan pembelajaran keterampilan teknis.
 - b. Simulasi dan Demonstrasi. Dalam kegiatan ini, peserta didampingi untuk melakukan simulasi produksi konten media online secara mandiri. Mereka diberi kesempatan untuk menjadi pewawancara, juru kamera, dan editor,

guna memberikan pengalaman nyata tentang siklus produksi dan publikasi konten digital.

4. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah semua sesi pelatihan selesai, diadakan sesi diskusi dan tanya jawab sebagai sarana untuk mengevaluasi pemahaman dan keterampilan siswa. Diskusi ini berlangsung selama 1 jam dan membantu peserta mendalami materi yang telah dipelajari serta memperoleh umpan balik dari instruktur.

5. Penutupan

Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi untuk merangkum seluruh materi yang telah dipelajari dan memberikan motivasi bagi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan produksi media online di masa mendatang. Sesi ini juga diisi dengan evaluasi singkat mengenai keberhasilan kegiatan pelatihan berdasarkan keterlibatan dan hasil latihan siswa selama program.

6. Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi dilakukan secara berkala di setiap tahap pelatihan, baik saat pra-produksi, produksi, maupun pasca-produksi. Evaluasi ini melibatkan penilaian terhadap keterlibatan aktif siswa, kemampuan teknis dalam produksi konten, serta kualitas hasil akhir yang diproduksi. Dengan evaluasi yang terukur, program ini diharapkan dapat memenuhi tujuan pengabdian masyarakat, yakni meningkatkan keterampilan siswa dalam produksi media online secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu dari Oktober hingga Desember 2022, dengan sasaran utama siswa SMK 3 Perguruan Cikini yang sedang menjalani Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Jakarta Selatan. Pelatihan ini dilangsungkan di ruang multimedia kampus, yang dilengkapi fasilitas seperti proyektor, komputer, dan alat bantu presentasi lainnya untuk mendukung kelancaran kegiatan.

Secara umum, pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi beberapa tahap: sosialisasi dan registrasi, penyampaian materi teoretis, pelatihan praktis produksi dan pasca-produksi, diskusi, dan sesi tanya jawab. Sesi pelatihan berlangsung dalam bentuk ceramah, diskusi, dan simulasi praktik dengan bimbingan langsung dari instruktur. Setiap sesi pelatihan berlangsung sesuai jadwal yang telah ditentukan, dan para peserta aktif berpartisipasi dalam setiap tahapannya.



Gambar 1. Peserta mengikuti pelatihan pengenalan alat-alat produksi.

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan dan pemahaman peserta terkait produksi media online. Dampak positif yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Wawasan: Para peserta memperoleh pemahaman mendalam tentang konsep media online, kelebihan dan kekurangannya, serta teknik produksi konten digital yang mencakup perencanaan, pengambilan gambar, dan editing.
2. Peningkatan Motivasi: Kegiatan ini memberikan motivasi kepada peserta untuk lebih aktif mengeksplorasi bidang media digital. Respon peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini.
3. Peningkatan Keterampilan Teknis: Selama sesi praktik, peserta berhasil menguasai beberapa keterampilan dasar seperti pengoperasian kamera, penyusunan skrip, editing video, dan publikasi konten. Hasil dari simulasi produksi menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan konten video sederhana dengan kualitas yang cukup baik.



Gambar 2. Proses produksi konten dalam kegiatan pengabdian.

Selama sesi tanya jawab dan diskusi, peserta memberikan tanggapan positif terhadap materi yang disampaikan. Sebagian besar peserta mengungkapkan bahwa pelatihan ini telah membantu mereka memahami kompleksitas produksi media online dan meningkatkan keterampilan teknis mereka. Selain itu, beberapa peserta menyatakan keinginan untuk melanjutkan pelatihan secara mandiri agar bisa menghasilkan konten digital yang lebih baik.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor pendorong yang signifikan. Fasilitas multimedia di kampus Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 menyediakan perangkat yang memadai untuk mendukung praktik langsung, sehingga peserta dapat merasakan pengalaman nyata dalam produksi media online. Selain itu, antusiasme tinggi dan partisipasi aktif dari peserta juga menjadi kekuatan utama. Peserta menunjukkan minat yang besar dalam mempelajari keterampilan baru, yang menjadikan kegiatan ini lebih dinamis dan interaktif. Pendekatan pembelajaran yang praktis juga berperan penting, karena materi yang disajikan dalam bentuk praktik langsung membuat peserta lebih mudah memahami konsep dan langsung menerapkannya pada kegiatan produksi.

Namun, pelaksanaan kegiatan ini juga menghadapi beberapa hambatan. Waktu pelatihan yang relatif singkat membuat materi tidak bisa disampaikan secara mendalam di setiap tahap, sehingga perlu ada pengoptimalan materi agar peserta tetap mendapat manfaat yang maksimal. Selain itu, perbedaan tingkat pemahaman awal di antara peserta menjadi tantangan tersendiri. Variasi kemampuan ini membuat beberapa peserta memerlukan bimbingan lebih intensif, terutama pada sesi-sesi yang melibatkan keterampilan teknis. Meski demikian, faktor-faktor ini tidak mengurangi keberhasilan kegiatan secara keseluruhan, karena dengan penyesuaian pada proses pelatihan, seluruh peserta tetap dapat mencapai peningkatan kemampuan yang diharapkan.

Secara keseluruhan, program pelatihan ini berjalan sesuai rencana dan memberikan hasil positif terhadap peningkatan keterampilan siswa. Evaluasi dari setiap sesi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat menguasai dasar-dasar produksi media online, yang diharapkan menjadi modal bagi mereka dalam menghadapi tantangan dunia digital di masa mendatang.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat berupa pelatihan produksi media online di SMK 3 Perguruan Cikini telah berhasil meningkatkan kapasitas siswa dalam aspek keterampilan teknis dan pemahaman konsep media digital. Selama

pelatihan, siswa memperoleh wawasan mendalam mengenai proses produksi media online, termasuk pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang meliputi perencanaan konten, pengoperasian kamera, editing, dan publikasi. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tetapi juga pengalaman praktis yang bermanfaat bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan produksi konten digital di masa depan.

Antusiasme dan keterlibatan aktif peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memotivasi mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam bidang media online, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengaplikasikan keterampilan yang baru mereka pelajari. Peningkatan ini diharapkan dapat menjadi bekal yang berharga bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital dan industri kreatif.

Secara keseluruhan, program ini telah mencapai tujuan utama, yaitu memberikan bekal keterampilan media digital bagi siswa serta membentuk pemahaman yang lebih luas mengenai produksi konten yang bertanggung jawab dan informatif. Kedepannya, diharapkan program serupa dapat dilaksanakan dengan waktu yang lebih memadai dan metode yang disesuaikan untuk mengatasi variasi kemampuan peserta, sehingga manfaat yang diperoleh menjadi lebih optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Auwal, A. M. (2016). The complexities of new media: Can the ‘web media’ completely erase traditional media from the communication industry. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 6(3), 173–195.
- Bangsawan, G. (2023). Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27–40.
- DeNardis, L., & Hackl, A. M. (2015). Internet governance by social media platforms. *Telecommunications Policy*, 39(9), 761–770.

- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., Mm, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=PQ-qEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Perkembangan+teknologi+informasi+dan+komunikasi+yang+pesat+menciptakan+revolusi+informasi+yang+mengubah+struktur+sosial+dan+budaya,+serta+membuka+peluang+baru+dalam+berbagai+sektor,+termasuk+pendidikan+dan+industri+kreatif.+&ots=FxwQVFLZ-&sig=YtiEUVQe-IHwA_x1NHmURH14nvE
- Gaol, R. L., & Hutasoit, R. (2021). Media Sosial Sebagai Ruang Sakral: Gereja Yang Bertransformasi Bagi Perkembangan Spiritualitas Generasi Z Dalam Era Digital. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 7(1), 146–172.
- Halim, S., & Kom, M. I. (2023). *Manajemen Media Penyiaran Televisi Di Era Disrupsi*. Kampus II UIN Mataram: Cetakan Pertama. CV. Pustaka Egaliter. Hal. <https://press.uinmataram.ac.id/wp-content/uploads/2024/01/14-Manajemen-Media-Penyiaran-Televisi-Di-Era-Disrupsi.pdf>
- Hanson, R. E. (2016). *Mass communication: Living in a media world*. Sage publications. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=D2JCDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Media+is+defined+as+the+main+means+of+mass+communication,+such+as+television,+radio,+newspapers,+and+the+internet,+which+makes+it+easier+for+people+to+access+information+anytime+and+anywhere&ots=DZFzNFEpH-&sig=yxfzyGpWcUWmLP8i9vDKVFcHmww>
- Harfiani, R., & Mavianti, M. (2019). Pkm Peningkatan Kualitas Guru Paud Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pendidikan Inklusif Di Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/IHSAN/article/view/3298>
- Kunwar, R. S., & Sharma, P. (2016). Social media: A new vector for cyber attack. *2016 International Conference on Advances in Computing*,

Communication, & Automation (ICACCA)(Spring), 1–5.
<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7578896/>

Loretha, A. F., & Albar, W. F. (2023). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Dharma Indonesia*, 1(1), 28–34.

Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(12), 41–50.

Naveena, N. (2015). Importance of mass media in communicating health messages: An analysis. *IOSR J Humanit Soc Sci*, 20(2), 36–41.

Paxson, P. (2018). *Mass communications and media studies: An introduction*. Bloomsbury Publishing USA.
<https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=PD9QDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Media+is+defined+as+the+main+means+of+mass+communication,+such+as+television,+radio,+newspapers,+and+the+internet,+which+makes+it+easier+for+people+to+access+information+anytime+and+anywhere&ots=1Mm3LBlnKT&sig=2IdhVTCeZVvtPCfwhCiJ79s7s>

Soomro, T. R., & Hussain, M. (2019). Social Media-Related Cybercrimes and Techniques for Their Prevention. *Applied Computer Systems*, 24(1), 9–17.
<https://doi.org/10.2478/acss-2019-0002>

Sunarta, D. A. (2023). Kaum milenial di perkembangan ekonomi digital. *Economic and Business Management International Journal (EABMIJ)*, 5(1), 9–16.