



Pengembangan Keterampilan dalam Pembuatan Konten Digital bagi Siswa Magang SMKN 6 Kota Jambi

Samia Elviria

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi, Indonesia

Abstract

Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan siswa SMKN 6 Kota Jambi dalam bidang pembuatan konten digital. Bentuk pengabdian yang dilakukan adalah pelatihan keterampilan yang dilaksanakan secara tatap muka dalam 7 sesi yang berlangsung selama dua minggu. Kegiatan ini dilaksanakan di Laboratorium Ilmu Komunikasi, Gedung A FISIPOL Universitas Nurdin Hamzah, yang terletak di Jl. Kolonel Abunjani RT.25 Selamat Danau Teluk, Telanaipura, Kota Jambi. Sasaran kegiatan ini adalah 14 siswa magang dari SMKN 6 Kota Jambi. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung, yang difokuskan pada pengajaran teknik pembuatan video dan desain grafis. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa 85% peserta merasa lebih percaya diri dalam membuat konten digital setelah mengikuti pelatihan, dan 90% siswa melaporkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai teknik pembuatan video dan desain grafis. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dilakukan berhasil meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri siswa dalam bidang pembuatan konten digital.

Keywords:

Digital Content; Intern student; Jambi City; Skills development;

Correspondence Author:

Samia Elviria

samiaelviria@unh.ac.id

Development of Digital Content Creation Skills for Internship Students of SMKN 6 Jambi City

Abstrak

This Community Service aims to develop the skills of students from SMKN 6 Kota Jambi in digital content creation. The form of service provided is a training program conducted face-to-face in 7 sessions over the course of two weeks. The training was held at the Communication Science Laboratory, Building A FISIPOL, Universitas Nurdin Hamzah, located at Jl. Kolonel Abunjani RT.25 Selamat Danau Teluk, Telanaipura, Kota Jambi. The target participants were 14 students from SMKN 6 Kota Jambi. The implementation method used in this activity included lectures, demonstrations, and hands-on practice, with a focus on teaching video production and graphic design techniques. The results of this community service show that 85% of the participants felt more confident in creating digital content after the training, and 90% of the students reported having a better understanding of video production and graphic design techniques. These findings indicate that the training successfully enhanced the students' skills and confidence in digital content creation.

Article History

Submitted; 18 March 2025

Revised; 8 May 2025

Accepted; 17 May 2025

Published; 1 June 2025



This article is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY-SA)

PENDAHULUAN

Dunia digital adalah tempat yang kaya akan informasi dan peluang. Banyak profesi dan peluang bisnis yang sangat bergantung pada teknologi digital. Baik itu dalam pemasaran digital, desain grafis, pengembangan perangkat lunak, atau *e-commerce*, keterampilan digital membuka berbagai peluang karier (Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2022). Di era digital saat ini, keterampilan dalam pembuatan konten digital menjadi semakin penting, terutama bagi generasi muda (Purnama et al, 2023). Saat ini diperlukan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif melalui platform

digital, baik itu melalui email, pesan instan, media sosial, atau *video conference*. Kemampuan yang sangat diperlukan dan digandrungi oleh generasi muda saat ini yaitu kemampuan untuk membuat konten visual atau multimedia, seperti gambar, video, atau grafik, menggunakan berbagai aplikasi digital (Notonegoro et al., 2023).

Keberadaan media sosial dan platform digital telah menciptakan peluang besar bagi individu untuk mengembangkan karier dan membangun *personal branding* (Anggarini, 2021). Terlebih bagi generasi muda, dimana media sosial merupakan bagian besar dari kehidupannya. Generasi Z atau Gen Z paling sering menggunakan media sosial (Novita et al, 2024). Gen Z merupakan kelompok orang yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012. Menurut GoodStats Generasi Z atau Gen Z paling sering menggunakan media sosial, seperti 81% Instagram, 70% TikTok, dan 69% YouTube (Sugiarty, 2025). Gen Z cenderung menyukai konten dengan *short content*. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube sangat mengandalkan konten visual. Keterampilan dalam pembuatan konten digital menjadi sangat relevan dan penting sebagai bagian dari persiapan Gen Z menghadapi tantangan di dunia industri, khususnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMKN). Target pengabdian masyarakat ditujukan pada siswa SMKN yang merupakan golongan dari Gen Z.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMKN), yang sebagian besar berasal dari generasi ini, perlu dibekali dengan keterampilan pembuatan konten digital sebagai bekal menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube yang sangat mengandalkan konten visual menjadi ladang peluang sekaligus tantangan yang menuntut kesiapan teknis dan kreativitas. Siswa SMKN 6 Kota Jambi merupakan target ideal bagi program pelatihan ini, mengingat mereka merupakan calon tenaga kerja terampil yang akan memasuki dunia industri digital yang semakin kompetitif.

SMKN 6 Kota Jambi telah menunjukkan keseriusannya dalam mendorong penguasaan teknologi digital oleh siswanya. Sekolah ini memiliki dua jurusan utama, yaitu Multimedia dan Perhotelan. Jurusan Multimedia berada di bawah bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi, sementara jurusan Perhotelan termasuk dalam bidang keahlian Pariwisata. Pada tahun ajaran 2024/2025, sekolah ini memiliki total 696 siswa, yang terdiri dari 311 siswa laki-laki dan 385 siswa perempuan. Jurusan Multimedia memiliki dua rombongan belajar (rombel) dengan total 72 siswa, sementara Jurusan Perhotelan memiliki tiga rombel dengan total 108 siswa.

Sejumlah kegiatan dan prestasi telah membuktikan potensi besar siswa SMKN 6 dalam bidang teknologi digital. Pada tahun 2019, siswa jurusan Multimedia melakukan praktik pembuatan video pendek (vlog) di Candi Muaro Jambi sebagai bagian dari mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini memperkenalkan siswa pada proses produksi konten visual yang sesuai dengan tren media sosial. Pada tahun 2022, siswa SMKN 6 juga berhasil meraih penghargaan dalam ajang AI 4 Youth tingkat nasional melalui proyek aplikasi pengenalan hewan di kebun binatang berbasis kecerdasan buatan. Ini menunjukkan bahwa mereka memiliki potensi tinggi yang perlu terus dikembangkan melalui pelatihan yang tepat.

Meskipun sudah menunjukkan minat dan kemampuan, sebagian besar siswa belum memiliki keterampilan praktis yang memadai dalam menggunakan aplikasi desain grafis, membuat video pendek yang menarik, dan menyusun strategi publikasi konten di media sosial. Oleh karena itu, pelatihan berbasis praktik menjadi sangat penting. Penelitian oleh Fiandra et al. (2023) menyatakan bahwa metode pelatihan praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan siswa secara

signifikan, sementara Saputra (2022) menambahkan bahwa pelatihan konten kreator mampu meningkatkan motivasi dan kompetensi peserta secara menyeluruh.

Melihat kebutuhan tersebut, Program Pengabdian Masyarakat dalam bentuk Pelatihan Pembuatan Konten Digital di SMKN 6 Kota Jambi menjadi langkah strategis. Program ini dirancang secara komprehensif, mencakup pembuatan video, desain grafis digital, dan strategi pemasaran konten. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang sesuai dengan tuntutan industri kreatif digital, serta membuka peluang bagi mereka untuk berkarya dan berwirausaha melalui platform digital. Penelitian oleh Majid et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan digital pada tingkat pelajar dapat meningkatkan minat dan kemampuan dalam bidang konten kreatif.

Dengan meningkatnya penggunaan media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube, siswa memiliki peluang besar untuk memanfaatkan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini. Mereka tidak hanya bisa meningkatkan daya saing di dunia kerja digital, tetapi juga dapat menjadi bagian dari pertumbuhan ekonomi kreatif di Kota Jambi. Melalui jurnal ini, akan dibahas secara mendalam metode pelatihan yang digunakan, hasil yang diperoleh, dan dampak nyata terhadap peningkatan keterampilan siswa SMKN 6 Kota Jambi.

Melalui pengembangan keterampilan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar tenaga kerja, memperkuat kompetensi yang relevan dengan industri digital, serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Kota Jambi. Dengan keterampilan pembuatan konten visual, mereka dapat menciptakan konten yang menarik dan relevan yang bisa mendapatkan perhatian banyak orang, memperluas jaringan sosial mereka, serta meningkatkan pengaruh mereka di dunia maya. Saputra (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan keterampilan konten kreator dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta.

Pentingnya keterampilan pembuatan konten digital juga didukung oleh laporan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan bahwa keterampilan digital harus menjadi bagian integral dari kurikulum pendidikan. Keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan teknis, tetapi juga kreativitas, pemahaman audiens, dan strategi pemasaran konten. Dalam konteks ini, pengembangan keterampilan pembuatan konten digital di kalangan siswa SMKN 6 di Kota Jambi menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Pelatihan dilakukan baik secara pemberian teori ataupun praktik. Fiandra et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan.

Melalui Program Pengabdian Masyarakat ini, pelatihan komprehensif mengenai pembuatan konten digital, termasuk pembuatan video, desain grafis, dan strategi pemasaran konten, diberikan dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menciptakan konten yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pasar. Pelatihan semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang digital, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian oleh Indriani et al. (2023), yang menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan konten video untuk media sosial di SMKN 42 Jakarta Barat mampu meningkatkan kemampuan produksi konten kreatif siswa secara signifikan.

Selain itu, dengan meningkatnya popularitas platform media sosial seperti Instagram, TikTok, dan YouTube, siswa memiliki peluang untuk memanfaatkan keterampilan yang mereka pelajari untuk membangun *personal branding* dan menghasilkan pendapatan. Oleh karena itu, penting bagi kami untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara menciptakan konten



yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu menjangkau audiens yang lebih luas. Dengan memanfaatkan data dan statistik yang ada, serta pengalaman dari pelatihan-pelatihan sebelumnya, kami berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan digital siswa magang SMKN 6 Kota Jambi. Jurnal ini akan membahas metode yang digunakan dalam pelatihan, hasil yang diperoleh, serta diskusi mengenai dampak pelatihan terhadap keterampilan siswa.

METODE PENGABDIAN

Pelatihan keterampilan digital dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam bidang multimedia (Prasetyo, 2023). Rincian Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Pembuatan Konten Digital bagi Siswa Magang SMKN 6 Kota Jambi adalah sebagai berikut:

1. Survei Awal

- Langkah pertama dalam pelaksanaan pelatihan adalah melakukan survei awal untuk mengidentifikasi jurusan atau program yang diambil oleh siswa.
- Tujuan dari survei ini adalah untuk mengetahui latar belakang akademik siswa dan memastikan bahwa mereka berasal dari jurusan yang relevan dengan pelatihan, yaitu jurusan multimedia.
- Berdasarkan survei, diketahui bahwa 14 siswa yang mengikuti magang di Universitas Nurdin Hamzah berasal dari jurusan multimedia, yang sesuai dengan fokus pelatihan keterampilan digital.

2. Penyusunan Modul Pelatihan

- Setelah melakukan survei, langkah berikutnya adalah menyusun modul pelatihan.
- Modul ini disusun untuk mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan pembuatan, desain, dan pengelolaan konten digital.
- Modul terdiri dari beberapa bagian: teori dasar mengenai pembuatan konten digital, praktik langsung untuk mengembangkan keterampilan, serta evaluasi hasil karya siswa.
- Tujuan dari modul ini adalah agar siswa memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai pembuatan konten digital, serta dapat langsung mempraktikkan keterampilan yang diajarkan.

3. Lokasi dan Waktu Pelatihan

- Pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komunikasi, Gedung A FISIPOL, Universitas Nurdin Hamzah, yang terletak di Jl. Kolonel Abunjani RT.25 Selamat Danau Teluk, Telanaipura, Kota Jambi.
- Pelatihan dilaksanakan selama dua minggu di bulan November 2024, dengan total 7 sesi pelatihan.
- Sesi Pertama adalah pemberian materi *Public Speaking* dan praktek yang dilaksanakan selama dua jam,
- Sesi Kedua adalah pemberian materi Dasar Fotografi dan praktek yang dilaksanakan selama



dua jam,

- Sesi Ketiga terdiri dari 3 tema pemberian materi:
 1. Pengenalan Media Sosial (1 jam)
 2. Teknik Pembuatan Konten (1 jam)
 3. Optimalisasi Algoritma Media Sosial (1 Jam)
- Sesi Keempat dan Kelima adalah praktik pengambilan Video selama 2 hari.
- Sesi Keenam dan Ketujuh adalah sesi *editing* yang langsung dibina oleh tim. Sesi-sesi ini dirancang untuk memberikan materi yang mendalam namun tetap efisien dalam waktu.

4. Pengajaran dan Metode yang Digunakan

- Metode pengajaran yang digunakan adalah kombinasi antara ceramah, diskusi kelompok, dan praktik langsung. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman teori sekaligus kemampuan praktis yang bisa langsung diterapkan oleh siswa dalam pembuatan konten.
- Setiap sesi dipimpin oleh narasumber yang berpengalaman dalam bidangnya. Narasumber memberikan wawasan tambahan serta tips praktis yang berguna bagi siswa.
- Contoh materi yang diberikan adalah teknik pengambilan gambar, pengeditan video, serta penggunaan perangkat lunak *editing* yang sering digunakan di industri.

5. Evaluasi Formatif

- Selama pelatihan, dilakukan evaluasi formatif untuk memantau kemajuan siswa.
- Setiap siswa diminta untuk membuat proyek akhir yang berupa konten digital yang mencerminkan keterampilan yang telah mereka pelajari selama pelatihan dan diunggah di media sosial kampus (Instagram).
- Proyek ini dinilai berdasarkan kriteria kreativitas, teknik, dan relevansi konten dengan audiens yang dituju. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerapkan keterampilan yang telah diajarkan.

6. Umpan Balik dan Evaluasi Akhir

- Di akhir pelatihan, dilakukan evaluasi keseluruhan terhadap hasil pelatihan. Evaluasi ini melibatkan pengisian kuesioner oleh siswa untuk mengukur dampak pelatihan terhadap keterampilan mereka.
- Kuesioner mencakup pertanyaan tentang peningkatan keterampilan, tingkat kepuasan siswa terhadap pelatihan, dan rencana siswa dalam menggunakan keterampilan yang telah dipelajari di masa depan.
- Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan program pelatihan di masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan

yaitu: 1) Penyampaian materi ataupun teori dasar mengenai pembuatan konten, 2) Kegiatan praktik pengaplikasian teori tentang pembuatan konten, serta 3) Evaluasi hasil konten digital karya siswa SMKN 6 Kota Jambi.

Penyampaian Materi Dasar Pembuatan Konten Digital

Pembuatan konten digital melibatkan berbagai elemen yang perlu dipahami agar konten yang dihasilkan efektif dan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Konten digital dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi, edukasi, hiburan, atau promosi. Konten ini bisa berupa artikel blog, video YouTube, postingan media sosial, podcast, dan lainnya. Dalam sesi penyampaian materi tentang pembuatan konten digital dalam pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi beberapa materi tentang pembuatan: 1) Melatih Kemampuan *Public Speaking*; 2) Menghasilkan gambar atau foto, ilustrasi, dan desain grafis yang dapat digunakan untuk memperkuat pesan atau informasi; 3) Pembuatan video berupa tutorial, vlog, iklan, atau video edukasi yang lebih menarik.

1) Melatih Kemampuan *Public Speaking*

Kemampuan *public speaking* sangat penting dalam pelatihan pembuatan konten digital, terutama bagi siswa magang SMKN 6 Kota Jambi yang nantinya akan terlibat dalam pembuatan dan distribusi konten kepada audiens yang lebih luas. Meskipun pelatihan ini lebih berfokus pada keterampilan teknis dalam pembuatan konten, kemampuan berbicara di depan umum memberikan nilai tambah yang signifikan dalam proses pembuatan dan presentasi konten. Setelah membuat konten, siswa perlu mampu menyampaikan ide mereka dengan jelas dan meyakinkan kepada audiens. *Public speaking* membantu siswa dalam memperkenalkan konten yang telah mereka buat dengan percaya diri dan profesional. Selain itu, keterampilan ini juga mengajarkan siswa bagaimana mengelola audiens dan berkomunikasi secara efektif, yang sangat penting dalam pembuatan konten yang relevan dan menarik bagi audiens yang berbeda.

Public speaking juga meningkatkan kepercayaan diri siswa, yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan konten video atau saat berbicara di depan audiens. Kepercayaan diri ini akan membantu mereka untuk lebih percaya diri saat tampil di depan kamera atau berinteraksi dengan audiens melalui platform digital. Selain itu, keterampilan ini juga berhubungan erat dengan pemasaran konten, di mana siswa yang memiliki kemampuan berbicara di depan umum dengan baik dapat lebih efektif dalam mempromosikan konten mereka melalui berbagai media. Terakhir, teknik-teknik *public speaking*, seperti pengaturan intonasi suara, bahasa tubuh, dan tempo berbicara, juga dapat meningkatkan kualitas konten yang mereka buat, menjadikannya lebih menarik dan persuasif.



Gambar 1 dan 2. Pemberian Materi dan Praktek *Public Speaking*

Pada Gambar 1 dan 2 dapat terlihat penyampaian materi yang diberikan oleh Dosen Prodi Ilmu

Komunikasi yang mengampu Mata Kuliah *Public Speaking*. Materi diberikan di awal pelatihan sehingga siswa magang dapat mengetahui cara-cara dan teknik berbicara di depan publik dengan baik dan sesuai dengan tata cara dan etika. Setelah itu, dua orang mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi mempraktekkannya di depan kelas, bagaimana cara berbicara formal dan nonformal di depan publik. Selain itu juga didemonstrasikan bagaimana berbicara dengan “santuy” seperti konten-konten saat ini dan memperhatikan isi dari konten tersebut, cara menyampaikan pesan yang tepat dengan berbicara, dan etika yang harus diperhatikan. Setelah siswa melihat demonstrasi mahasiswa tersebut, maka mereka langsung diberikan tema dan teks untuk latihan dan praktek. Kegiatan ini berlangsung selama 1 jam pemberian materi dan demonstrasi, dan 1 jam untuk latihan dan praktek.

2) Menghasilkan Foto dan Gambar

Proses menghasilkan gambar atau foto untuk konten digital melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan gambar yang dihasilkan berkualitas, menarik, dan sesuai dengan tujuan konten. Gambar harus relevan dengan tujuan dan pesan dari konten digital. Apa yang ingin dikomunikasikan dengan gambar tersebut? Apakah itu untuk promosi produk, ilustrasi artikel, atau postingan media sosial? Foto produk, potret, atau foto dengan kualitas tinggi, menggunakan kamera DSLR atau mirrorless adalah pilihan yang bagus. *Smartphone* modern dengan kamera berkualitas juga cukup memadai untuk banyak jenis foto, terutama untuk konten media sosial atau blog.

Pelatihan keterampilan pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini, siswa SMKN 6 Kota Jambi, diajarkan menggunakan kamera DSLR dalam menghasilkan foto. Siswa diberikan pemahaman tentang elemen penggunaan kamera DSLR dengan memperhatikan pengaturan *shutter speed* (kecepatan rana), *aperture* (diafragma), dan ISO untuk menghasilkan foto yang baik. Ketiga elemen ini saling berhubungan, dan mengubah satu elemen akan memengaruhi dua lainnya. Pemberian materi ini juga dilakukan oleh Dosen Prodi Ilmu Komunikasi yang mengampu Mata Kuliah Dasar-Dasar Fotografi dan berlangsung selama 1 jam.

Pemahaman tentang ketiga elemen tersebut merupakan bagian penting yang harus dikuasai oleh siswa magang. Kemudian setelah pemahaman tersebut dikuasai, pemateri menjelaskan tentang *angle* foto. *Angle* foto dapat mempengaruhi komposisi, pesan, dan *mood* dari foto yang dihasilkan. Sudut pengambilan yang tepat dapat membuat subjek lebih menarik, mempertegas tema atau pesan, dan meningkatkan kualitas visual secara keseluruhan. Pemilihan sudut yang tepat dapat membuat foto lebih menarik, dramatis, dan bermakna, serta meningkatkan kualitas komposisi visual dan narasi yang dibangun dalam gambar tersebut. Praktek menggunakan kamera ini dibantu juga oleh mahasiswa tingkat atas Prodi Ilmu Komunikasi yang juga sekaligus sudah memiliki pengalaman di luar kampus sebagai Fotografer. Para siswa magang praktek memegang kamera secara bergilir dan mengambil gambar foto maupun video dengan benar sesuai dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Kegiatan praktek ini berlangsung selama 1 jam.



Gambar 3 dan 4. Pemberian Materi tentang Pengambilan Foto dengan Menggunakan Kamera DSLR

3) Pembuatan Video

Sebelum mulai membuat video, sangat penting untuk merencanakan video dengan baik, karena ini akan memudahkan saat proses pengeditan. Pengisi materi merupakan Dosen Prodi Ilmu Komunikasi yang sekaligus juga Kepala Tim Media Kampus yang memang berhubungan langsung dengan pembuatan konten-konten di kampus. Pelatihan Pembuatan Video Konten ini berlangsung 2 jam per sesi dari 3 sesi.

Pelatihan sesi pertama dimulai dengan pengenalan media sosial, mencakup fungsi, peran, serta perbedaan karakter tiap platform seperti Instagram, TikTok, dan LinkedIn. Selanjutnya, peserta mempelajari strategi konten, termasuk penentuan tujuan, target audiens, pembuatan *persona brand*, *konten pilar*, dan kalender konten. Sesi berikutnya (Sesi Kedua) fokus pada teknik pembuatan konten, baik visual (foto, video, infografis) maupun teks (*caption dan copywriting*). Peserta juga dikenalkan pada *tools* seperti Canva dan CapCut untuk menunjang produksi dan manajemen konten.

Pelatihan dilanjutkan dengan sesi ketiga tentang materi optimasi algoritma: waktu terbaik posting, strategi *hashtag*, serta cara meningkatkan *engagement*. Peserta juga belajar membaca data performa konten melalui fitur *analytics* dan menyesuaikan strategi berdasarkan hasilnya. Sebagai penutup, peserta diajak menganalisis konten viral dan melakukan praktik langsung mulai dari ide, produksi, hingga penjadwalan konten. Pelatihan ini dirancang agar peserta mampu membuat konten yang menarik, terstruktur, dan berdampak.



Gambar 5 dan 6 Penyampaian Materi tentang Pembuatan Video

Praktik Pengaplikasian Penggunaan Alat dalam Pembuatan Konten

Praktik pengaplikasian penggunaan alat dalam pembuatan konten adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memastikan bahwa alat-alat yang digunakan efektif dalam mendukung proses produksi konten. Alat-alat tersebut mencakup kamera, mikrofon, perangkat lunak pengeditan, pencahayaan, dan berbagai aksesoris lainnya yang membantu menciptakan konten

berkualitas (Rahmawan, 2019). Berikut adalah praktik penggunaan kamera DSLR dalam pengambilan gambar dan video, mencakup pengaturan kamera, dan teknik pengambilan. Memaksimalkan alat dan pengaturan dan pengaturan alat, menghasilkan gambar dan video yang tajam, stabil, dan estetik.

Proses pembuatan video dimulai dengan pengambilan gambar (*shooting*). Setelah proses pengambilan gambar selesai, langkah berikutnya adalah mengimpor semua file yang diperlukan ke dalam aplikasi pembuat video. Proses pengeditan melibatkan beberapa langkah untuk membuat video lebih menarik dan sesuai dengan tujuan. Proses pengeditan ini meliputi penataan video klip, pemangkasan dan pemotongan, transisi, penyalarsan audio, penyesuaian warna dan pencahayaan, penggunaan efek visual dan penambahan animasi teks, logo dan grafis. Aplikasi yang digunakan pada proses ini adalah Canva dan CapCut (Ningrum et al, 2024). Keduanya dipilih dikarenakan kedua aplikasi tersebut cukup favorit bagi anak muda dan remaja serta mudah dalam pengoperasiannya (Yuwafik et al, 2024).

Proses praktik pengeditan video adalah langkah-langkah yang dilakukan setelah pengambilan gambar atau rekaman video untuk menghasilkan video final yang sesuai dengan tujuan konten yang diinginkan. Pengeditan video memungkinkan untuk memotong, mengatur, menambahkan efek, dan mengoptimalkan audio dan visual agar video lebih menarik dan profesional. Kegiatan ini diawasi langsung oleh para pemateri dan dibantu juga oleh mahasiswa yang berpengalaman.



Gambar 7 dan 8 Kegiatan Praktik Pengambilan Foto dan Video



Gambar 9 dan 10 Kegiatan Praktik Pengeditan Konten

Evaluasi Hasil Konten Digital

Hasil dari pelatihan keterampilan pembuatan konten digital menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan siswa. Berdasarkan evaluasi akhir, 85% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam membuat konten digital setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, 90% siswa menyatakan bahwa mereka memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai teknik pembuatan video dan desain grafis.

Proyek akhir yang dihasilkan oleh siswa juga menunjukkan variasi dan kreativitas yang tinggi. Beberapa siswa berhasil membuat konten yang menarik dan informatif, seperti video tutorial, vlog, dan infografis. Salah satu contoh yang menonjol adalah video yang dibuat oleh kelompok siswa yang mengangkat tema lingkungan hidup, di mana mereka berhasil menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan informatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar teknik, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan mereka untuk menciptakan konten yang memiliki dampak sosial.



Gambar 11 (Konten Pelatihan), **Gambar 12** (Konten Kegiatan Magang), dan **Gambar 13** (Konten Promosi Konser) Hasil Video atau Konten IG Universitas dari Siswa Magang SMKN 6

Sumber: IG Kampus UNH (@univ_nh) dan IG Prodi Ilmu Komunikasi UNH (@komunikasi_unh)

Namun, meskipun hasil pelatihan menunjukkan kemajuan yang positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama proses, salah satunya adalah keterbatasan fasilitas dan perangkat yang tersedia. Beberapa siswa magang mengeluhkan kesulitan dalam mengakses perangkat lunak *editing* yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek mereka. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan pemerintah untuk menyediakan fasilitas yang memadai agar siswa dapat terus mengembangkan keterampilan mereka di bidang ini di sekolahnya. Selain keterbatasan fasilitas, para siswa juga belum cukup memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk berbicara langsung di depan kamera (minimnya kemampuan *public speaking*). Sehingga produk konten yang dihasilkan kurang maksimal.

Diskusi mengenai hasil pelatihan ini juga mengarah pada pentingnya keberlanjutan program. Untuk memastikan bahwa keterampilan yang telah dipelajari siswa dapat terus berkembang, perlu adanya program lanjutan yang menyediakan pelatihan tambahan dan dukungan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari Majid et al. (2022) yang menyatakan bahwa program pengembangan keterampilan harus bersifat berkelanjutan agar siswa dapat terus beradaptasi dengan perubahan teknologi dan kebutuhan industri.

Dengan demikian, pengembangan keterampilan pembuatan konten digital bagi siswa SMKN 6



Kota Jambi tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat menjadi *content creator* yang handal dan mampu bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif.

KESIMPULAN

Kegiatan yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat ini ditujukan kepada siswa SMKN 6 Kota Jambi diadakan di Laboratorium Ilmu Komunikasi di Gedung A FISIPOL Universitas Nurdin Hamzah Jl. Kolonel Abunjani RT.25 Selamat Danau Teluk, Selamat, Kec. Telanaipura, Kota Jambi. Adapun kegiatan pengabdian dilakukan menjadi beberapa tahapan yaitu: 1) Penyampaian materi ataupun teori dasar mengenai pembuatan konten, 2) Kegiatan praktik pengaplikasian teori tentang pembuatan konten, serta 3) Evaluasi hasil konten digital karya.

Pengembangan keterampilan pembuatan konten digital bagi siswa SMKN 6 Kota Jambi merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia industri yang semakin kompetitif. Program ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan, sehingga mereka dapat bersaing di pasar kerja dan berkontribusi pada perkembangan ekonomi kreatif. Namun, tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan perangkat lunak menjadi perhatian yang perlu diatasi untuk memastikan keberlanjutan pengembangan keterampilan ini. Pengetahuan yang tepat juga merupakan hal penting, karena semua orang mampu dan bisa membuat konten digital, tetapi tidak semua memiliki pengetahuan yang cukup untuk membuat konten digital yang baik dan terarah.

Oleh karena itu, disarankan untuk melanjutkan program pelatihan ini secara berkelanjutan, menyediakan dukungan tambahan, dan memperbaiki fasilitas agar siswa dapat terus mengembangkan keterampilan mereka di bidang digital. Dengan demikian, mereka diharapkan dapat menjadi *content creator* yang handal dan siap menghadapi tuntutan industri digital.

REFERENSI

- Anggarini, D. T. (2021). Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Personal Branding dalam Membangun Citra dan Popularitas dalam Media Sosial. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 3(4), 259-268.
- Fiandra, Y., Budiman, A., Ramdhan, Z., Produksi, P., Kreatif, K., & Media, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Konten Kreasi Di Sosial Media Untuk Guru Dan Siswa Ma Yuppi. *DIMASTEK : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi*, 3(1), 13-18.
- Indriani, D. W., Nabhan, V. A., Fadillah, M. F., & Rahmat, F. N. (2023). *Pelatihan Pembuatan Konten Video untuk Media Sosial di SMKN 42 Jakarta Barat*. PUAN INDONESIA, 6(2), 321. <https://doi.org/10.37296/jpi.v6i2.321> Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). *Strategi transformasi digital nasional*. Jakarta: Kominfo. Retrieved from <https://www.kominfo.go.id>
- Majid, N. W. A., Fauzi, A., Sari, D. P., Ridwan, T., Widodo, S., Meyriska, N., Adawiyah, R. A. Al, & Nurunnisa, M. (2022). Pengembangan Keterampilan Digital Content Creator Pelajar Tingkat Menengah Atas di Kabupaten Purwakarta. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 283. <https://doi.org/10.30595/jppm.v5i2.9898>
- Novita, D., Aerwanto, A., Arfian, M. H., Hanifah, H., Susanto, S., Purwati, S., & Rusmana, H. (2024). Personal Branding Strategi Untuk Memenangkan Pasar. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(2), 953-960.



- Notonegoro, H. A., Nurhamida, N., Sunengsih, N., Abdullah, S., Jannah, M., Qolbi, F. N., Salamah, K. B. (2023). Increasing youth competency in creating digital content using Canva for digital marketing. *Journal of Community Service in Science and Engineering*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.24912/jocse.v2i2.24548>
- Pakpahan, R. T. (2024). Pelatihan Conten Cretaor Pemula Dalam Memasuki Indsutri Konten Digital. *Jurnal Pustaka Dianmas*, 4(1), 36–44. <https://doi.org/10.32509/dianmas.v4i1.4363>
- Ningrum, N. S., Putri, I. R., Latifah, S. N., & Kurniawan, G. F. (2024). Pelatihan Canva dan Capcut sebagai Upaya Peningkatan Kapasitas Cakap Digital serta Penguatan Nilai-Nilai Pancasila pada Remaja Desa Penakir. *Jurnal Bina Desa*, 6(3), 382–388.
- Prasetyo, K. (2023). *Tumbuh Kreativitas dan Keterampilan Digital: Pengembangan Kemampuan Content Creator di Kalangan Siswa Jurusan Multimedia SMKN 49 Jakarta*. 2(2), 185–192.
- Purnama, F. Y., Chandra, C., & Lapalelo, P. A. (2023). Peningkatan Ketrampilan Produksi Video Jurnalistik E-Magazine Krisanonline.com, SMA Santa Maria, Surabaya . *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 1(1), 8–19. <https://doi.org/10.61105/jise.v1i1.3>
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Anisa, R. (2019). Pengembangan konten positif sebagai bagian dari gerakan literasi digital. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(1), 31–43.
- Saputra, D., Jayanti, W. E., Meilinda, E., & Dharmawan, W. S. (2022). Pelatihan Keterampilan Content Creator Bagi Anak Asuh Panti Asuhan Ahmad Yani Pontianak. *Mafaza : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 172–182. <https://doi.org/10.32665/mafaza.v2i2.1099>
- Sugiarty, U. (2025). *Mayoritas Generasi Z Menghabiskan Waktu Luang dengan Media Sosial*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/mayoritas-generasi-z-menghabiskan-waktu-luang-dengan-media-sosial-KT9NM>
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566–572. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.290>
- Tuhuteru, S., Kaiwai, O., Douw, L., Oni, W., Willi, F., Agapa, R., Kogoya, I., Mabel, R., Karoba, M., & Tabuni, I. (2021). J . A . I: Jurnal Abdimas Indonesia. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Yuwafik, M. H., Aulia, N. I., & Muttaqin, N. (2024). Dakwah Moderat Habib Husein Bin Ja'far Al Hadar Dalam Konten Youtube Jeda Nulis. *Lenvari: Journal of Social Science*, 2(2), 62–75.