

PELATIHAN "CONTENT CREATOR" UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DIGITAL SISWA DKV SMK N 3 SINGARAJA

Ni Putu Novita Puspa Dewi¹, I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya², I Ketut Purnamawan³, Putu Hendra Suputra⁴, I Made Putrama⁵, Ketut Agus Seputra⁶

^{1,2,3,4,5,6}Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: novita.puspa.dewi@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Students of the Visual Communication Design (DKV) major at vocational schools, such as SMK Negeri 3 Singaraja, possess significant potential to develop as content creators. Nevertheless, the reality in the field indicates a lack of sufficient practical training and strategic understanding in producing impactful content. The existing curriculum remains predominantly oriented toward traditional graphic techniques and has not yet incorporated essential components of the social media domain. To address this issue, the training program "Content Creator for Real Impact" was developed to provide students with both technical competencies (photography, videography, editing) and digital strategies (personal branding, storytelling, audience management). The implementation of this program at SMK Negeri 3 Singaraja demonstrated that students acquired new knowledge and skills to strengthen their competencies. Moreover, the evaluation results revealed that the students expressed a satisfactory level of appreciation toward the topics, resource persons, and materials delivered during the community service activity.

Keywords: content creator, social media, DKV, personal branding

ABSTRAK

Siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK, seperti di SMK Negeri 3 Singaraja, memiliki potensi besar menjadi kreator konten. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan masih kurangnya pembekalan keterampilan praktis dan pemahaman strategis dalam menciptakan konten yang berdampak. Kurikulum yang ada masih berfokus pada teknik grafis tradisional dan belum menyentuh aspek penting dalam dunia media sosial. Untuk menjawab tantangan ini, program pelatihan "Content Creator for Real Impact" dirancang guna membekali siswa dengan keterampilan teknis (fotografi, videografi, editing), strategi digital (branding diri, storytelling, manajemen audiens). Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan di SMK N 3 Singaraja, siswa-siswi mendapatkan pengetahuan baru untuk meningkatkan kompetensinya. Selain itu evaluasi kegiatan yang dilakukan mendapatkan hasil siswa siswi SMK N 3 cukup puas dengan topik, narasumber, dan materi yang diberikan dalam kegiatan pengabdian.

Kata kunci: kreator konten, media sosial, DKV, branding personal

PENDAHULUAN

Kreator konten memiliki peran dalam penyampaian pesan, membangun identitas merek, hingga mendorong perubahan sosial. Dalam Pangabean (Panggabean, 2024) pengguna media sosial aktif di Indonesia mencapai 191 juta pengguna, 167 pengguna aktif, hal tersebut mencerminkan potensi dan pasar yang dimiliki kreator konten.

Salah satu aspek yang mendukung berkembangnya profesi kreator konten adalah kemudahan akses terhadap teknologi dan

platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Generasi muda, khususnya siswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), memiliki peluang yang cukup tinggi dalam hal ini. Keterampilan dasar dalam desain dan komunikasi visual dapat dikembangkan menjadi keterampilan profesional dalam bidang kreator konten. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa DKV belum dibekali dengan keterampilan praktis dan pemahaman strategis mengenai bagaimana menciptakan konten yang berdampak nyata secara sosial

maupun ekonomi(Ramdhani, Hardian, & Priyono, 2020).

Pendidikan vokasi seperti SMK bertujuan menyiapkan peserta didik agar siap memasuki dunia kerja. Namun, pelatihan yang diberikan lebih mengarah pada kesiapan teknis dan praktik nyata pada dunia kerja. Pengembangan kompetensi untuk persona diri perlu ditingkatkan mengingat siswa SMK juga memiliki kesempatan yang sama untuk menciptakan lapangan pekerjaan. Keterampilan menjadi content creator membutuhkan pemahaman tentang strategi pemasaran digital, manajemen audiens, storytelling visual, serta etika digital. Selain itu, studi oleh Fitri dkk (Fitri, Khaerunnisa, Setiawan, & Wardoyo, 2025) dan Musa'ad (Musa'ad, Ahmad, Sundari, & Hidayani, 2024) menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis proyek (project-based learning) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK, terutama dalam bidang kreatif.

Dalam konteks lokal, SMK Negeri 3 Singaraja sebagai salah satu sekolah kejuruan unggulan di Bali memiliki jurusan DKV yang potensial untuk dikembangkan menjadi pusat kreator konten edukatif dan inspiratif. Wawancara yang dilakukan dengan Pak Kemahyasa selaku koordinator program DKV menyatakan bahwa siswa program DKV di SMK N 3 Singaraja lebih diarahkan pada teknik grafis dan sablon. Wawancara langsung dilakukan di ruang guru DKV SMK N 3 Denpasar dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Proses Wawancara dengan Koordinator Program DKV

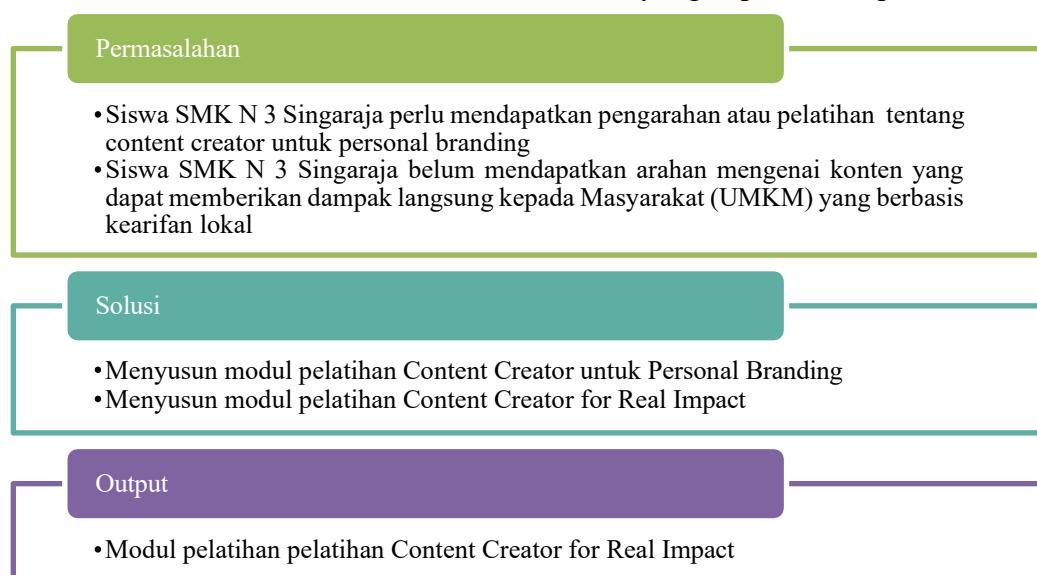
Siswa kurang mendapatkan mata pelajaran untuk pengembangan konten media sosial. Para siswa memiliki kreativitas tinggi dan minat besar terhadap media sosial, namun masih membutuhkan bimbingan dan fasilitasi dalam mengembangkan konten. Oleh karena itu, perlu adanya program pelatihan yang dirancang secara khusus untuk membekali siswa dengan keterampilan teknis dan strategi dalam dunia content creation (Choirunnisa & Setiawan, 2023; Novendra, Turnandes, Juliani, Afrilli, & Suprianto, 2025; Pratiwi, Millah, & Alfiniyah, 2024).

Program pelatihan "Content Creator for Real Impact" ini bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk membuat konten digital untuk persona diri yang relevan dengan isu-isu sosial dan budaya lokal. Dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik, pelatihan ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis siswa dalam pembuatan konten digital (seperti fotografi, videografi, dan editing), tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif mengenai nilai dan dampak konten yang mereka produksi. Dalam pelaksanaan pelatihan ini, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah kejuruan sangat diperlukan. Keterlibatan tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa sebagai fasilitator dan narasumber diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu dan kemampuan praktis siswa dalam melakukan branding diri. Selain itu, pendekatan pelatihan ini juga sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong mahasiswa dan dosen untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat (Jenderal, Tinggi, Pendidikan, & Kebudayaan, 2020). Kegiatan pengabdian ini juga diperlukan penekanan pada aspek etika digital ini. Maraknya informasi dan konten yang tidak terverifikasi dengan baik berdampak pada tanggung jawab moral yang diperlukan content creator untuk menyajikan informasi yang jujur, berimbang, dan tidak menyesatkan. Menurut penelitian yang dilakukan (Manuella & Perdani, 2023; Nawaf, Azura, Gultom, Afriansyah, & Putra, 2023; Syahfira, Siregar, &

Purwaningtyas, 2023), rendahnya literasi digital di kalangan remaja dapat menyebabkan penyalahgunaan media sosial yang berdampak negatif. Oleh karena itu, pelatihan ini juga akan membekali siswa dengan prinsip-prinsip dasar etika digital, termasuk di dalamnya tentang privasi, hak cipta, dan dampak sosial dari konten (SAS, Marthin, & Invanka, 2023). Secara keseluruhan, pelatihan "Content Creator for Real Impact" diharapkan mampu menjadi wadah pengembangan keterampilan, kreativitas, serta kesadaran sosial bagi siswa DKV SMK Negeri 3 Singaraja. Melalui program ini, siswa tidak hanya dilatih untuk menjadi pembuat konten, tetapi juga menjadi agen perubahan sosial yang memanfaatkan media digital untuk menyebarkan pesan positif dan membangun citra diri serta komunitasnya secara lebih bermakna dan berdampak.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, pelatihan "Content Creator for Real Impact" untuk Siswa SMK N 3 Singaraja ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Kegiatan inisiasi dilakukan dengan melakukan penjajakan terhadap pihak SMK N 3 Singaraja dengan cara observasi dan diskusi langsung. Hasil yang didapatkan, siswa SMK N 3 Singaraja memiliki potensi tinggi untuk menghasilkan konten-konten media yang berkualitas. Para siswa memiliki kemampuan dasar untuk membuat konten grafis. Hasil identifikasi yang dilakukan dengan pihak SMK N 3 Singaraja menghasilkan beberapa permasalahan. Berdasarkan identifikasi tersebut disusun kerangka pemecahan masalah yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Kerangka Pemecahan Masalah

Pada bagian ini akan deskripsikan kerangka kerja dari pelatihan "Content Creator for Real Impact" di SMK N 3 Singaraja. Berdasarkan gambar 3 Metode Kegiatan pengabdian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Penentuan Target Kegiatan.

Pada tahap ini ditentukan target dari kegiatan pelatihan "Content Creator for Real Impact" di SMK N 3 Singaraja.

2. Tahap Penentuan Kuota Peserta

Setelah target kegiatan telah ditentukan, selanjutnya dilakukan penentuan jumlah kuota peserta pelatihan sesuai dengan permintaan dan izin dari Wakil Kepala Sekolah SMK N 3 Singaraja dan Kepala Program Desain Komunikasi Visual (DKV).

3. Tahap Prosedur Peminjaman Tempat Pelatihan

Penentuan tempat/lokasi pelatihan dan prosedur peminjamannya dilakukan diskusi dengan Kepala Sekolah SMK N 3 Singaraja. Dimana rencana lokasi yang dipilih adalah di SMK N 3 Singaraja itu sendiri.

4. Tahap Persiapan Tempat Pelatihan

Pada tahap persiapan tempat pelatihan dilakukan kesiapan terhadap tempat pelaksanaan kegiatan. Ketersediaan meja, kursi, serta sarana prasarana pendukung seperti komputer/laptop, LCD dan projector

5. Tahap Penyusunan Materi dan Modul Pelatihan

Penyusunan materi dan modul pelatihan "Content Creator for Real Impact" di SMK N 3 Singaraja.

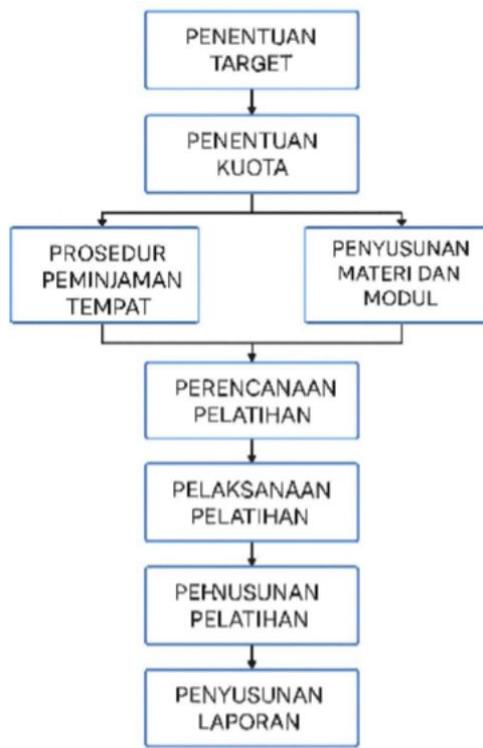
6. Tahap Pencetakan Modul Pelatihan

Modul pelatihan yang telah selesai disusun, selanjutnya dicetak sesuai dengan kuota peserta pelatihan.

7. Tahap Perencanaan dan Penentuan Jadwal Pelatihan

Setelah tahap penyebaran surat undangan, tahap persiapan tempat pelatihan dan tahap pencetakan modul pelatihan telah

dilakukan, maka selanjutnya ditentukan jadwal dari pelatihan.



Gambar 3 Metode Kegiatan Pengabdian
 8. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pada proses pelatihan, kegiatan diawali dengan mengisi daftar hadir oleh peserta pelatihan, proses perkenalan, proses penyampaian materi kemudian pendampingan pada pengerjaan dokumen contoh.

9. Tahap Evaluasi Pelatihan

Keberhasilan dari kegiatan pelatihan "Content Creator for Real Impact" di SMK N 3 Singaraja.

10. Tahap Penyusunan Laporan

Hasil akhir dari pelatihan seperti dokumentasi (photo pelaksanaan) dan hasil respon peserta pelatihan, dijadikan sebagai laporan akhir dari pelaksanaan P2M

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Kegiatan diawali dengan penerimaan dari pihak SMK N 3

Singaraja oleh perwakilan prodi DKV. Penerimaan tim pengabdian dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 4 Penerimaan Pihak SMK N 3 Singaraja

Setelah penerimaan dilakukan, pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai. Adapun peserta kegiatan pelatihan adalah anak-anak kelas XI di prodi DKV sejumlah 20 siswa yang merupakan gabungan dari masing-masing kelas.

Dalam penyampaiannya materi yang diberikan adalah pengantar mengenai etika dalam membuat konten digital dalam sosial media. Untuk materi ini dibawakan oleh I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya yang merupakan salah satu anggota tim pengabdian. Dalam penyampaiannya siswa diingatkan bahwa jejak digital itu sulit dihilangkan akibat mudahnya penyebaran media secara digital. Namun dilain hal jika kita bisa membuat konten digital yang baik dan menarik akan sangat mudah untuk mendapatkan penghasilan dari cara tersebut.

Adapun pemberian materi tersebut dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Pemberian Materi Etika dalam Membuat Konten Digital

Pemberian materi pertama dilakukan selama satu jam pelajaran. Hal ini mengingat keterbatasan waktu yang diberikan, sehingga

tim pengabdian ingin lebih memfokuskan pada praktik pembuatan konten digital. Untuk materi kedua disampaikan oleh tim mahasiswa. Narasumber adalah mahasiswa undiksha yang telah memiliki viewer video konten digital mencapai 1M tayangan.

Untuk materi yang dibawakan adalah pelatihan pembuatan konten digital for real impact. Siswa dilatih untuk membuat konten 1 menit yang menarik. Beberapa teknik yang diajarkan bukan hanya masalah teknik editing video. Materi yang diberikan adalah:

1. Scripting
2. Video Taking
3. Editing

1. Scripting

Konten yang baik bukan konten yang asal-asalan. Adapun konten yang dibuat hendaknya dibuat scripnya terlebih dahulu. Kenapa, untuk mempermudah pengambilan video. Pengambilan video yang berkONSEP jauh lebih mudah dibandingkan video asal yang bisa jadi akan berubah-ubah kontennya.

2. Video Taking

Sebagai pemula pengambilan video bisa dikatakan sebagai bakat. Namun untuk pemula dapat melakukan pengambilan video yang berulang-ulang untuk mendapatkan gambar dan intonasi yang tepat. Selain itu dalam video poin penting adalah komponen audio. Audio yang semakin jelas akan mempermudah audiens untuk memahami isi konten.

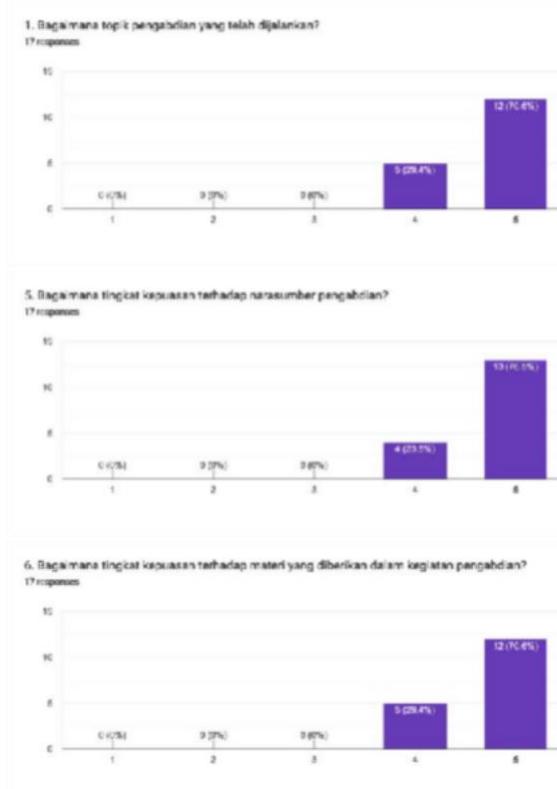
3. Editing

KONSEP editing yang disampaikan adalah terserah. Maksud dari konsep ini setiap kreator konten pemula perlu melakukan riset untuk menentukan gaya video yang disukai. Maka dari itu wajib memiliki konten kreator panutan. Kita bisa melakukan proses ATM (Amati Tiru Modifikasi) berdasarkan kreator favorit sendiri.

Siswa siswi SMK N 3 Singaraja sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Mahasiswa telah disiapkan aset video, kemudian melakukan proses editing pada smartphone masing-masing. Tentunya hal ini menepis stigma, untuk membuat konten harus memiliki perangkat yang handal. Siswa siswi SMK N 3 Singaraja sangat antusias melakukan praktik dengan menggunakan

smartphone masing-masing. Hasil dari editing video yang dilakukan dikumpulkan untuk dapat dilihat hasil editingnya.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuisioner dengan skala Likert untuk mengetahui hasil dari kegiatan yang dilakukan. Namun karena ada kegiatan dari beberapa siswa, responden yang mengisi evaluasi adalah 17 siswa. Dengan semua respon digunakan untuk evaluasi. Beberapa poin yang dievaluasi adalah mengenai topik pengabdian, narasumber, dan materi yang diberikan dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7 Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan gambar 8 dapat dilihat respon dari siswa secara keseluruhan mendapatkan nilai di atas 3 dalam skala likert yang artinya siswa cukup puas terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan. Selain itu dalam kritik dan saran yang diberikan, siswa memberikan respon yang positif terhadap kegiatan, narasumber, dan materi yang diberikan. Beberapa hal yang perlu dievaluasi adalah dari sisi teknis dimana dalam kegiatan ini perlu melakukan pengunduhan dokumen yang memerlukan koneksi internet yang cukup tinggi, sehingga peserta kurang nyaman dalam

melaksanakan kegiatan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMK N 3 Singaraja mendapatkan sambutan positif dari siswa. Siswa siswi SMK N 3 mendapatkan pengalaman baru untuk menjadi creator konten. Berdasarkan pemaparan dan evaluasi yang dilakukan siswa siswi SMK N 3 mendapatkan pengetahuan untuk mengembangkan kompetensinya. Selain itu siswa SMK N 3 mengetahui sisi positif dan negatif yang didapatkan dari menjaga etika dalam membuat konten sosial media.

DAFTAR RUJUKAN

- Choirunnisa, & Setiawan, H. (2023). Pelatihan Konten Kreator dalam Mendukung Masyarakat Informasi di Era Industri 5.0 di SMK Diponegoro Banyuputih Batang. *Hippocampus: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 93–98.
- Fitri, H. M., Khaerunnisa, P., Setiawan, E., & Wardoyo, S. (2025). Peningkatan Keterampilan Pra-Vokasional Siswa SMK melalui Project- Based Learning (PjBL): Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 307–318.
 doi:10.53299/jppi.v5i1.996
- Jenderal, D., Tinggi, P., Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*.
- Manuella, S., & Perdani, N. (2023). Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Etika Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Siswa-Siswi SMA Negeri 2 Pekanbaru. *ANUVA*, 7(2), 263–274.
- Musa'ad, F., Ahmad, R. E., Sundari, S., & Hidayani,
- H. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1481–1487.
 doi:10.31004/cendekia.v8i2.3361
- Nawaf, A., Azura, S., Gultom, S. F., Afriansyah, W., & Putra, A. D. (2023). Analisis Literasi

- Digital Dalam Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Remaja Desa Payung Kec. Payung Kab. Karo. *Journal of Human And Education*, 3(2), 337. ovendra, R., Turnandes, Y., Juliani, F., Afrilli, R., & Suprianto, J. (2025). PELATIHAN KETERAMPILAN DIGITAL CONTENT CREATOR BAGI GURU PONPES ULIL ALBAB ALJA'AFARIYAH. *Journal of Computer Science Community Service*, 5(1), 46–54.
- nggabean, A. D. (2024, May 29). Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024.
- atiwi, A. B., Millah, N., & Alfiniyah, C. (2024). Konten Kreator sebagai Upaya Peningkatan Lulusan Siap Kerja bagi Siswa SMK Jurusan Multimedia. *Jurnal Abdiraja*, 7(1), 24–33. Retrieved from www.cnbcindonesia.com,
- mdhani, A., Hardian, R., & Priyono, D. (2020). ANALISIS REKOMENDASI PROGRAM PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) BERBASIS POTENSI INDUSTRI KREATIF DI KOTA TEGAL. *Wacadesain*, 1(1), 34–47. doi:<https://doi.org/10.51977/wacadesain.v1i1.193>
- AS, A., Marthin, P., & Invanka, I. (2023). Pelatihan Literasi Digital Untuk Peningkatan Etika Bermedia Digital Bagi Pelajar SMP ANGKASA LANUD Hasanuddin. *EPIC Jurnal Pendidikan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 36–44. Retrieved from <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/epic/article/view/263>
- ahfira, I., Siregar, Y. D., & Purwaningtyas, F. (2023). HUBUNGAN ANTARA LITERASI DIGITAL DENGAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM “UISU” PEMATANG SIANTAR. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 15(1), 92–102. doi:10.37108/shaut.v15i1.802