

PELATIHAN CONTEN CREATOR PEMULA DALAM MEMASUKI INDUSTRI KONTEN DI KABUPATEN BENGKULU TENGAH

Gustini¹⁾; Azuwandri²⁾; Rahmat Al Hidayat³⁾; Romdana⁴⁾; Rijalul Fhikri⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Study Program of Administration Public
^{1,2,3,4,5} Department of Administration Publik, STIA Bengkulu

Email: ¹⁾ stia_gustini@yahoo.com; ²⁾ azuwandri24@gmail.com ; ³⁾ yynrahmad@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [06 Desember 2024]
Revised [20 Desember 2024]
Accepted [21 Januari 2025]

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Era digital telah membuka peluang besar bagi masyarakat untuk berkarier sebagai content creator. Kabupaten Bengkulu Tengah memiliki potensi budaya dan sumber daya lokal yang dapat dipromosikan melalui konten digital, namun masih banyak masyarakat, khususnya pemula, yang belum memahami teknik dasar pembuatan konten kreatif. Pelatihan content creator pemula ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam membuat konten, termasuk teknik fotografi, videografi, storytelling, dan editing sederhana. Selain itu, pelatihan ini juga membahas strategi pemanfaatan media sosial sebagai platform promosi dan monetisasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta tentang pembuatan konten yang relevan, inovatif, dan berdampak positif. Program ini diharapkan dapat membuka peluang karier baru serta meningkatkan promosi potensi lokal di Kabupaten Bengkulu Tengah.

ABSTRACT

The digital era has created significant opportunities for individuals to pursue careers as content creators. Bengkulu Tengah Regency possesses cultural and local resources that can be promoted through digital content; however, many residents, especially beginners, lack fundamental knowledge of creative content production techniques. This training program for beginner content creators aims to provide basic understanding and skills in content creation, including photography, videography, storytelling, and basic editing techniques. Additionally, the program covers strategies for utilizing social media as a platform for promotion and monetization. The results of the training showed an increase in participants' understanding of creating relevant, innovative, and impactful content. This program is expected to open new career opportunities and enhance the promotion of local potential in Bengkulu Tengah.

Keywords: Content Creator, Training, Digital, Social Media, Local Government

I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, peran content creator semakin signifikan dalam berbagai bidang, baik dalam industri kreatif, promosi produk, hingga pembangunan citra daerah. Kabupaten Bengkulu Tengah, dengan segala potensi dan kekayaan budayanya, memiliki peluang besar untuk memanfaatkan kehadiran content creator dalam meningkatkan eksposur lokal di ranah digital. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan masyarakat dalam membuat konten kreatif yang relevan dan kompetitif. Pelatihan content creator bagi pemula menjadi langkah strategis untuk memberikan bekal keterampilan dasar kepada masyarakat, khususnya generasi muda, agar dapat memasuki industri konten secara profesional.

Dunia digital yang berkembang sangat pesat, perkembangan tersebut menjadikan peluang baik untuk orang-orang yang ingin menekuni profesi sebagai Content Creator. Content creator adalah profesi yang memproduksi suatu konten, baik berupa tulisan, gambar, video, suara, ataupun gabungan dari dua lebih materi. Konten tersebut dibuat untuk media digital, seperti Youtube, Instagram, Blogger, dan platform media sosial lainnya (Sayugi, 2018). Berbagai media digital mulai bermunculan dan menyajikan keunikan tersendiri guna menarik peminatnya. Youtube menjadi salah satu platform yang banyak digunakan content creator untuk mendistribusikan video-videonya dan membesarkan namanya di dunia digital. Di era digital saat ini, Youtube menjadi situs yang paling diminati dan dikunjungi oleh hampir semua kalangan.

Youtube dianggap sebagai platform digital yang memudahkan penggunaannya untuk memperoleh dan membagikan informasi secara gratis dan luas. Data yang dirilis pada halaman (Riyanto, 2020) menyatakan bahwa Youtube adalah platform yang paling sering digunakan di Indonesia. Dari keseluruhan data pengguna platform digital atau media sosial, pengguna Youtube mencapai 88% dari total keseluruhan. Content creator merupakan profesi yang bisa digeluti oleh orang dari semua kalangan, tak berpatok pada artis atau orang yang memiliki popularitas tinggi saja. Karena kreatif orang-orang tersebut, maka mulai banyak yang membuat karya atau video, mulai dari bermain game, podcast, vlog, konten olahraga, dan masih banyak lagi. Bintang Emon, Dzawin, Tretan Muslim, dan masih banyak content creator terkenal lainnya, memulai kariernya sebagai komika atau stand up comedy hingga akhirnya terjun sebagai content creator yang bisa memberikan karya bagus dan inspiratif bagi masyarakat luas.

Di era digital saat ini segala bentuk informasi dapat diakses dengan begitu cepat dan juga mudah melalui perangkat teknologi. Penggunaan teknologi dan informasi menyebabkan kebiasaan baru dalam segala aspek kehidupan. Perkembangan teknologi memberikan banyak dampak terhadap kehidupan manusia, baik itu positif ataupun negatif dari segi perekonomian, sosial, budaya, bahkan politik. Tidak dapat dipungkiri dalam hal internet dan teknologi yang memungkinkan telecommuting akan mengubah perilaku konsumen baru-baru ini (Dutzik, Madsen, & Baxandall, 2013). Dampak nyata dari perkembangan teknologi yakni internet. Masyarakat dunia terutama masyarakat Indonesia, mereka seakan tidak bisa lepas dari pengaruh internet yang cukup banyak memberikan dampak terhadap kehidupan mereka. Dengan adanya internet pada saat ini, menyebabkan begitu banyak inovasi, sarana dan fasilitas yang dapat digunakan oleh perusahaan dalam memasarkan atau menarik minat konsumen melalui akses internet, salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi online pada Industri Konten.

Kehidupan sehari-hari salah satunya adalah internet. Internet juga merupakan kemajuan teknologi yang signifikan. Web adalah jaringan besar yang saling berhubungan dan menghubungkan orang diseluruh dunia melalui telepon, satelit dan alat komunikasi lainnya. Jumlah pengguna web di Indonesia cukup aktif, hal ini sesuai berdasarkan data pengguna internet di Tanah Air pada tahun 2022 mencapai 204,7 Juta Jiwa jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun 2021, yang tercatat pada tahun tersebut sebesar 202,6 Juta (Annur, 2022). Dewasa ini penggunaan teknologi menjadi sangat cepat dan massif dan para pengguna teknologi sekarang ini tidak memandang status umur dan gender. Baik itu laki-laki dan wanita, anak-anak dan orang dewasa semua menggunakannya, yang tentu saja manfaat dari teknologi tersebut untuk memudahkan penggunaannya untuk mencari informasi dengan lebih mudah dan tepat. Salah satu program dari pemerintah dalam menghadapi pesatnya kemajuan teknologi, Kementerian Komunikasi dan Informasi RI Mengeluarkan salah satu program yang bernama "Literasi Digital" (KEMENKOMINFO, 2021).

II. METODE

Pelatihan ini menggunakan pendekatan yang terstruktur dengan metode kombinasi teori dan praktik agar peserta dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Adapun beberapa metode yang digunakan adalah:

1. Seminar dan Diskusi

Peserta diberikan wawasan mengenai perkembangan industri konten, tren terkini, dan peluang karier sebagai content creator. Diskusi dilakukan untuk menjawab pertanyaan dan memberikan gambaran nyata tentang tantangan di industri ini.

2. Workshop Praktis

- Teknik dasar fotografi dan videografi menggunakan smartphone.
- Penyusunan naskah (script) untuk konten video pendek.
- Editing dasar menggunakan aplikasi gratis atau berbiaya rendah seperti Canva dan CapCut.

3. Simulasi Pembuatan Konten

Peserta diajak untuk membuat konten sederhana sesuai tema yang ditentukan, seperti promosi produk lokal atau wisata daerah.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Setiap peserta mendapatkan bimbingan langsung dari mentor untuk menyempurnakan konten yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan untuk memberikan masukan terkait peningkatan kualitas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif sebagai berikut:

1. Peserta memiliki kemampuan dasar dalam membuat konten kreatif yang menarik.
2. Peserta mampu memanfaatkan media sosial secara produktif untuk memperluas jangkauan konten.
3. Terbentuknya komunitas content creator pemula di Kabupaten Bengkulu Tengah yang dapat saling mendukung dan berbagi pengalaman.
4. Meningkatnya promosi potensi daerah melalui konten yang dibuat oleh peserta Materi Pelatihan

Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini meliputi:

a) Pengenalan Industri Konten Digital

- Peran content creator dalam dunia modern.
- Platform digital sebagai sarana promosi dan edukasi



Gambar 1 pemberian materi

b) Teknik Dasar Pembuatan Konten

- Pengambilan gambar (foto dan video).
- Penulisan narasi dan storytelling.
- Teknik editing sederhana.



Gambar 2 Pembuatan Konten

- c) Strategi Pengelolaan Media Sosial
 - Cara memaksimalkan algoritma media sosial.
 - Membuat konten yang relevan dengan target audiens.
- d) Monetisasi Konten Digital
 - Peluang pendapatan melalui iklan, sponsorship, dan penjualan produk.
 - Membangun merek pribadi (personal branding).



Gambar 3 Monetisasi Konten Digital

Tantangan dan Solusi

Selama pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diantisipasi, seperti:

- a) Kurangnya Sarana Teknologi
Tidak semua peserta memiliki perangkat yang memadai, seperti smartphone dengan kamera berkualitas tinggi atau akses internet yang stabil. Solusi yang ditawarkan adalah meminjamkan perangkat selama pelatihan atau menyediakan ruang belajar dengan fasilitas lengkap.
- b) Rendahnya Pemahaman Awal
Sebagian peserta mungkin belum terbiasa dengan konsep digital marketing dan pembuatan konten. Oleh karena itu, materi pelatihan dirancang sederhana dan praktis agar mudah dipahami.
- c) Konsistensi Pasca-Pelatihan
Tantangan utama adalah menjaga motivasi peserta untuk terus berkarya setelah pelatihan selesai. Solusi yang diusulkan adalah membentuk kelompok pendukung (support group) yang aktif melalui media sosial atau pertemuan rutin.

Peluang Pengembangan Setelah Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan dapat mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut melalui berbagai langkah berikut:

1. Kolaborasi dengan Pelaku Usaha Lokal
Peserta dapat menawarkan jasa pembuatan konten kepada UMKM di Bengkulu Tengah untuk membantu mempromosikan produk lokal.
2. Berpartisipasi dalam Kompetisi Konten Kreatif
Kompetisi ini dapat menjadi ajang pembuktian kemampuan sekaligus meningkatkan eksposur peserta.
3. Mengikuti Pelatihan Lanjutan
Pelatihan lanjutan dapat difokuskan pada teknik editing yang lebih kompleks, strategi digital marketing, dan optimalisasi platform seperti YouTube atau TikTok.
4. Membangun Jaringan Profesional
Dengan bergabung dalam komunitas content creator, peserta dapat memperluas koneksi yang bermanfaat untuk pengembangan karier.

IV. PENUTUP

Kesimpulan

Pelatihan content creator bagi pemula di Kabupaten Bengkulu Tengah merupakan langkah strategis untuk menciptakan generasi kreator konten yang mampu berkontribusi secara positif di dunia digital. Selain membuka peluang karier baru, pelatihan ini juga dapat memperkenalkan potensi daerah secara lebih luas kepada publik. Dengan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, pelatihan ini dapat menjadi awal dari lahirnya para kreator konten yang profesional, inovatif, dan berdampak positif bagi masyarakat.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan trimakasih kami ucapkan kepada kepala desa beserta perangkat desa Penembang yang bersedia mengikuti kegiatan sosialisasi, serta Masyarakat dan unsur pemerintahan desa Bengkulu Tengah ucapan terima kasih dapat disertakan untuk mengapresiasi pihak-pihak yang membantu aktivitas pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, L. M. (2022). (<https://www.fortuneidn.com/tech/luky/berapa-penggunainternet-indonesia-per-2022-berikut-datanya>, Diakses pada tanggal 30 Desember 2022)
- Fitriani, Y. (2017). Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat. *Paradigma* Vol 19 No 2.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- Philbrick, J. L., & Cleveland, A. D. (2015). Personal Branding: Building Your Pathway to Professional Success. *Medical Reference Services Quarterly*, 181-189.
- Sundawa, Y. A., & Trigartanti, W. (2018). Fenomena Content Creator di Era Digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat*.
- Vania, H. F. (2022). (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/20/73-persenmasyarakat-mendapatkan-informasi-dari-media-sosial>, Diakses pada tanggal 30 Desember 2022).
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah dasar



JURNAL SEMARAK MENGABDI

e-ISSN 2827-9980

e-ISSN : 2827-9980

Ghozali, I. (2018). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS ... *Sayugi.* (2018, September 14)

Sayugi,(2018, September 14). Content Creator, Apa sih artinya? From
GRProject:<https://grproject.tech/2018/02/14/content-creator-apa-sihartinya>