

PELATIHAN PRAKTIS SISWA SMK UNTUK MEMASUKI INDUSTRI KREATIF YANG MENJANJIKAN

Ilham Albana¹, Syahrul Sani², Widya Tri Purnomo³, Ranggi Praharaningtyas Aji⁴

^{1,2,3,4}Universitas Amikom Purwokerto

*email: ilhamalbana@amikompurwokerto.ac.id,

Abstrak

Kebutuhan akan pelatihan praktis bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam bidang multimedia sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi industri kreatif yang menjanjikan. Tantangan yang dihadapi siswa, seperti kurangnya pengalaman praktis dan pengetahuan terkini tentang tren media sosial, seringkali menghambat daya saing mereka di pasar kerja. Program pelatihan dirancang untuk menjembatani kesenjangan ini, dengan fokus pada pengembangan keterampilan pembuatan konten, mulai dari pencarian ide hingga publikasi. Metode yang digunakan mencakup pendekatan terstruktur, termasuk persiapan, pengembangan modul, workshop, dan sesi pendampingan. Efektivitas pelatihan dievaluasi melalui penilaian sebelum dan sesudah pelatihan, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa. Program pelatihan ini terbukti penting untuk membekali siswa dengan keterampilan dan kepercayaan diri yang diperlukan agar dapat berhasil di industri kreatif.

Kata kunci: Industri kreatif, pelatihan multimedia, pendidikan kejuruan, pembuatan konten, personal branding, pemasaran media sosial

Abstract

The need for practical training for vocational high school (SMK) students in the multimedia field is crucial in preparing them for the promising creative industry. Challenges such as lack of practical experience and up-to-date knowledge of social media trends often hinder their competitiveness in the job market. The training program was designed to bridge this gap, focusing on developing content creation skills, from ideation to publication. The method involved a structured approach, including preparation, module development, workshops, and mentoring sessions. The effectiveness of the training was evaluated through pre- and post-training assessments, showing a significant improvement in students' skills. This training program proved essential in equipping students with the necessary skills and confidence to succeed in the creative industry.

Keywords: Creative industry, multimedia training, vocational education, content creation, personal branding, social media marketing

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membuka peluang baru di berbagai sektor, termasuk industri kreatif yang saat ini menjadi salah satu sektor paling diminati dan menjanjikan di Indonesia (Sasongko et al., 2019). Industri ini telah menunjukkan pertumbuhan signifikan dan berpotensi memberikan kontribusi besar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) negara (Dara et al., 2022). Pemerintah telah mengakui pentingnya ekonomi kreatif dan telah mengimplementasikan berbagai kebijakan untuk mendukung perkembangannya (Saleh, 2022). Ekonomi kreatif di Indonesia mencakup berbagai sub-sektor, seperti pengembangan game, arsitektur, musik, fashion, dan kuliner, yang semuanya menawarkan prospek karier yang menarik bagi generasi muda, terutama generasi milenial yang secara aktif terlibat dalam sektor ini (Suparmin et al., 2020).

Namun, meskipun pertumbuhan ekonomi kreatif telah mencapai 9,98% pada tahun 2021, jauh di atas pertumbuhan ekonomi nasional sebesar 3,69%, terdapat tantangan yang signifikan dalam mempersiapkan tenaga kerja yang siap bersaing di industri ini (Yulisetiari et al., 2019). Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya yang mengambil jurusan multimedia, memiliki potensi besar untuk terlibat dalam industri kreatif. Sayangnya, keterbatasan pengalaman praktis dan kurangnya pengetahuan tentang

tren dan algoritma media sosial terbaru menjadi hambatan bagi mereka untuk bersaing di pasar tenaga kerja yang semakin kompetitif ini (Coyanda et al., 2023). Selain itu, mereka juga menghadapi kesulitan dalam membangun personal branding dan strategi pemasaran konten yang efektif, yang sangat penting dalam industri yang sangat bergantung pada keterlibatan dan interaksi audiens ini.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pelatihan praktis yang dapat membantu siswa SMK mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan konten kreatif yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan industri. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa SMK jurusan multimedia dalam berbagai aspek penting, mulai dari pencarian ide, pembuatan konsep, manajemen konten, hingga publikasi konten. Melalui pendekatan yang praktis dan berbasis kebutuhan industri, pelatihan ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara keterampilan yang dimiliki oleh siswa dan yang dibutuhkan oleh industri kreatif.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan yang terstruktur untuk menjamin keberhasilan pelaksanaan program pelatihan. Tahap pertama adalah persiapan, yang dimulai dengan identifikasi kebutuhan dan potensi siswa. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei dan diskusi dengan siswa, guru, serta pelaku industri kreatif. Tujuannya adalah untuk memetakan kompetensi yang dimiliki siswa serta memahami kebutuhan industri saat ini, sehingga kegiatan pelatihan dapat disesuaikan dengan tuntutan pasar. Hasil dari analisis ini akan menjadi dasar untuk menyusun modul pelatihan yang relevan.

Setelah tahap persiapan, tahap kedua adalah penyusunan modul pelatihan. Dalam tahap ini, modul yang mencakup berbagai aspek penting dalam menciptakan konten kreatif, seperti pengembangan ide, pembuatan konsep, manajemen konten, dan teknik publikasi, dirancang dan disusun. Modul ini dirancang dengan mempertimbangkan tren terbaru di industri kreatif serta metode pengajaran yang interaktif dan praktis, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Saryadi & Sulisworo, 2023).

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, yang dilakukan dalam bentuk serangkaian workshop dan sesi praktik. Pada tahap ini, peserta dibagi menjadi kelompok kecil untuk mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan interaksi antar siswa. Dalam setiap sesi, diajarkan berbagai teknik produksi multimedia, pengelolaan media sosial, dan strategi pemasaran konten secara langsung. Pentingnya *give and take* dalam kelas mendorong siswa untuk aktif bertanya dan berdiskusi, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Juliarta et al., 2020).

Tahap selanjutnya adalah pendampingan dan konsultasi, di mana siswa mendapatkan bimbingan langsung dari para mentor yang berpengalaman di industri. Di sini, siswa didorong untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari dalam proyek nyata. Pendampingan ini penting untuk membantu siswa membangun personal branding dan strategi pemasaran konten yang efektif, serta memfasilitasi mereka dalam mengatasi tantangan yang muncul selama proses kreasi konten.

Akhirnya, tahap terakhir adalah evaluasi dan tindak lanjut. Setelah program pelatihan selesai, dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan program. Evaluasi ini mencakup umpan balik dari peserta dan pengamatan terhadap hasil kerja siswa dalam proyek yang telah mereka selesaikan (Suseno, 2023). Selain itu, tindak lanjut dilakukan untuk memonitor perkembangan siswa pasca pelatihan serta mendukung mereka untuk mendapatkan peluang karir yang sesuai dengan keterampilan yang telah diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan multimedia berlangsung pada tanggal 12 Agustus 2024 di Ampu Studio, yang dihadiri oleh 20 siswa terpilih yang memiliki minat dan potensi tinggi dalam bidang industri kreatif. Pelatihan ini dipandu oleh Ilham Albana, S.Kom., M.MSI, dan didampingi oleh praktisi dari Ampu Studio, menyediakan bimbingan langsung dan pengalaman praktis yang penting bagi peserta. Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian melakukan survei dan diskusi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan potensi siswa. Survei ini mencakup pengamatan terhadap keterampilan yang dimiliki siswa, di mana hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor kompetensi siswa sebelum pelatihan adalah 65 dari skala 100, dengan rincian: pengetahuan tentang teknik produksi multimedia 60%, kemampuan manajemen konten 55%, dan pemahaman strategi pemasaran di media sosial 50%. Data ini mencerminkan kesenjangan signifikan antara keterampilan yang dimiliki siswa dengan tuntutan pasar industri yang semakin kompetitif.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, modul pelatihan disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan yang teridentifikasi di pasar. Modul meliputi berbagai aspek penting dalam menciptakan konten kreatif, seperti pengembangan ide, pembuatan konsep, manajemen konten, dan teknik publikasi yang relevan dengan perkembangan terkini di industri. Modul ini dirancang secara interaktif, memungkinkan siswa tidak hanya untuk belajar teori tetapi juga menerapkan pengetahuan melalui praktik langsung. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop, di mana siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang mendorong kolaborasi dan interaksi yang produktif. Di setiap sesi, siswa diajarkan teknik produksi multimedia, strategi pengelolaan media sosial, serta pemasaran konten secara langsung, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka secara mendalam.

Keberhasilan pelatihan ini juga ditunjukkan dalam tahap pendampingan yang diadakan setelah sesi workshop. Di sini, siswa mendapatkan bimbingan langsung dari para mentor berpengalaman, yang membantu mereka menerapkan ilmu yang didapatkan pada proyek nyata. Pendampingan ini terbukti krusial dalam membantu siswa mengatasi tantangan yang mungkin mereka temui dalam proses kreasi konten, serta dalam membangun personal branding yang efektif di media sosial. Dengan dukungan mentor, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan inovatif saat mengembangkan proyek mereka sendiri.

Setelah pelatihan selesai, dilakukan evaluasi untuk menilai penguasaan materi dan kemampuan siswa pasca pelatihan. Data evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai siswa pasca pelatihan meningkat menjadi 82 dari 100. Rincian nilai pasca pelatihan menunjukkan: pengetahuan teknik produksi multimedia meningkat menjadi 78%, kemampuan manajemen konten menjadi 75%, dan pemahaman strategi pemasaran di media sosial meningkat menjadi 70%. Peningkatan ini menandakan keefektifan metode pengajaran yang diterapkan dan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memenuhi tujuannya untuk meningkatkan keterampilan siswa sesuai dengan kebutuhan industri.

Dari umpan balik yang dikumpulkan setelah pelatihan, siswa menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap isi dan metode pelatihan yang telah diterapkan. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih siap dan percaya diri untuk turut berkontribusi dalam proyek-proyek di industri kreatif setelah mengikuti pelatihan ini. Mereka juga merasakan manfaat dari pengalaman belajar kolaboratif yang sangat

membantu mereka dalam memahami langkah-langkah praktis yang diperlukan untuk menciptakan konten yang relevan dan menarik.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membekali mereka dengan pengetahuan dan pengalaman praktis yang diperlukan untuk bersaing di industri kreatif. Pelatihan yang dilakukan berhasil menjembatani kesenjangan antara keahlian yang dimiliki siswa dengan yang dibutuhkan di pasar kerja, serta memberikan mereka keyakinan dan motivasi untuk mengeksplorasi lebih dalam karier di bidang multimedia. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan serupa perlu dilanjutkan untuk memastikan pengembangan berkelanjutan dari keterampilan dan pengetahuan siswa dalam menghadapi dinamika industri yang selalu berubah.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan

4. KESIMPULAN

Pelatihan multimedia berhasil meningkatkan keterampilan 20 siswa SMK jurusan multimedia dalam bidang industri kreatif. Metode pelatihan interaktif, yang meliputi pengembangan ide, manajemen konten, dan strategi pemasaran media sosial, menghasilkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65 menjadi 82. Keberhasilan ini menunjukkan efektivitas pelatihan dalam menjembatani kesenjangan antara keterampilan siswa dan kebutuhan industri, membekali mereka dengan kepercayaan diri dan motivasi untuk mengeksplorasi karier di bidang multimedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto atas dukungan pendanaan yang diberikan melalui skema Amikom Mitra Masyarakat. Tanpa bantuan tersebut, pelaksanaan kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Selain itu, kami juga ingin menyampaikan apresiasi kepada LPPM Universitas Amikom Purwokerto. Arah dan bimbingan yang diberikan sangat membantu kami dalam mengatasi berbagai tantangan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Coyanda, J. R., Ricoida, D. I., & Verano, D. A. (2023). Pelaksanaan Ujian Kompetensi IT dalam meningkatkan kualitas lulusan di SMKN Suak Tapeh Banyuasin. *Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.858>

- Dara, S. R., Mariah, & Meliana, V. (2022). Pentingnya Membangun Ekonomi Kreatif di Era Pandemi. *Abdimas*, 3(1), 28–30. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v3i1.226>
- Juliarta, I. W. A., Putra, M., & Negara, I. G. A. O. (Directors). (2020, July 23). *Pengaruh model pembelajaran take and give berbantuan media question card terhadap kompetensi pengetahuan ppkn* (Vol. 4, Issue 2, p. 166) [Video recording]. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://doi.org/10.23887/JPPP.V4I2.27361>
- Saleh, R. (2022). Creative Economy Development Toward Stability of National Economy (Indonesia). *Journal Research of Social Science, Economics, and Management*, 1(7), 809–817. <https://doi.org/10.59141/jrssem.v1i7.110>
- Saryadi, W., & Sulisworo, D. (2023). Development of E-Module Based on the Discovery Learning to Improve the Student Creative Thinking Skills. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 7(1), 11–11. <https://doi.org/10.31764/jtam.v7i1.10185>
- Sasongko, T., Rifa'i, M., & Sayekti, R. N. S. (2019). The Development of the Creative Industries to Create a Competitive Advantage: Studies in Small Business Sector. *Journal of Economic Development, Environment and People*, 7(3), 14–23. <https://doi.org/10.26458/JEDEP.V7I3.591>
- Suparmin, S., Priyanto, S., & Setiadi, B. R. (2020). National student skill competition interest in creative industry entrepreneurship. *Journal of Physics: Conference Series*, 1446(1), 012039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1446/1/012039>
- Suseno, I. (2023). An Evaluation of Graduates' Employment of Courses and Vocational Training Institutions. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1), 23–34. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.47594>
- Yulisetiari, D., Paramu, H., Hana, S. W. L., W.N, K. S., Destari, F., Wulandari, G. A., Titisari, P., prajitiasari, E. D., & Susanto, A. B. (2019). Characterization Of Creative Industries: Challenges And Opportunities. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(5), 75–77. <https://typeset.io/papers/characterization-of-creative-industries-challenges-and-hq2lgirst8>

First Publication Right

SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

