

Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator Menggunakan CapCut

¹⁾Bagus Satrio Waluyo Poetro*, ²⁾Sri Mulyono

^{1,2)}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia
Email: ¹⁾bagusswp@unissula.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Pelatihan Content Creator
CapCut
Kreativitas Remaja
Pemasaran Digital
Desa Manggihan

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi dan berkomunikasi. Desa Manggihan di Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang, memiliki potensi sumber daya alam dan budaya lokal yang belum sepenuhnya dimanfaatkan. Untuk mengembangkan potensi ini, diadakan pelatihan content creator bagi remaja desa menggunakan aplikasi CapCut. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan keterampilan kreatif remaja dalam membuat konten promosi yang menarik dan profesional, serta memanfaatkan media sosial sebagai alat pemasaran digital. Metode pelatihan meliputi sesi teori, praktik langsung, studi kasus, dan diskusi kelompok. Peserta diajarkan dasar-dasar content creation, penggunaan aplikasi CapCut, serta teknik fotografi dan videografi. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan remaja desa dalam membuat dan mengelola konten digital. Konten yang dihasilkan mencakup dokumentasi aktivitas desa, pengolahan produk lokal, dan cerita rakyat yang dikemas secara visual menarik. Selain itu, peserta belajar menganalisis efektivitas konten melalui tools analitik dari platform media sosial. Pelatihan ini meningkatkan keterampilan digital peserta dan berkontribusi pada peningkatan ekonomi lokal melalui promosi yang lebih luas dan profesional atas produk dan budaya desa. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal signifikan bagi Desa Manggihan dalam mewujudkan konsep Smart Village, menggabungkan teknologi dan tradisi untuk pembangunan berkelanjutan.

ABSTRACT

Keywords:
Content Creator Training,
CapCut,
Youth Creativity,
Digital Marketing,
Manggihan Village

The development of technology in the era of globalization has transformed the way people access information and communicate. Manggihan Village in Getasan Subdistrict, Semarang Regency, has untapped potential in natural resources and local culture. To harness this potential, a content creator training using the CapCut application was conducted for village youths. This training aimed to enhance the creative skills of youths in producing engaging and professional promotional content, as well as utilizing social media as a digital marketing tool. The training methods included theoretical sessions, hands-on practice, case studies, and group discussions. Participants were taught the basics of content creation, the use of the CapCut application, as well as photography and videography techniques. Evaluation was conducted through pre-tests and post-tests to measure the improvement in participants' knowledge and skills. The results of the training showed a significant increase in the village youths' abilities to create and manage digital content. The content produced included documentation of village activities, local product processing, and folklore presented in visually appealing formats. Additionally, participants learned to analyze content effectiveness through analytical tools provided by social media platforms. This training not only enhanced the digital skills of the participants but also contributed to the local economy by providing wider and more professional promotion of the village's products and culture. It is hoped that this training will be a significant step towards realizing the Smart Village concept, integrating technology and tradition for sustainable development.

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



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi adalah hal yang tak bisa terpisahkan dari kehidupan masyarakat saat ini. Semua informasi dari berbagai sudut dunia dapat diakses dengan cepat berkat kemajuan teknologi. Teknologi hadir sebagai kemewahan bagi masyarakat dalam menjalani berbagai aktivitasnya, serta menghapuskan jarak geografis. Pola dan sistem kehidupan sosial masyarakat pun mengalami perubahan signifikan akibat teknologi, dengan dampak besar yang dirasakan dalam kehidupan sosial mereka saat ini. Perkembangan teknologi juga membawa berbagai inovasi di sektor teknologi dan informasi. Ini tercermin dalam kehadiran smartphone dan akses internet. Ponsel pintar dan koneksi internet membuat proses berkomunikasi menjadi lebih sederhana dan efisien. Internet juga menjadi wadah lahirnya beragam platform media sosial yang digunakan oleh masyarakat. Beberapa contoh media sosial yang populer di antara masyarakat mencakup Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, Telegram, LINE, dan yang paling terbaru, TikTok dan Capcut (Yulia & Mujtahid, 2023). Hal ini dapat dimanfaatkan generasi muda yang berada di desa-desa, termasuk Desa Manggihan di Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang. Remaja di daerah ini memiliki potensi besar yang belum sepenuhnya dimanfaatkan. Salah satu cara untuk mengembangkan potensi ini adalah melalui pelatihan content creator menggunakan aplikasi CapCut, agar dapat meningkatkan kreativitas remaja desa manggihan.

Berdasarkan penelitian oleh (Priandini dkk., 2023), penggunaan aplikasi CapCut dalam pembelajaran sosial di sekolah menengah dapat meningkatkan keterampilan kreativitas siswa secara signifikan. Dengan ini tidak menutup kemungkinan dengan metode yang sama juga dapat meningkatkan kreatifitas remaja desa manggihan dan dalam konteks ini, CapCut dapat menjadi alat yang sangat berguna untuk melatih remaja dalam menciptakan konten kreatif yang menarik dan profesional. Pelatihan content creator juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum. (Dwi Andriani dkk., 2023) juga menemukan bahwa kelas content creator di Influencer Academy dapat meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum para peserta, yang sebagian besar adalah siswa sekolah menengah. Ini menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis tetapi juga keterampilan komunikasi.

Selain itu, pelatihan ini juga dapat membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan digital. Menurut (Boelan dkk., 2022), pelatihan pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi pendidikan guru, yang juga dapat diterapkan pada pelatihan remaja untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media digital. Penggunaan media interaktif seperti CapCut dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Dengan begitu remaja desa manggihan juga dapat memberikan visualisasi kepada khalayak umum tentang potensi desa serta bisa menonjolkan informasi-informasi dalam desa dengan lebih baik lagi dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan (Pahmi dkk., 2022) menyebutkan bahwa media membantu dalam menyampaikan materi dengan lebih tepat dan efektif, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Dari sudut pandang remaja manggihan sasarannya adalah para investor serta pengunjung yang akan belajar beredukasi di desa manggihan.

Pengembangan kreativitas juga dapat ditingkatkan melalui program pelatihan yang terstruktur. Mengembangkan model pelatihan berbasis tantangan online untuk meningkatkan pengetahuan kewargaan digital, pemecahan masalah kreatif, dan pembuatan media digital pada siswa sekolah menengah (Yoorubsuk & Maneewan, 2022).

(Ritter dkk., 2020) menekankan pentingnya program pelatihan kreativitas selama satu tahun yang dapat meningkatkan keterampilan ideasi dan fleksibilitas kognitif siswa. Pelatihan ini dapat diterapkan pada remaja di Desa Manggihan untuk mengembangkan kreativitas mereka lebih lanjut. (Roslan dkk., 2023) menunjukkan bahwa aplikasi multimedia berbasis augmented reality dapat meningkatkan aktivitas fisik dan mengatasi masalah obesitas remaja. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk meningkatkan kesehatan dan kreativitas.

Pelatihan content creator juga dapat membantu remaja dalam memecahkan masalah dengan lebih kreatif. (Hershkovitz & Israel-Fishelson, 2023) menemukan bahwa peningkatan kreativitas dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dengan demikian, membuat konten-konten yang menarik saat ini menjadi salah satu kebutuhan penting dalam memberikan informasi kepada audiens melalui media online.



Gambar 1. Komponen Smart Village (Lois & Candraningrum, 2021)

Dengan memanfaatkan teknologi serta kreatifitas remaja dapat mewujudkan Smart Village. Smart Village merupakan suatu konsep yang mengintegrasikan antara sumber daya, rantai layanan, keberlanjutan, institusi dan teknologi guna meningkatkan kualitas desa, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Dalam era digitalisasi ini, pemasaran digital memegang salah satu peran kunci dalam memajukan Smart Village. Strategi pemasaran digital secara tepat dapat diterapkan untuk mempromosikan potensi dan sumber daya lokal dari desa-desa, seperti produk pertanian, kerajinan tangan, dan objek wisata. Penerapan pemasaran digital juga dapat membantu meningkatkan citra positif desa dan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam upaya pengembangan. Selain itu, pemasaran digital tidak hanya memiliki peran sebagai sarana promosi, melainkan juga dapat dimanfaatkan sebagai media pengumpulan data dan analisis yang membantu desa dalam mengambil keputusan yang lebih cerdas dan berkelanjutan. Dengan demikian, integrasi pemasaran digital dalam konsep Smart Village dapat memberikan kontribusi besar dalam mewujudkan desa yang cerdas, inovatif, dan berdaya saing di era digital.

Desa Manggihan merupakan desa yang terletak di Kabupaten Semarang, yang memiliki potensi besar dalam sumber daya alam dan budaya lokal. Potensi sumber daya alam mencakup kekayaan alam seperti pertanian, perikanan, dan potensi wisata alam, sedangkan budaya lokal melibatkan seni, tradisi, dan kearifan lokal yang unik. Pengembangan potensi ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi desa dan kesejahteraan masyarakat. Adanya potensi yang dihasilkan oleh desa ini akan lebih baik jika didukung dengan promosi yang baik, sehingga mampu mendatangkan turis lokal dan meningkatkan perekonomian.

Pada era digitalisasi ini, pemasaran digital telah menjadi alat yang kuat untuk mempromosikan produk dan layanan. Dalam konteks Desa Manggihan, pemasaran digital memungkinkan untuk mencapai audiens yang lebih luas, terutama melalui platform-media sosial seperti Instagram. Pemasaran digital melibatkan berbagai strategi, termasuk pembuatan konten yang menarik, penggunaan iklan berbayar, SEO, dan pengukuran kinerja untuk mencapai tujuan pemasaran. Namun demikian, pengetahuan terkait pemasaran digital dan sistem informasi harus dipahami terlebih dahulu untuk dapat menghasilkan konten promosi yang menarik bagi Desa Manggihan. Dengan demikian, diperlukan pelatihan terkait pemanfaatan pemasaran digital dan sistem informasi diperlukan untuk meningkatkan kemampuan dan wawasan masyarakat Desa Manggihan. Beberapa media dapat dimanfaatkan untuk memasarkan hasil produk-produk dari potensi sumber daya alam dan budaya lokalnya seperti Instagram dan TikTok.

Instagram dan TikTok adalah contoh platform media sosial yang saat ini sangat populer, terutama di kalangan generasi muda. Kedua aplikasi ini menawarkan konten visual berupa foto maupun video, yang terdiri dari berbagai fitur seperti fitur postingan, stories dan siaran langsung. Popularitas Instagram dan TikTok sebagai alat untuk berbagi konten visual telah menyebabkan banyak pengguna beralih ke penggunaan bisnis, dengan akun bisnis yang mempromosikan produk-produk mereka melalui platform ini (Lois & Candraningrum, 2021). Tingginya minat masyarakat terhadap kedua platform media sosial ini dapat dimanfaatkan untuk membuat konten pemasaran digital seperti pembuatan gambar dan video yang menarik yang mencerminkan potensi sumber daya alam dan budaya lokal Desa Manggihan.

Pengabdian kepada masyarakat nusantara yang di angkat kali ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator

Menggunakan CapCut". Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja Desa Manggihan, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang melalui pelatihan content creator menggunakan aplikasi CapCut. Pengabdian ini akan memberikan wawasan dan keterampilan kepada remaja dalam membuat konten promosi yang kreatif dan menarik untuk mempromosikan potensi sumber daya alam dan budaya lokal desa mereka. Selain itu, Pengabdian ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan umum, mengembangkan keterampilan teknis dan komunikasi, serta memecahkan masalah dengan lebih kreatif melalui penggunaan media digital. Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah terciptanya konten promosi yang mampu menarik pengunjung baru, baik lokal maupun luar, serta meningkatkan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat Desa Manggihan.

II. MASALAH

Berdasarkan diskusi inisiasi dan pengamatan di desa Manggihan yang ditunjukan pada Gambar 2, permasalahan mitra yang dihadapi yaitu membutuhkan adanya kontribusi bidang sistem informasi dan teknologi secara kontinu utamanya dalam pengembangan dan peningkatan promosi hasil inovasi. Dalam pengabdian pada masyarakat ini, tim pengabdian fokus pada permasalahan bidang promosi dan pemasaran. Hal ini didasari oleh keterbatasan terhadap pemahaman mengenai teknologi dan sistem informasi serta pengetahuan dan penggunaan tools dalam kegiatan pemasaran produk di desa Manggihan.



Gambar 2. Kegiatan Wawancara Kebutuhan

1. Target

Target kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertema **Meningkatkan Kreativitas Remaja Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Content Creator Menggunakan CapCut** meliputi:

1. Penguasaan teknik pembuatan konten untuk pemasaran digital.
2. Peningkatan promosi produk hasil karya inovasi masyarakat Desa Manggihan.

2. Luaran Kegiatan

Luaran yang diharapkan dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bagi para penyelenggara pendidikan/civitas akademika di Desa Manggihan Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang, Jawa Tengah adalah:

1. Karangtaruna atau warga yang memiliki UMKM menguasai sistem informasi pemasaran dan tool pemasaran digital berbasis digital.
2. Karangtaruna dan UMKM dapat melakukan promosi hasil karya masyarakat Manggihan di media promosi berbasis digital.

III. METODE

Pelatihan pembuatan konten kreatif sebagai media promosi akan dilaksanakan di Desa Manggihan, Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang. Peserta dari pelatihan ini yaitu warga dari Desa Manggihan. Pelatihan ini akan menggunakan pendekatan praktis dan interaktif, termasuk :

a. Sesi Teori

Materi dasar tentang potensi sumber daya alam dan budaya lokal Desa Manggihan, conten creation, dan penggunaan media sosial akan disampaikan melalui presentasi, diskusi, dan studi kasus.

b. Sesi Praktik

Masyarakat Desa Manggihan akan belajar cara membuat konten promosi yang menarik, termasuk tulisan, fotografi, dan videografi. Dan juga dapat mempraktikkan penggunaan perangkat lunak editing dan pengeditan konten.

c. Sesi Peninjauan Kasus

Masyarakat akan mempelajari studi kasus tentang promosi desa atau tempat wisata lain yang sukses melalui media sosial dan mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan.

d. Sesi Diskusi dan Brainstorming

Masyarakat akan berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide kreatif tentang konten promosi.

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian Masyarakat diantaranya meliputi:

1. Presentasi

Penyampaian materi tentang pengenalan sistem informasi pemasaran berbasis digital yang bisa dimanfaatkan untuk alat pemasaran, dilanjutkan dengan pengenalan tool pembuatan konten berbasis digital.

2. Pelatihan

Pelatihan yang diberikan meliputi penggunaan aplikasi CapCut, cara mengimpor bahan dan materi konten, dan cara memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi CapCut.

Pelatihan penggunaan aplikasi CapCut dapat mencakup berbagai aspek yang membantu peserta pelatihan memahami dan menguasai alat ini untuk keperluan pengeditan video. Berikut adalah beberapa rencana topik yang dalam pelatihan terkait penggunaan aplikasi CapCut yang akan disampaikan.

a. Pengenalan Aplikasi CapCut

CapCut adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang dapat diunduh dan digunakan pada perangkat seluler, khususnya untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengedit video dengan berbagai alat dan efek untuk menciptakan konten video yang menarik. Fitur utama yang ada pada aplikasi CapCut meliputi:

1) Pemotongan dan Penggabungan

Fitur ini dapat digunakan dengan mudah untuk memotong dan menggabungkan klip video untuk mengatur urutan dan menghilangkan bagian yang tidak diinginkan.

2) Efek dan Filter

Fitur ini digunakan untuk memberikan berbagai efek visual, filter, dan koreksi warna untuk meningkatkan tampilan video.

3) Teks

Fitur ini digunakan untuk menambahkan teks dan judul ke dalam video dengan berbagai gaya dan animasi.

4) Musik dan Audio

Fitur ini digunakan untuk menambahkan latar musik, suara latar, atau efek suara ke video pengguna.

5) Transisi

Fitur ini digunakan untuk membuat transisi yang beragam dan untuk membuat peralihan yang mulus antara klip video.

6) Penyuntingan Lanjutan

Fitur ini menyediakan opsi penyuntingan lanjutan, seperti keyframe animation dan penyesuaian kecepatan.

7) Ekspor Video

Fitur ini digunakan untuk mengeksport video yang telah dibuat dari aplikasi CapCut ke berbagai format dan resolusi sesuai dengan kebutuhan.

8) Bagikan Konten

Fitur ini digunakan untuk membagikan konten ke berbagai platform media sosial setelah konten selesai disunting.

b. Cara Mengimpor Bahan dan Materi Konten

Mengimpor materi adalah langkah awal dalam proses pengeditan video menggunakan CapCut. Setelah materi diimpor, pengguna dapat melanjutkan dengan pengeditan lebih lanjut, seperti penggabungan klip, penambahan efek, teks, musik, dan lainnya untuk menciptakan konten video yang sesuai dengan visi pengguna. Mengimpor materi adalah langkah penting dalam proses pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut. Berikut adalah cara mengimpor video dan gambar ke dalam CapCut:

1) Buka Aplikasi CapCut

Pertama, pastikan pengguna sudah mengunduh dan menginstal aplikasi CapCut di perangkat pengguna. Setelah itu, buka aplikasi tersebut.

2) Mulai Proyek Baru atau Lanjutkan Proyek

Pengguna dapat memilih untuk memulai proyek baru atau melanjutkan proyek yang sudah ada, tergantung pada kebutuhan pengguna. Jika pengguna ingin membuat proyek baru, ketuk opsi "Proyek Baru."

3) Pilih Resolusi Video

Pada layar proyek baru, pengguna akan diminta untuk memilih resolusi video. Pilih resolusi yang sesuai dengan preferensi pengguna. Misalnya, pengguna dapat memilih resolusi 1080p (Full HD) atau 4K, tergantung pada kualitas video yang pengguna inginkan.

4) Tentukan Judul Proyek

Beri judul proyek pengguna dan lanjutkan.

5) Impor Video atau Gambar

Setelah pengguna membuat proyek, pengguna dapat memulai dengan mengimpor video atau gambar yang ingin pengguna gunakan dalam pengeditan. Ketuk tombol "Tambah" atau ikon "+" yang biasanya terletak di bawah layar.

6) Pilih Sumber Materi

CapCut akan memberi pengguna beberapa opsi untuk memilih sumber materi. Pengguna dapat memilih video atau gambar dari galeri perangkat pengguna, merekam video baru, atau mengimpor dari sumber lain jika opsi tersebut tersedia.

7) Pilih Materi

Setelah pengguna memilih sumber, jelajahi galeri pengguna atau rekam video sesuai kebutuhan. Setelah itu, pilih video atau gambar yang ingin pengguna impor ke proyek CapCut.

8) Konfirmasi dan Impor

Setelah memilih materi, konfirmasi pilihan pengguna dan ketuk tombol "Impor" atau "Selesai." Materi yang pengguna pilih akan segera dimasukkan ke dalam proyek pengguna.

9) Tampilkan dalam Timeline

Materi yang diimpor akan muncul dalam timeline proyek. Di sini, pengguna dapat menyusun urutan klip, memotong bagian yang tidak diinginkan, dan mulai mengedit video pengguna.

Pelatihan pembuatan konten promosi potensi Desa Manggihan adalah langkah yang penting untuk memperkenalkan dan memasarkan desa tersebut kepada masyarakat yang lebih luas. Tujuan utama pelatihan ini diantaranya meliputi:

1. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang potensi sumber daya alam dan budaya lokal di Desa Manggihan.
2. Mengajarkan ketrampilan pembuatan konten promosi yang menarik dan informatif, termasuk teks, gambar, dan video.
3. Membekali masyarakat dengan pengetahuan tentang penggunaan media sosial, terutama Instagram, untuk mempromosikan potensi desa.
4. Mendorong masyarakat untuk menjadi duta yang efektif dalam mempromosikan Desa Manggihan kepada masyarakat lokal dan global.

Masyarakat yang mengikuti pelatihan diharapkan dapat menghasilkan konten promosi yang menarik, informatif, dan kreatif yang mencerminkan potensi sumber daya alam dan budaya lokal Desa Manggihan.

Masyarakat dapat memahami penggunaan alat analitik di Instagram untuk mengukur kinerja konten promosi dan melakukan perbaikan berkelanjutan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Content Creator yang diadakan di Desa Manggihan, Kecamatan Getasan, Kabupaten Semarang telah berhasil mencapai tujuan utamanya untuk meningkatkan kemampuan warga desa dalam mempromosikan potensi lokal melalui media digital. Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan keterampilan teknis dalam pembuatan konten, tetapi juga untuk memberdayakan masyarakat lokal dengan pengetahuan dan alat yang dibutuhkan untuk memasarkan kekayaan budaya dan alam mereka kepada dunia. Berikut merupakan pembahasan lebih mendetail mengenai hasil dari kegiatan tersebut.

1. Tahap Persiapan dan Rekrutmen Peserta

Selama satu bulan pelaksanaan, program ini berhasil mengumpulkan peserta dari kalangan Karang Taruna dan pemilik UMKM di Desa Manggihan. Rekrutmen peserta dilakukan melalui berbagai jalur komunikasi lokal, termasuk pengumuman di balai desa, media sosial desa, dan melalui kerjasama dengan tokoh masyarakat setempat. Antusiasme yang tinggi dari masyarakat desa menunjukkan bahwa banyak yang menyadari pentingnya kemampuan digital dalam era modern ini.

2. Pelatihan Intensif dan Materi Pembelajaran

Peserta diberikan serangkaian pelatihan intensif yang meliputi pembuatan konten digital, pemanfaatan media sosial untuk pemasaran, dan penggunaan aplikasi editing video CapCut. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan yang komprehensif dan praktis yang dapat langsung diterapkan oleh para peserta.

3. Sesi Teoritis

Melalui sesi teoritis, peserta diajarkan tentang dasar-dasar content creation, pentingnya media sosial dalam pemasaran digital, dan teknik-teknik fotografi serta videografi yang efektif. Materi ini mencakup berbagai aspek mulai dari perencanaan konten, penulisan naskah, pengambilan gambar, hingga proses editing. Para instruktur yang terlibat dalam pelatihan ini adalah para profesional yang memiliki pengalaman luas dalam bidang content creation dan pemasaran digital.

4. Praktik Langsung

Praktik langsung juga menjadi bagian penting, di mana peserta langsung mengaplikasikan ilmu yang didapat dalam pembuatan konten nyata yang mencerminkan keunikan dan potensi Desa Manggihan. Para peserta diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil dan menghasilkan berbagai jenis konten seperti video promosi, dokumentasi aktivitas desa, pengolahan produk lokal, hingga cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk visual yang menarik.

5. Penggunaan Aplikasi CapCut

Salah satu fokus utama dari pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi editing video CapCut. Aplikasi ini dipilih karena kemudahan penggunaannya serta fitur-fitur canggih yang ditawarkan yang dapat membantu pengguna dalam membuat video berkualitas tinggi. Peserta diajarkan cara mengedit, memotong, dan mempersonalisasi video mereka dengan berbagai alat dan efek yang disediakan oleh CapCut. Mereka juga belajar cara menambahkan teks, musik, filter, transisi, dan elemen lainnya untuk membuat video yang lebih menarik dan profesional.

6. Pengelolaan dan Distribusi Konten

Dalam sesi evaluasi dan diskusi, peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengelola dan mendistribusikan konten digital. Mereka diajarkan cara mengunggah konten ke platform media sosial seperti Instagram dan TikTok, serta cara menggunakan fitur-fitur analitik yang disediakan oleh platform tersebut untuk menganalisis efektivitas konten mereka. Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar membuat konten yang menarik, tetapi juga mengerti bagaimana mengukur dan meningkatkan kinerja konten mereka.

7. Dampak Sosial dan Budaya

Konten yang dihasilkan oleh peserta pelatihan sangat beragam, mulai dari dokumentasi aktivitas desa, pengolahan produk lokal, hingga cerita rakyat yang dikemas dalam bentuk visual yang menarik. Ini tidak hanya menambah keterampilan digital peserta tetapi juga meningkatkan kesadaran dan kebanggaan atas warisan budaya lokal mereka. Para peserta mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terhubung dengan budaya dan tradisi desa mereka, serta lebih termotivasi untuk mempromosikan dan melestarikannya melalui media digital.

8. Evaluasi dan Feedback

Sesi evaluasi dan diskusi menjadi momen penting dalam pelatihan ini. Peserta diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka selama pelatihan, serta mendiskusikan tantangan dan keberhasilan yang mereka alami. Umpan balik ini sangat berharga bagi para penyelenggara untuk terus meningkatkan kualitas program di masa mendatang. Para peserta juga diberikan tes keterampilan sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur peningkatan kompetensi mereka secara objektif.



Gambar 3. Sesi Evaluasi dan Diskusi

9. Modul Pelatihan

Sebagai luaran dari kegiatan ini, telah dibuat sebuah modul pelatihan yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pelatihan serupa di masa mendatang. Modul ini mencakup semua aspek pelatihan yang telah dilakukan dan dirancang untuk mudah dipahami sehingga dapat digunakan secara luas oleh desa-desa lain di Indonesia untuk mengembangkan kemampuan serupa. Modul ini dirancang dengan pendekatan praktis dan dilengkapi dengan contoh-contoh nyata serta panduan langkah demi langkah yang memudahkan pengguna dalam mengikuti dan mengimplementasikan pelatihan.

10. Peningkatan Ekonomi Lokal

Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital warga Desa Manggihan tetapi juga berkontribusi pada peningkatan ekonomi lokal melalui promosi yang lebih luas dan profesional atas produk dan budaya desa. Dengan kemampuan untuk membuat konten promosi yang menarik dan efektif, produk-produk lokal seperti kerajinan tangan, hasil pertanian, dan destinasi wisata desa dapat dipromosikan dengan lebih baik ke audiens yang lebih luas. Ini diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung dan pembeli potensial, yang pada gilirannya akan meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat desa.

11. Langkah Awal Menuju Smart Village

Pelatihan ini diharapkan akan menjadi langkah awal yang signifikan dalam perjalanan Desa Manggihan menjadi bagian dari konsep Smart Village, di mana teknologi dan tradisi berpadu harmonis untuk pembangunan yang berkelanjutan. Dengan memanfaatkan teknologi digital, desa ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, kesehatan, dan ekonomi. Konsep Smart Village ini bertujuan untuk menciptakan desa yang cerdas, inovatif, dan berdaya saing, di mana masyarakat dapat hidup dengan kualitas hidup yang lebih baik.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan Content Creator yang diselenggarakan di Desa Manggihan telah mencapai kesuksesan yang signifikan dalam memperkuat kapasitas warga lokal dalam pemanfaatan media digital. Peserta, yang meliputi anggota Karang Taruna dan pemilik UMKM, berhasil mengembangkan kemampuan mereka dalam membuat dan mendistribusikan konten digital yang menarik dan informatif. Ini termasuk penguasaan alat editing digital dan strategi pemasaran melalui platform seperti Instagram dan TikTok.

Pelatihan ini memberikan manfaat yang luas, tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan individual, tetapi juga dalam memajukan ekonomi desa. Dengan promosi yang lebih efektif dan profesional, produk dan

budaya lokal Desa Manggihan kini dapat menjangkau audiens yang lebih luas, meningkatkan peluang pariwisata dan transaksi komersial. Ini pada gilirannya membantu meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat desa.

Selain itu, kegiatan ini menghasilkan sebuah modul pelatihan yang terstruktur, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk inisiatif serupa di desa-desa lain di Indonesia. Modul ini memungkinkan pengetahuan dan praktek yang diperoleh dari pelatihan ini untuk dibagi dan diterapkan secara lebih luas, membantu dalam skala up pemanfaatan teknologi dalam pembangunan desa.

Secara keseluruhan, pelatihan Content Creator telah memperlihatkan bagaimana integrasi teknologi dan media digital dalam strategi pembangunan desa bisa memberikan dampak positif yang substansial, mengarah pada pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Boelan, E. G., Baunsele, A. B., Kopon, A. M., Tukan, M. B., Leba, M. A. U., & Komisia, F. (2022). Improving the pedagogic competence of Pandhega Jaya Christian High School teachers through making learning videos. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 7(3), 508–518. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v7i3.7587>
- Dwi Andriani, A., Husnul Chotimah, D., & Siti Fauziah, S. (2023). Role of Influencer Academy's Content Creator Class in Improving High School Students' Public Speaking Ability. *The International Journal of Education Management and Sociology*, 2(1), 71–77. <https://doi.org/10.58818/ijems.v2i1.29>
- Hershkovitz, A., & Israel-Fishelson, R. (2023). Can We Improve Problem Solving by Nurturing Creativity? *Frontiers for Young Minds*, 11. <https://doi.org/10.3389/frym.2023.1050126>
- Lois, D., & Candraningrum, D. A. (2021). Personal Branding Content Creator di Media Sosial Instagram. *Koneksi*, 5(2), 329. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10331>
- Pahmi, P., Liping Deng, & Marissa Syafwin. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1), 40–51. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v1i1.37>
- Priandini, D., Supriatna, N., & Anggraini, D. N. (2023). The Use of Capcut Application in Improving Students' Creativity in Social Studies Learning at Junior High School. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(4), 857. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.9043>
- Ritter, S. M., Gu, X., Crijns, M., & Biekens, P. (2020). Fostering students' creative thinking skills by means of a one-year creativity training program. *PLoS ONE*, 15(3), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0229773>
- Roslan, H. S., Nasrudin, N. H., & Ahmad Junid, R. (2023). Multi-media based Workout Assistance For Obese Adolescents. *Mathematical Sciences and Informatics Journal*, 4(1), 86–96. <https://doi.org/10.24191/mij.v4i2.24389>
- Yoorubsuk, J., & Maneewan, S. (2022). Development of an Online Challenge - Based Training Model to Enhance Digital Citizenship Knowledge, Creative Problem Solving, and Digital Media Creation in High School Students. *TEM Journal*, 11(4), 1780–1786. <https://doi.org/10.18421/TEM114-45>
- Yulia, I., & Mujtahid, I. M. (2023). Fenomena Content Creator Di Kalangan Remaja Citayam Fashion Week. *Warta Dharmawangsa*, 17(2), 677–690. <https://doi.org/10.46576/wdw.v17i2.3180>