
Pelatihan Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Naskah Konten Kreator di SMA IPIEMS

**Sutikno^{1*}, Muh. Bahruddin², Krisna Yuwono Fora³, Yunanto Tri Laksono⁴,
Mega Pandan Wangi⁵**

Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika^{1,3,4,5}
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika²

[✉]

Email Korespondensi: sutikno@dinamika.ac.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 05-11-2025

Disetujui 15-11-2025

Diterbitkan 17-11-2025

KataKunci:

*Pelatihan,
Konten Kreator,
Literasi Digital,
Sinematografi,
AI*

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema “Bagaimana Menjadi Konten Kreator” dilaksanakan di SMA IPIEMS dengan tujuan meningkatkan literasi digital dan keterampilan kreatif siswa dalam bidang produksi konten digital. Pelatihan dilakukan dengan metode Direct Instruction yang mengombinasikan teori, demonstrasi, dan praktik langsung. Materi yang diberikan meliputi pembuatan konsep video kreatif, teknik sinematografi menggunakan smartphone, tata artistik, perekaman audio, serta proses penyuntingan video dengan aplikasi CapCut. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi siswa, serta meningkatnya kepercayaan diri dan kreativitas mereka dalam menghasilkan karya video yang orisinal. Siswa juga mampu memanfaatkan teknologi dan kecerdasan buatan (AI) secara produktif, khususnya dalam penulisan naskah dan ide kreatif. Kegiatan ini turut memperkuat kolaborasi antara universitas dan sekolah dalam pengembangan kompetensi kreatif generasi muda, serta menjadi model pemberdayaan yang relevan dengan perkembangan industri media digital.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Sutikno, Muh. Bahruddin, Krisna Yuwono Fora, Yunanto Tri Laksono, & Mega Pandan Wangi. (2025). Pelatihan Pemanfaatan AI Dalam Pembuatan Naskah Konten Kreator di SMA IPIEMS. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(6), 1902-1908. <https://doi.org/10.63822/703z7j83>

PENDAHULUAN

Munculnya teknologi digital di kehidupan masyarakat memungkinkan semakin mudah seseorang mencari segala informasi utamanya gen Z. Media sosial adalah salah satu jenis teknologi yang diminati oleh gen Z (Adiarsi et al., 2024). Platform berbagi konten secara integral dalam kehidupan sehari-hari gen Z khususnya siswa SMA. Mereka dalam menikmati dan mengulik informasi di platform media sosial seperti Instagram, tiktok, dan youtube, mengakibatkan banyak bermunculan konten kreator dalam melakukan personal branding (Febiansah et al., 2020). Konten kreator se bisa mungkin bukan hanya sekedar hobi tetapi bagaimana caranya agar dapat memberikan sumber penghasilan (Harianto & Putra, 2022). Untuk itu perlu adanya kemampuan bagaimana membuat sebuah storytelling, sinematografi, setting tata artistik, audio dan editing bukan hanya sekedar membuat video ataupun gambar tanpa pengetahuan. Penguasaan teknologi digital dan kreativitas menjadi modal utama dalam menghadapi berbagai bidang industri kreatif.

Meski demikian, tak banyak siswa SMA yang mendapatkan asupan pembelajaran, khususnya keterampilan di bidang konten kreatif. Hal ini karena kurangnya literasi tentang pemahaman dalam membuat konten. Adanya program pemberdayaan masyarakat ini sebagai upaya agar dapat memberikan pembelajaran dan pendampingan pelatihan kepada siswa SMA mengenai dasar-dasar menjadi konten kreator, membangun personal branding, serta bagaimana memanfaatkan media digital secara positif menjadi konten kreator inovatif, kreatif berdaya saing.

Hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh teknologi terhadap pembentukan karakter siswa menunjukkan bahwa siswa mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam pengaruh pembentukan karakter dan kepribadian remaja (Pendidikan Tambusai et al., n.d.). Karena itu dalam pembentukan karakter sangat penting diberikan sejak dini tetapi tetap harus dijaga agar tidak terpengaruh dampak negatif dari teknologi tersebut. Peran Pendidikan agama dalam pembentukan moral remaja juga dibutuhkan dalam menghadapi era digital research gate(Natalia Napitupulu et al., 2022).

SMA IPIEMS Surabaya (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2023) adalah dua sekolah yang dipilih karena keduanya memiliki potensi untuk pengembangan skill, khususnya bidang konten Kreatif . Lebih jauh, program ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan digital agar berguna untuk masa depan mereka secara professional.



Gambar 1. Sekolah SMA IPIEMS Surabaya.

METODE PELAKSANAAN

Berangkat dari permasalahan yang ada untuk meningkatkan skil, keahlian dan keilmuan para siswa SMA IPIEMS agar dapat mengembangkan potensi diri di dunia media digital dengan memberi pelatihan menjadi konten kreator dengan metode *direct instruction* dimana pemateri memberi materi mendemonstrasikan secara langsung kepada siswa (Zahriani Zahriani, 2014), maka Langkah-langkah yang dilakukan antara lain meliputi : persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan PkM.

Persiapan

Mempelajari teori-teori yang terkait dengan konten kreator, mengangkat dan mengali potensi dalam bakat mintat gen Z, dalam pelaksanaan PkM (Nurin Nabila et al., 2025). Proses yang dilakukan adalah melakukan observasi ke sekolah SMA IPIEMS untuk mengetahui kebutuhan siswa yang akan diberi pelatihan, kondisi ketersediaan saran dan prasarana untuk mengetahui kelangkapan bahan ajar di sekolah.

Meliputi antara lain:

- a. Observasi dan Koordinasi dengan guru BK

Berkordinasi dengan guru BK untuk mengetahui waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan.

- b. Persiapan materi

Berdasarkan observasi melalui wawancara yang sudah dilakukan dapat dipetakan materi apa saja yang nantinya akan diberikan adalah sebagai berikut:

- Temukan potensi diri. Siswa diharapkan setelah mengikuti pelatihan maka dapat menemukan potensi diri yang akan menjadi latar belakang dalam membuat konten kreator.
- Penyusunan Materi dan Modul Pelatihan dengan menyesuaikan permasalahan yang ada yaitu mengembangkan potensi diri siswa atau gen Z untuk membuat konten kreatif dengan keahlian dosen pengampuh sesuai rumpun ilmu yang dimiliki. Adapun modul yang dibuat menjelaskan 2 teknik dalam 10 menit mendapatkan perhatian seseorang. Teknik yang digunakan adalah HAPI dan HOOK.

Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan menggunakan Metode *Direct Instruction* yang merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran terkait dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik (Suriyani, 2020).

Pelaksanaan membutuhkan Estimasi waktu 120 menit. Memberikan materi teori pembuatan konsep menjadi konten kreator sesuai dengan bakat minat siswa. Dimana peserta akan mendapatkan keilmuan membuat konsep pra produksi terdiri dari konten, penentuan alat sarana dan prasarana dan pengembangan potensi diri dalam konten kreator.



Gambar 3. Saat pelatihan berlangsung.

Judul modul yang dibuat adalah “Pintar Bikin Konten Creative” dengan slide pertama yaitu bagaimana membuat audiens 10 menit terperangah menggunakan teknik HAPI. Membuat HOOK: public speaking untuk penentu agar orang mendengarkan kita, ANDA siapakah, Paparkan Tujuan, dan Manfaat.



Gambar 4. Modul Pelatihan menggunakan teknik HAPI

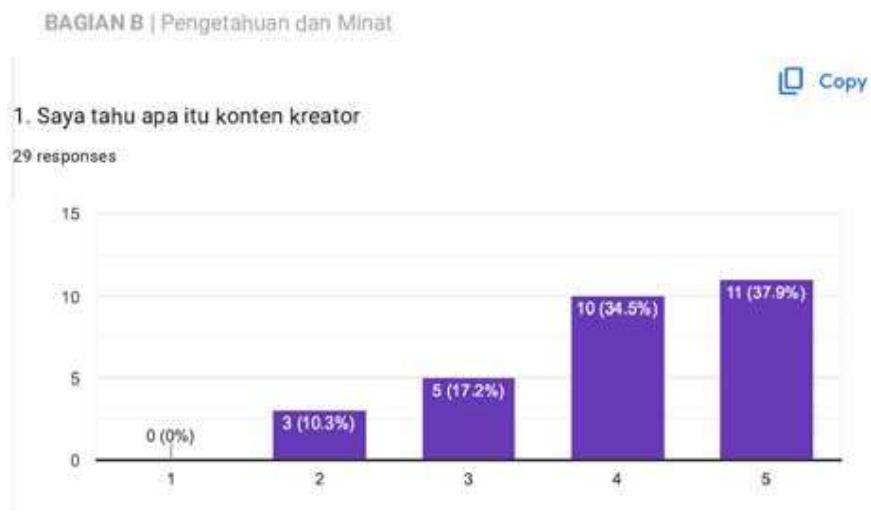
Setelah HAPI teknik kedua yaitu menggunakan AIDA. Aida adalah bagaimana menjadi perhatian orang, Bagaimana mengangkat minat orang, Bagaimana mengetahui keinginan orang, Bagaimana tindakan kita.



Gambar 5. Modul Pelatihan menggunakan teknik AIDA

Evaluasi PkM

Berupa pengolahan data hasil pre-test dan post-test yang telah diberikan kepada peserta pelatihan yaitu siswa SMA IPIEMS.



Gambar 6. Form untuk mengetahui saat pre-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “Bagaimana Menjadi Konten Kreator” dilaksanakan di dua sekolah mitra, yaitu SMA IPIEMS Surabaya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan keterampilan kreatif siswa dalam bidang produksi konten, khususnya pembuatan video sinematik menggunakan smartphone.

Hasil Pelaksanaan

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan evaluasi peserta, kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap aspek pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi video. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti sesi sinematografi dan editing video, karena langsung menerapkan teknik yang dipelajari pada projek kelompok.

Beberapa hasil yang menonjol dari kegiatan ini antara lain:

1. Siswa mampu memahami, Cara membuat orang tetap mengikuti konten, dengan menggunakan teknik HOOK dan AIDA.
2. Terjadi peningkatan kolaborasi antar siswa, baik dalam ide, pembagian peran, maupun proses produksi.

Selain peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan sikap positif seperti tanggung jawab, disiplin, dan kemampuan bekerja dalam tim.

Dampak

Kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang nyata bagi kedua sekolah mitra, baik dari sisi siswa maupun institusi pendidikan, yaitu:

1. Peningkatan Kompetensi Siswa dalam Produksi Konten Digital.
Siswa memperoleh kemampuan baru dalam menulis naskah, melakukan pengambilan gambar sinematik, hingga melakukan editing video secara mandiri menggunakan perangkat sederhana.
2. Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kreativitas. Peserta merasa lebih percaya diri mengekspresikan ide dan bakatnya melalui karya video, yang sebelumnya jarang dilakukan dalam pembelajaran reguler.
3. Peningkatan Mutu Kegiatan Ekstrakurikuler Sekolah. Guru pembimbing di SMA IPIEMS menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan inspirasi untuk mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler bertema konten kreatif dan sinematografi.

Secara umum, kegiatan PKM ini telah mencapai indikator keberhasilan dengan baik, baik dari aspek peningkatan keterampilan siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Bagaimana Menjadi Konten Kreator” ini berhasil memberikan transfer pengetahuan dan keterampilan praktis kepada siswa SMA IPIEMS dan SMKN 12 Surabaya dalam bidang pembuatan konten digital, mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi video. Materi yang disampaikan meliputi pembuatan naskah kreatif, teknik sinematografi menggunakan smartphone, perekaman audio, tata artistik, serta editing menggunakan aplikasi CapCut.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa. Siswa mampu menghasilkan karya video yang orisinal dan relevan dengan lingkungan sekolah mereka, serta mulai memahami bagaimana memanfaatkan teknologi digital secara produktif dan bertanggung jawab.

Selain itu, kegiatan ini memperkuat hubungan kemitraan antara universitas dan sekolah, yang diharapkan dapat menjadi model kolaborasi berkelanjutan dalam pengembangan kompetensi kreatif dan teknologi di tingkat pendidikan menengah.

Dengan demikian, PKM ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kemampuan teknis siswa, tetapi juga turut mendukung pembentukan karakter dan etika digital generasi muda dalam menghadapi tantangan era industri kreatif berbasis media.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiarsi, G. R., Putra, A. E., & Raymond, J. (2024). MOTIVASI PENGGUNA MEDIA SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA GEN Z. In *Jurnal Nomosleca* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26905/nomosleca.v10i2.14603>
- Febiansah, D. J., Syueb, S., Sufa, S. A., & Ratnasari, E. (2020). *STUDI KASUS PERSONAL BRANDING KONTEN KREATOR PADA AKUN TWITTER @BROJABROOO*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32509/wacana.v19i1.1019>
- Harianto, A., & Putra, A. (2022). Konten Kreator Youtube Sebagai Sumber Penghasilan. *Al-Hukmi : Jurnal Hukum Ekonomi Syari'ah dan Keluarga Islam*, 3(Vol. 3 No. 2 (2022): Al-Hukmi : Jurnal Hukum Ekonomi Syari'ah dan Keluarga Islam), 243–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/alhukmi.v3i2.2325>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2023, January 12). *Data Referensi SMA IPIEMS*. Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Natalia Napitupulu, T., Deak, V., & Kharisma Bandung, S. (2022). Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Pendidikan Moral Remaja. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)*, 1(3), 627–640. <https://doi.org/10.55927>
- Nurin Nabila, L., Putra Utama, F., Ahya Habibi, A., Hidayah, I., & Aliyah Negeri, M. (2025). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. In *Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.113>
- Pendidikan Tambusai, J., Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (n.d.). *Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa*.
- Suriyani, N. K. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 330–337. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Zahriani Zahriani. (2014). Kontekstualisasi Direct Instruction Dalam Pembelajaran Sains. *Lantana Journal*, 2(Vol. 2 No. 1 (2014)), 95–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/lj.v2i1.667>