



## J-PEMAS STMIK Amik Riau

journal homepage : <http://jurnal.sar.ac.id>



### Monitize Facebook Video untuk Bisnis di SMK YAPIM Siak Hulu

Junadhi, Mardainis, Agustin, Hadi Asnal, Yansyah Saputra Wijaya

STMIK Amik Riau

*junadhi@sar.ac.id, mardainis@sar.ac.id, agustin@sar.ac.id, hadiasnal@sar.ac.id, yansyah@sar.ac.id*

#### Abstrak

SMK YAPIM Siak Hulu terletak di Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Selain kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa sesuai jurusannya, perlu juga kompetensi tambahan yaitu tentang bisnis teknologi di era digital, yang populer saat ini adalah ad breaks. Ad Breaks merupakan salah satu fitur untuk memonitisasi akun facebook yang dapat menghasilkan uang bagi pengguna dengan menayangkan jeda iklan komersil di sela-sela video. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang software camtasia, ad break, dan fanpage facebook setelah pelatihan dan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang cara pembuatan konten video dengan software camtasia dan fanpage facebook. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa-siswi SMK YAPIM Siak Hulu bisa membuat video konten dengan Software Camtasia dan mampu mengunggahnya ke Fanpage Facebook dan siswa-siswi memiliki semangat yang tinggi untuk mengeksplorasi kemampuan mereka terkait aplikasi Software Camtasia dan media Fanpage Facebook.

*Kata Kunci : Workshop, Monitize, Ad Break, Facebook, Bisnis*

#### Abstract

YAPIM Siak Hulu Vocational School is located in Siak Hulu District, Kampar Regency. In addition to the main competencies that must be possessed by students according to their majors, it is also necessary to have additional competencies namely about the technology business in the digital era, which is popular today is ad breaks. Ad Breaks is a feature to monetize facebook accounts that can make money for users by displaying commercial ad breaks between videos. The purpose of this community service activity is to increase students' knowledge about camtasia software, ad break, and Facebook fanpage after training and provide students with knowledge about how to create video content with camtasia software and Facebook fanpage. The result of this community service activity is that students of SMK YAPIM Siak Hulu can make video content with Camtasia Software and are able to upload it to Facebook Fanpage and students have a high enthusiasm to explore their abilities related to Camtasia Software applications and Facebook Fanpage media..

*Keywords: Workshop, Monitize, Ad Break, Facebook, Bussiness*

### 1. Pendahuluan

Menilik pada data yang dipublikasikan oleh tirto.id pada 9 Mei 2018 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi penyumbang terbesar Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) yaitu sebesar 8,92%. Direktur

Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengatakan cara yang bisa ditempuh untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan merancang kurikulum yang sesuai dengan keinginan industri. Sedangkan menurut *Institute for Development of Economics and Finance (INDEF)*

perlunya penambahan pratikum, meningkatkan hal-hal yang berkaitan dengan digital dan pengembangan model pemagangan. Siswa SMK memiliki setidaknya tiga potensi atau prospek kerja setelah lulus, diantaranya (1) tenaga ahli, (2) bekerja di instansi pemerintahan atau BUMN, (3) dan bahkan menjadi wirausaha dengan mendirikan startup. Yang diperlukan berikutnya adalah terobosan salah satunya memberikan pelatihan yang dapat menghasilkan pendapatan dari iklan video melalui media sosial facebook.

SMK YAPIM Siak Hulu terletak di Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Sekolah ini memiliki tiga jurusan, yaitu Jurusan Teknik Komputer Jaringan, Teknik Kendaraan Ringan dan Akuntansi. Jurusan Teknik Komputer Jaringan sendiri memiliki 56 orang siswa. Keterampilan siswa sebaiknya terus diasah dan dikembangkan agar setelah lulus nantinya bisa langsung siap kerja atau berwirausaha dengan kompetensi yang dimilikinya. Selain kompetensi utama yang harus dimiliki oleh siswa sesuai jurusannya, perlu juga kompetensi tambahan seperti mengikuti pelatihan, workshop atau seminar, karena pengetahuan, keterampilan dan kecakapan manusia dikembangkan melalui belajar. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh ketiga aspek tersebut seperti belajar di dalam sekolah, luar sekolah, tempat bekerja, sewaktu bekerja, melalui pengalaman, dan melalui *workshop*.

*Workshop* adalah suatu pertemuan ilmiah dalam bidang sejenis (pendidikan) untuk menghasilkan karya nyata. Pendidikan dan pelatihan secara umum diartikan sebagai proses pemerolehan keterampilan dan pengetahuan yang terjadi di luar sistem persekolahan, yang sifatnya lebih heterogen dan kurang terbakukan dan tidak berkaitan dengan lainnya, karena memiliki tujuan yang berbeda. *Workshop* bertujuan untuk memperoleh nilai tambah seseorang yang bersangkutan, terutama yang berhubungan dengan meningkatnya dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bersangkutan. *Workshop* dimaksud untuk mempertinggi kemampuan dengan mengembangkan cara-cara berpikir dan bertindak yang tepat serta pengetahuan tentang tugas pekerjaan termasuk tugas dalam melaksanakan evaluasi diri. (Pribadi, 2016)

Salah satu seminar atau pelatihan yang baik untuk diikuti yaitu tentang bisnis teknologi di era digital. Bisnis teknologi di era digital yang populer saat ini adalah *ad breaks*. *Ad Breaks* merupakan salah satu fitur untuk memonetisasi akun facebook yang dapat menghasilkan uang bagi pengguna dengan menayangkan jeda iklan komersil di sela-sela video.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia monetize adalah menjadikan uang, mensahkan sebagai uang. Diterjemahkan dari bahasa Inggris-monetisasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai proses. Dalam perbankan istilah ini mengacu pada proses mengubah atau menetapkan sesuatu menjadi alat pembayaran yang sah.

Facebook memiliki aturan dasar untuk mencegah konten yang berbahaya, yaitu konten yang menggambarkan kekerasan brutal, ketelanjangan, dan ujaran kebencian. Dalam kebanyakan kasus, bahkan konten yang tidak dimonetisasi pun harus mematuhi aturan tersebut. Kebijakan ini mengatur perilaku pembuat halaman secara keseluruhan. Selain itu, kebijakan ini juga mengatur konten yang dibuat, cara konten tersebut dibagikan, dan cara Halaman Anda menerima dan melakukan pembayaran online.

Kebijakan monetisasi konten mengatur konten dari setiap video atau postingan yang diterbitkan. Aturan tersebut mencakup aturan yang menentang konten yang mengandung unsur kekerasan, seksual, kriminal, kebrutalan, atau tidak. Konten yang akan dimonetisasi harus mengikuti pedoman untuk memenuhi syarat dalam produk monetisasi tertentu. Konten yang disajikan dalam format berikut tidak dapat dimonetisasikan:

1. Video diam
2. Angket gambar diam
3. Tayangan slide berisi gambar
4. Video berputar ulang
5. Montase teks

Konten yang menggambarkan atau membicarakan subjek dalam kategori berikut dapat mengalami pengurangan atau pembatasan monetisasi:

1. Isu sosial yang diperdebatkan
2. Tragedi atau konflik
3. Aktivitas yang tidak pantas
4. Aktivitas seksual atau bersifat seksual
5. Bahasa yang kasar
6. Konten vulgar
7. Misinformasi
8. Informasi medis yang menyesatkan
9. Politik dan pemerintah

(<https://www.facebook.com>)

Dari informasi yang didapat dari laman video seperti jumlah *view*, *impression*, *direct click*, akan dibayarkan sejumlah uang kepada pemilik akun video tersebut. (Ayuningtyas, 2017)

Semakin banyak orang yang menonton video yang diposting maka akan semakin banyak pula jumlah uang yang akan didapat terlebih lagi hal tersebut berlaku bagi semua video yang telah dimonetisasi (Wijaya, 2017).

*Facebook Ad Break* atau jeda iklan adalah iklan pendek yang muncul sebelum atau selama video dalam bentuk yang lebih panjang di *facebook* yang membangun pengikut penggemar setia. Penayang dan pembuat memutuskan video mana yang ingin mereka monetisasi, dan *facebook* menyesuaikan pengalaman iklan dengan pemirsa berdasarkan dimana mereka menonton, bisa terdapat pada umpan berita, pada halaman, di grup, atau di tontonan.

Jeda iklan pendek ini dapat disertakan dalam video yang memenuhi syarat untuk menghasilkan uang. Iklan ditempatkan pada jeda alami dalam konten atau dapat

memilih penempatan sendiri. Jeda iklan ini memberikan manfaat yang dapat membantu memaksimalkan pendapatan, selagi berfokus dalam melakukan hal terbaik, kita dapat membuat konten yang bagus.

Persyaratan yang harus dipenuhi agar jeda iklan dapat tayang di video yakni:

1. Konten tidak boleh berisi ujaran kebencian, kekerasan, seksual dan konten harus original.
2. *Fanspage facebook* minimal memiliki 10.000 pengikut.
3. Lokasi negara harus di dukung oleh layanan ini dan kabar baiknya layanan ini sudah tersedia di Indonesia.
4. Dalam 60 hari terakhir, kamu harus menghasilkan sedikitnya 30.000 tayangan satu menit pada video yang sedikitnya berdurasi 3 menit.
5. Usahakan mempublish video yang original, bukan hasil reupload baik dari *facebook* ataupun dari youtube. (<https://www.facebook.com>)

Setiap jeda iklan bisa bertahan selama 20 detik. Jeda iklan adalah iklan pendek yang dapat disertakan dalam video yang memenuhi syarat untuk menghasilkan uang. Iklan ditempatkan pada jeda alami dalam konten yang dibuat atau dapat memilih penempatan sendiri. Jeda iklan hanya dapat disertakan dalam video yang berdurasi sedikitnya 3 menit. Jeda iklan ini memberikan manfaat yang dapat membantu memaksimalkan pendapatan, selagi berfokus dalam melakukan hal terbaik, kita dapat membuat konten yang bagus.

Peluang ini sangat bisa dimanfaatkan oleh siswa/i dalam mendapatkan penghasilan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan teknik penyampaian materi dan pelatihan cara membuat konten video yang baik kemudian cara meng-*upload* video ke *fanpage facebook*. Diharapkan pelatihan ini dapat menambah wawasan dan kompetensi siswa/i dalam membuat konten video dan bisa mendapatkan penghasilan.

## 2. Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan merupakan cara yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat agar tercapainya program pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini yang nantinya akan dilaksanakan mencakup beberapa kegiatan yang mampu membuat peserta dan tim pengabdian masyarakat saling berinteraksi untuk menunjang dalam pemahaman materi.

Hari pertama, kegiatan dimulai pukul 09.00 dimana panitia pelaksana mempersiapkan kebutuhan peralatan baik *hardware* maupun *software* demi kelancaran pelatihan pengabdian masyarakat ini. Tepat pukul 09.30 acara dilanjutkan dengan ramah tamah sekedar pengenalan diri anggota tim pengabdian masyarakat

dengan siswa-siswi dan sekaligus pembukaan program acara pengabdian masyarakat oleh Ketua Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK YAPIM Siak Hulu.

Setelah acara resmi dibuka oleh Ketua Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK YAPIM Siak Hulu, maka tim pengabdian masyarakat melakukan persiapan untuk pemaparan materi bisnis *monetize facebook video* dimana dimulai dengan pengenalan bisnis media digital, perkembangan bisnis media digital khususnya *facebook*, *fanpage facebook*, pengenalan software Camtasia, dan dilanjutkan kepada pembuatan konten dengan *Software Camtasia*. Agenda hari kedua adalah mengunggah konten video yang telah dibuat ke *fanpage facebook*. Selanjutnya tim akan melakukan evaluasi terhadap *workshop* yang telah dilakukan dengan memberikan sesi tanya jawab kepada siswa-siswi, sehingga ada umpan balik dari siswa-siswi tersebut. Setelah seluruh rangkaian kegiatan acara pengabdian masyarakat terlaksanakan maka acara ditutup kembali oleh Ketua Jurusan Teknik Komputer Jaringan yang diakhiri dengan foto bersama. Berikut adalah gambar dari metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop bermula dari pengidentifikasian masalah. Semakin pesatnya perkembangan bisnis teknologi di era digital, semakin banyak peminat terhadap bisnis tersebut yang membuat peminat mempelajari peluang pada bisnis tersebut. Beranjak daripada itu, tim pengabdian mencari tempat pelaksanaan pengabdian dan mengurus izin pelaksanaannya.

Izin telah didapat, selanjutnya melakukan persiapan workshop seperti pembuatan mater dan persiapan perangkat yang dibutuhkan saat pelaksanaan. Selanjutnya adalah pelaksanaan pengabdian, yang dilaksanakan selama 2 hari di SMK YAPIM Siak Hulu. Setelah workshop selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi terhadap kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan. Hasil evaluasi juga digunakan untuk pelaksanaan pengabdian berikutnya. Terakhir adalah pembuatan laporan pelaksanaan pengabdian.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Peserta pelatihan dalam rangka pengabdian masyarakat ini, berjumlah 30 orang dari SMK YAPIM Siak Hulu Jurusan Teknik Komputer Jaringan. Narasumber terdiri dari para dosen STMIK Amik Riau. Pelatihan ini diikuti oleh siswa-siswi yang sangat antusias, terlihat dari tingginya interaksi antara siswa-siswi dan tim pengabdian masyarakat. Secara umum, siswa-siswi sudah mengenal *facebook*, tetapi belum tahu cara menghasilkan uang dari *fanpage facebook*. Dengan adanya *sharing* pengetahuan ini antara tim pengabdian masyarakat dan siswa-siswi, sehingga siswa-siswi dapat lebih mengeksplorasi lebih lanjut kemampuannya dan pengetahuan mengenai memanfaatkan *facebook* yaitu tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, menambah teman, bersosial media namun *facebook* bisa digunakan untuk mendapatkan penghasilan.

Pelaksanaan kegiatan ini dapat menarik minat calon siswa dalam mendongkrak popularitas sekolah sebagai satu-satunya sekolah yang telah mulai membuat konten video untuk bisnis digital. Para peserta memperoleh wawasan baru tentang penggunaan *software camtasia*, dengan merekam aktivitas yang dilakukan, proses *editing*, dan di *upload* ke *fanpage facebook*. Untuk kedepannya siswa-siswi diharapkan mampu membuat konten yang lebih kreatif dan bernilai sehingga bisa menghasilkan uang dan menambah uang saku selain dari orang tua.

Berikut foto selama kegiatan pengabdian masyarakat:



Gambar 2. Foto bersama Kepala Sekolah dan Guru TKJ

Foto diatas adalah foto bersama tim pengabdian dengan kepala sekolah dan guru TKJ SMK YAPIM Siak Hulu, yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian,



Gambar 3. Foto bersama Siswa/i TKJ

Foto diatas adalah foto bersama tim pengabdian dengan siswa/siswi TKJ yang mengikuti workshop.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan

Foto diatas adalah foto saat berlangsungnya kegiatan pengabdian. Selama pelaksanaan kegiatan siswa/siswa tersebut memiliki antusias yang sangat tinggi terhadap materi yang disampaikan.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan pelatihan, maka dapat disimpulkan :

1. Siswa-siswi SMK YAPIM Siak Hulu bisa membuat video konten dengan Software Camtasia dan mampu mengunggahnya ke *fanpage facebook*.
2. Siswa-siswi memilki semangat yang tinggi untuk mengeksplorasi kemampuan mereka terkait aplikasi *Software Camtasia* dan media *fanpage facebook*.
3. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran, tambahan wawasan dan pengetahuan baru, di bidang teknologi informasi diluar proses pembelajaran, serta menambah uang saku siswa - siswi tersebut.

### 5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Yayasan Komputasi Riau yang telah mendanai dan LPPM STMIK Amik Riau yang telah memfasilitasi dosen dalam bidang penelitian dan pengabdian masyarakat.

## 6. Referensi

- Ayuningtyas, Fitria, Ahmad Zakki Abdullah.2017. Kognisi Sosial Melalui Situs Jejaring *Youtube* Pada Komunitas *Online* (Studi Kasus pada Komunitas *Online LinkPictureID*). *Jurnal Komunikasi*. Vol. 9, No. 2, Desember 2017. ISSN 2528 2727
- Sasmito Pribadi. 2016. “Kegiatan Workshop dengan Metode Kolaboratif dan Konsultatif Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan KKM”. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara*
- Ganesha, ISSN 2356 – 3443. Vol. 3 No.1, Januari 2016.
- Wijaya, Suparna dan Eka Abid Mahatma. 2017. Analisa Upaya Peningkatan Penerimaan Perpajakanari Penggalian Potensi Pajak Atas Penghasilan Youtuber. *Jurnal Manajemen Keuangan Publik*. Vol.1, No.2, (2017)
- <https://www.facebook.com/business/m/join-ad-breaks>
- <http://www.kamuskbbi.id/inggris/indonesia.php?mod=view&monetize&id=20953-kamus-inggris-indonesia.html>
- <https://www.facebook.com/help/publisher/169845596919485>