

Pelatihan Youtuber Pemula Bagi Remaja STM Al-Muhajirin Rumah Pondok 6

Sayuti Rahman¹, Risiko Liza^{2*}, Rachmat aulia³, Haida Dafitri⁴

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan

Jl. HM. Joni No.70 C, Teladan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Email: ¹masay.ram@gmail.com, ^{2*}risko.liza@gmail.com, ³jackm4t@gmail.com, ⁴Aida.stth@gmail.com

(*: coresponding author)

Abstrak

Remaja merupakan aset terbesar sebuah bangsa yang perlu perhatian untuk terciptanya generasi unggul di masa yang akan datang. Salah satu faktor yang mempengaruhi kembang tumbuh remaja adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang buruk berdampak buruk bagi perkembangan remaja hingga dapat terjerumus dalam kenakalan remaja seperti obat-obat terlarang, geng motor dan lain sebagainya. STM Al-muhajirin Rumah Pondok 6 sebagai organisasi kemasyarakatan sangat peduli dengan hal tersebut sehingga menjalin kerjasama dengan tim Pengabdian masyarakat Universitas harapan Medan untuk melatih para remaja. Keterampilan para remaja sangat penting bagi masa depan mereka untuk meraih keuntungan finansial. Pelatihan youtuber pemula dengan memanfaatkan smartphone dalam mengelola channel, video, gambar, dan suara memberikan dampak yang positif untuk masa depan mereka. Selain mengarahkan mereka kedalam kegiatan positif dan menghasilkan keuntungan finansial, kegiatan ini juga menghindarkan mereka dari perbuatan yang sia-sia. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini adalah semua peserta memiliki akun youtube dan telah membuat channel mereka. Selain akun, para remaja juga telah dibekali dengan cara membuat konten yang baik dengan menggunakan aplikasi edit video kinemaster dan aplikasi pendukung lainnya.

Kata Kunci: Youtuber pemula, KineMaster, Remaja, Video Editing, finansial

Abstract

Teenagers are the greatest asset of a nation that needs attention for the creation of superior generations in the future. One of the factors that influence the development of adolescent growth is environmental factors. A bad environment has a negative impact on the development of adolescents so that they can fall into juvenile delinquency such as illegal drugs, motorcycle gangs and so on. STM Al-muhajirin Rumah Pondok 6 as a community organization is very concerned with this matter so that it has collaborated with the community service team at Universitas Harapan Medan to train teenagers. The skills of the youth are very important for their future financial gain. Beginner YouTube training by utilizing smartphones in managing channels, videos, images, and sounds has a positive impact on their future. In addition to directing them into positive activities and generating financial benefits, this activity also prevents them from doing useless things. The results obtained from the implementation of this activity are that all participants have YouTube accounts and have created their channels. In addition to accounts, teenagers have also been equipped with how to create good content using the kinemaster video editing application and other supporting applications.

Keywords: Beginner Youtuber, KineMaster, Teen, Video Editing, finansial

1. PENDAHULUAN

Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang butuh perhatian. Cara berfikir dan faktor eksternal dapat mempengaruhi sifat dan dapat menimbulkan kenakalan remaja [1]. Saat ini banyak para remaja yang menghabiskan waktunya untuk hal yang sia-sia dan bahkan dapat terjerumus dalam lingkungan yang salah seperti narkoba, geng motor [2] dan lain sebagainya. Lingkungan merupakan faktor utama dalam mempengaruhi perkembangan remaja. Menciptakan lingkungan remaja yang baik merupakan tanggung jawab bersama dengan memberi kesibukan para remaja untuk hal yang bermanfaat dan menjauhkan mereka dari game online yang dapat mempengaruhi perilaku agresif verbal mereka [3].

Serikat Tolong Menolong (STM) al-muhajirin rumah pondok 6 merupakan organisasi kemasyarakatan yang mencoba menciptakan lingkungan yang baik untuk para remaja. Selain menciptakan lingkungan yang baik, STM mencoba mengembangkan keterampilan remaja di lingkungan perumahan Rumah pondok 6. Persiapan dan pengembangan skill para remaja perlu ditingkatkan untuk dapat bersaing di era digital saat ini. Saat ini peluang untuk menghasilkan keuntungan finansial dan bahkan kepopuleran dapat diraih dengan mudah. pasalnya berbagai media platform bersedia membayar seseorang yang menjadi penyedia konten yang dilihat oleh para penonton, termasuk salah satunya adalah Youtube. Penghasilan sebagai penyedia konten ini sangat besar dan menjadi rebutan banyak orang termasuk para artis.

Pelatihan para remaja menjadi youtuber pemula memerlukan beberapa keterampilan diantaranya menganalisa pasar, mengolah gambar, mengolah suara, mengolah video dan mempersiapkan akun channel youtube. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat Universitas Harapan Medan bersedia membantu mereka dalam mengembangkan keahlian. Karena tidak semua remaja memiliki laptop dan peralatan yang memadai maka semua proses dikerjakan menggunakan smarphone. Dengan demikian semua remaja dapat

mengikuti dan diharapkan mereka bisa mengambil bagian sebagai penyedia konten di youtube dan menjadi sumber finansial mereka dimasa depan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Memperoleh Subscriber

Subscriber merupakan bagian penting yang merupakan pelanggan atau penggemar channel youtube dan berpeluang menonton channel itu kembali. Semakin besar subscriber semakin besar pula peluang tingginya jam tayang sebuah konten. Sebagai konten kreator harus mengetahui motif subscriber untuk menonton channel youtube [4], sehingga dapat mempersiapkan konten yang disukai para subscriber dan tetap konsisten dengan ide konten. Sebagai pemula, untuk mengenalkan channel kepada calon subscriber dapat juga dibantu dengan menyebarkannya melalui media sosial seperti facebook (meta), instagram, WhatsApp dan lain sebagainya. Selain itu, ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam meraih subscriber yang banyak antara lain: originalitas dan unik, mempelajari akun kompetitor, kualitas video dan mencoba meninggalkan pesan pada konten orang lain.

2.2 Ide Konten

Ide Konten ini sangat penting untuk keberlanjutan akun channel youtube. Seorang konten kreator harus bisa menjamin keberlanjutan konten dengan mampu memproduksi video yang sejenis. selain itu harus menganalisis strategi kreatif konten, biasanya channel yang banyak dilihat (viewer) adalah berkaitan dengan hiburan [5]. Ada beberapa ide konten yang paling diminati saat ini, antara lain:

1. Daily and travel Vlog
2. Makeup and beauty
3. Prank
4. Review and unboxing
5. Gaming
6. Urban explore

2.3 Google AdSense Youtube

AdSense adalah program kerjasama periklanan melalui media Internet yang diselenggarakan oleh Google, salah satunya adalah untuk konten kreator youtube. AdSense merupakan sumber penghasilan seorang konten kreator selain permintaan para pengiklan untuk menayangkan produknya dalam video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google AdSense dan YouTube juga saat ini menjadi media yang sangat unggul dibandingkan dengan media lain dalam kegiatan menghasilkan pendapatan finansial [6]. Google memberi syarat adsense untuk youtuber diantaranya adalah:

1. Akun telah terverifikasi
2. Memiliki minimal 1000 subscriber
3. Tidak melakukan spamming
4. Memiliki minimal penayangan 1000 jam selama satu tahun
5. Jika telah memenuhi dapat mendaftar di menu monetisasi pada apl youtube

2.4 Perekam Layar Mobize

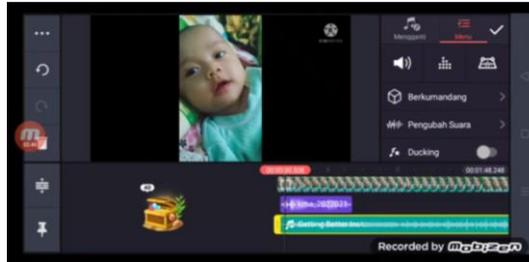
Perekam layar dibutuhkan youtuber untuk menghasilkan video dari tampilan layar, biasaya digunakan untuk konten tutorial dan *gaming*. Mobizen sebuah aplikasi untuk merekam layar di smartphone yang diperoleh dengan gratis [7]. Mobizen juga merupakan aplikasi dengan hasil rekaman yang baik. penggunaan aplikasi ini juga cukup mudah hanya dengan menekan simbol kamera berikut tampilan Mobizen ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Mobizen

2.5 Pengolah Video KineMaster

Seorang youtuber harus mampu menghasilkan video yang baik untuk menarik minat penonton dalam menyaksikan videonya. KineMaster merupakan aplikasi pengolah video dengan hanya menggunakan smartphone. Kinemaster memiliki fitur yang lengkap diantaranya mengolah video, menambah suara, mengedit suara, menambah teks dan lain sebagainya. Aplikasi KineMaster dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan KineMaster

3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui kerjasama STM Al-muhajirin rumah pondok 6 dengan dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Harapan Medan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih para remaja untuk meningkatkan skill mejadi seorang youtuber. Adapun tahapan pelaksanaan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Seperti terlihat pada Gambar 3, STM Al-muhajirin menyurat LPPM Unhar untuk mengirimkan tim pengabdian masyarakat. Setelah LPPM Unhar memberi surat tugas kepada tim pengabdian masyarakat, tim melakukan analisis situasi sehingga diketahui calon peserta dan tingkat pemahaman mereka terhadap teknologi, serta memahami perangkat yang mereka miliki. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada 19 februari 2022. Pelatihan dilakukan dengan menggunakan smartphone, hal ini sesuai dengan kondisi peserta. Pada akhir acara tim pengabdian membagikan doorprize bagi penanya terbaik, hal ini sekaligus upaya melihat hasil dari pelaksanaan kegiatan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini menghasilkan channel youtube peserta langsung. Para peserta terlihat antusias dan tertarik mengikuti kegiatan ini. Tim pengabdian melakukan perhitungan keuntungan berdasarkan bayaran rata-rata yang diperoleh seorang konten kreator. Revenue per Impression (RPM) yaitu 18 dollar =Rp 258.000 setiap 1000 tayang iklan dan cost per click (CPC) Rp. 5000-12000 per klik iklan. Dengan demikian, tidak heran seorang youtuber bisa berpenghasilan hingga ratusan rupiah perbulannya. Berikut contoh hasil konten kreator dengan channel keluarga ndeso ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Channel Keluarga ndeso

Seperti ditampilkan pada Gambar 4, sebuah konten dengan jumlah tayang 36ribu kali, jika dianggap setiap tayang menampilkan iklan sekali saja maka pendapatan satu konten ini selama 10 hari adalah sekitar sembilan jutaan rupiah. Hal ini menambah ketertarikan para peserta dalam mengikuti kegiatan ini. Berikut contoh salah satu channel peserta yang berhasil direkam seperti ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Contoh Channel Peserta

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan di Mesjid Al-Muhajirin Rumah pondok 6, selain peserta acara dihadiri oleh pemuka masyarakat dilingkungan Komplek Rumah Pondok 6, berikut foto dokumentasi diakhir acara ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan Pelatihan Youtuber Pemula Bagi Remaja STM Al-Muhajirin Rumah Pondok 6 didapat kesimpulan yaitu, Tim Pengabdian kepada masyarakat berhasil memberi motivasi bagi remaja sehingga antusias mengikuti pelatihan. Peserta berhasil membuat channel dengan nama dan deskripsi sesuai kreatifitas mereka masing-masing, dan berhasil membuat tampilan channel youtube yang menarik. Setelah diadakannya dilakukan Pelatihan, peserta siap dalam

menyajikan konten yang menarik melalui aplikasi yang telah diajarkan dalam pelatihan. Mereka bisa mengolah video menggunakan KineMaster

6. ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih diucapkan kepada pengurus STM Al-Muhajirin Rumah Pondok 6 yang telah menerima tim PkM Universitas Harapan Medan dengan penuh kehangatan. Terima kasih kepada tokoh masyarakat di Lingkungan Rumah pondok 6 yang begitu peduli dengan masa depan remaja. Kepada LPPM Universitas Harapan Medan dan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan diucapkan banyak terima kasih atas dukungan baik materil maupun non materil sehingga tim PkM dapat melaksanakan kegiatan ini dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] S. Prasasti, "Kenakalan remaja dan faktor penyebabnya," in *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*, 2017, vol. 1, no. 1, pp. 28–45.
- [2] D. S. Sumara, S. Humaedi, and M. B. Santoso, "Kenakalan remaja dan penanganannya," *Pros. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, 2017.
- [3] A. Wibisono and A. Naryoso, "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja," *Interak. Online*, vol. 7, no. 3, pp. 179–187, 2019.
- [4] A. Mellyaningsih, "Motif subscriber menonton channel youtube raditya dika," *J. e-komunikasi*, vol. 4, no. 1, 2016.
- [5] S. A. Cecariyani and G. G. Sukendro, "Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten prank Yudist Ardhana)," *Prologia*, vol. 2, no. 2, pp. 495–502, 2018.
- [6] E. S. Soegoto and R. B. Semesta, "Use of google AdSense for income generating activity," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2018, vol. 407, no. 1, p. 12065.
- [7] F. A. M. Fonte and M. L. Nistal, "Methodologies and software for creating audiovisual open educational resources," in *2018 International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 2018, pp. 1–6.