

Creative Boost: Desain Promo, Konten Medsos, dan Caption Video

¹Rendy Almaheri Adhi Pratama, ²Eka Prasetya Adhi Sugara, ³Khotop, ⁴Muhammad Aziziku, ⁵Muhammad Ramadanil

Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech^{1,2,3,4,5}

*Email: rendy_almaheri@palcomtech.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan *Creative Boost* merupakan sebuah langkah inovatif untuk membawa pembelajaran di SMA Maitreyawira Palembang ke era digital. Metode yang dilaksanakan dalam pengabdian ini adalah ceramah dan workshop. Melalui rangkaian *workshop* yang intensif, para guru akan dibekali dengan seperangkat keterampilan kreatif yang memungkinkan mereka menciptakan konten digital yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif dan menghibur. Bayangkan kelas yang lebih hidup dengan presentasi yang didukung visual menarik, atau postingan media sosial yang mampu menggugah rasa ingin tahu siswa. Itulah visi di balik *Creative Boost*. Dengan menguasai teknik desain grafis, penulisan konten yang menarik, dan strategi pemasaran digital, para guru akan mampu menghasilkan materi pembelajaran yang lebih relevan dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari. Lebih dari sekadar pelatihan teknis, *Creative Boost* juga bertujuan untuk membangun komunitas kreatif di kalangan guru. Melalui sesi berbagi pengalaman dan diskusi kelompok, para peserta akan saling menginspirasi dan belajar satu sama lain. Kolaborasi yang terjalin akan mendorong terciptanya ide-ide inovatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Singkatnya, *Creative Boost* adalah investasi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Maitreyawira Palembang. Dengan membekali guru dengan keterampilan abad 21, sekolah ini telah mengambil langkah nyata untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Kata kunci : *Creative Boost*, Desain, Media Sosial

ABSTRACT

The Creative Boost initiative is an innovative step to bring learning at SMA Maitreyawira Palembang into the digital age. The methods implemented in this service are lectures and workshops. Through a series of intensive workshops, teachers will be equipped with a set of creative skills that enable them to create digital content that is not only informative but also inspiring and entertaining. Imagine a more vibrant classroom with visually appealing presentations or social media posts that pique students' curiosity. That is the vision behind Creative Boost. By mastering graphic design techniques, engaging content writing, and digital marketing strategies, teachers will be able to produce learning materials that are more relevant and relatable to students' daily lives. More than just technical training, Creative Boost also aims to build a creative community among teachers. Through experience-sharing sessions and group discussions, participants will inspire and learn from each other. The collaboration will foster innovative ideas that can be applied in the learning process. In short, Creative Boost is a long-term investment to improve the quality of education at SMA Maitreyawira Palembang. By equipping teachers with 21st-century skills, the school has taken a concrete step towards creating a more innovative and enjoyable learning environment.

Key words: *Creative Boost, Design, Social Media*

PENDAHULUAN

Kegiatan *Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *Caption* Video yang ditujukan bagi guru SMA Maitreyawira Palembang sebagai garda depan pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan proses belajar dalam dunia pendidikan. Dunia yang semakin maju harus diiringi dengan guru-guru yang semakin terdepan dalam bidang teknologi. Media pembelajaran saat ini dengan adanya perkembangan teknologi telah menjelma dan menyusupi di banyak media. Konten pembelajaran bukan hanya teks buku saja, sudah harus berupa gambar dan video. Oleh karenanya perlu membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis, pembuatan konten, dan pengelolaan media sosial supaya dapat menumbuhkan minat dan motivasi guru untuk terus belajar dan mengembangkan diri di bidang teknologi.

Jurnal Annisa dan Wulansari mengutip Khamaria menyebutkan dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, terutama di era digital saat ini, kita menyaksikan peningkatan signifikan dalam jumlah serta cakupan media promosi. Media *internet* khususnya memainkan peran penting dalam transformasi ini. Kemampuan untuk memanfaatkan *internet* memberikan keuntungan besar bagi perusahaan, karena mereka dapat menghemat biaya dalam proses promosi produk mereka, menjadikannya lebih efisien, serta mencapai audiens yang lebih luas secara global (Annisa and Wulansari, 2024). Mengutip dari laman jejaring databoks.katadata.co.id menuliskan bahwasannya menurut laporan terbaru *We Are Social*, mencatat ada 139 juta identitas pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2024. Jumlahnya setara 49,9% dari total populasi nasional (Annur, 2024). Instagram menjadi *platform* media sosial populer dengan 1,628 miliar pengguna potensial iklan pada April 2023. Ini menempatkannya di posisi keempat dalam

daftar *platform* paling aktif secara global (Kemp, 2023). Kegiatan *Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *Caption* Video merupakan sebuah inisiatif yang dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru SMA Maitreyawira Palembang dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

Penyediaan dan penyebarluasan informasi tersebut dapat dilakukan di berbagai media sosial. Media sosial adalah *platform* media yang memusatkan perhatian pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Perkembangan publikasi media sosial ini dimanfaatkan oleh berbagai lembaga, termasuk juga lembaga pendidikan (Jasmin and Yusuf, 2022). Dalam era di mana informasi begitu mudah diakses dan perhatian siswa semakin terpecah, kemampuan guru untuk menciptakan konten yang menarik dan relevan menjadi semakin penting dan krusial. Integrasi media sosial dalam pendidikan menawarkan sejumlah manfaat yang bisa di dapatkan baik oleh sekolah, guru, murid dan masyarakat (terutama orang tua siswa).

Pertama, media sosial memungkinkan personalisasi pembelajaran. Dengan konten yang beragam dan tertarget, siswa dapat memilih materi yang sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka. Kedua, media sosial memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Melalui grup diskusi, forum, dan proyek bersama, siswa dapat berinteraksi dengan teman sebaya, guru, dan ahli di bidang tertentu. Jika di terjemakan kedalam bahasa indonesia dalam buku Alder tahun 2002 di bahasan *People, processes and products*, Selain belajar dari orang-orang kreatif, kita juga dapat belajar dari proses kreatif yang mereka gunakan, baik mereka sadar atau tidak. Proses-proses ini telah diamati selama periode kreativitas aktual, dan kita dapat mempelajari cara memanfaatkan dan mengarahkannya secara pribadi untuk hal-

hal yang paling penting dalam hidup kita (Alder, 2002).

Ketiga, media sosial dapat meningkatkan motivasi belajar. Konten yang menarik, seperti video pendek, kuis, dan tantangan, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Melalui serangkaian *workshop* dan pelatihan intensif, kegiatan ini akan membekali para peserta dengan keterampilan desain grafis dasar, teknik pembuatan konten media sosial yang efektif, serta seni merangkai kata-kata yang menarik untuk *caption* video. Para peserta akan diajarkan cara memilih palet warna yang tepat, merancang tata letak yang menarik, hingga menulis narasi yang inspiratif dan mudah diingat. Tidak hanya itu, peserta juga akan diperkenalkan pada berbagai *platform* media sosial yang populer dan tren konten terkini, sehingga mereka dapat menghasilkan karya yang relevan dengan minat siswa.

Pelatihan *Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *Caption* Video bagi guru SMA Maitreyawira Palembang memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini. Tujuan utama dari *Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *Caption* Video bagi Guru SMA Maitreyawira Palembang adalah untuk membekali guru dengan alat dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan konten yang menarik, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan *engagement* siswa dengan sekolah melalui berbagai *platform* media sosial.

Menurut Semenescu, Antonescu and Chiva yang diterjemahkan menyebutkan bahwasanya para pendidik secara terus-menerus meningkatkan praktik mereka dengan belajar dari dan bersama orang lain serta mengeksplorasi praktik-praktik yang

terbukti dan menjanjikan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Para pendidik menggunakan teknologi untuk menciptakan, menyesuaikan, dan mempersonalisasi pengalaman belajar yang mendorong pembelajaran mandiri dan mengakomodasi perbedaan dan kebutuhan peserta didik (Semenescu, Antonescu and Chiva, 2020).

Secara singkat, pelatihan ini penting karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Selain juga meningkatkan interaksi dengan siswa, secara tidak langsung hasil pelatihan ini juga dapat mempersiapkan siswa untuk masa depan. Sehingga selain dapat memperkuat citra sekolah hal lain yang dicapai adalah menjaga relevansi sekolah.

Dalam konteks yang lebih luas, pelatihan ini sejalan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan membekali guru dengan keterampilan digital, kita dapat menciptakan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan global.

Dengan demikian, *Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *caption* Video bagi Guru SMA Maitreyawira Palembang bukan hanya sekadar pelatihan, tetapi juga sebuah investasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Maitreyawira Palembang.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, terdapat sejumlah masalah yang perlu diidentifikasi dan diatasi yaitu kegiatan ini diperlukan untuk mengurangi tingkat kesenjangan digital dan mengatasi kurangnya kreativitas dalam pembuatan desain promo, konten medsos, dan *caption* video yang menarik bagi Guru SMA Maitreyawira Palembang.

METODE

Adapun metode kegiatan terdiri atas 2 langkah, yaitu metode ceramah, dimana

instruktur memberikan arahan terhadap materi pelajaran kemudian dilanjutkan dengan workshop dimana peserta pelatihan dapat langsung mempraktekannya di komputer atau laptop mereka masing-masing. Workshop adalah suatu bentuk pembelajaran yang fokus pada interaksi langsung antara peserta dengan instruktur atau fasilitator. Dalam workshop, peserta aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang praktis dan interaktif, seperti diskusi kelompok, latihan, studi kasus, dan simulasi.

Pelaksanaannya bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam pelaksanaannya, metode ceramah akan di sampaikan dalam bentuk presentasi langsung dan dilanjutkan dengan praktik/workshop desain. Sebelum pelaksanaan dimulai perlu dilakukan beberapa persiapan seperti sosialisasi, peninjauan lapangan, persiapan materi, sehingga ketika pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Pada bagian akhir workshop di berikan hasil evaluasi dari hasil *project*/latihan workshop tadi dalam wadah diskusi dan kuisioner. Evaluasi ini dipilih untuk memastikan keberhasilan program. Tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian secara keseluruhan diperlihatkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PEMBAHASAN

Sebagai hasil dari sosialisasi sebelumnya, telah disepakati bahwa kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024. Sebelum pelaksanaan pelatihan, tim pelaksana telah melakukan persiapan yang matang. Mulai dari pemilihan materi pelatihan yang relevan,

penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, hingga pembuatan modul pelatihan yang interaktif. Pengecekan terhadap kondisi ruangan, peralatan, dan akun *Canva* peserta juga dilakukan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan.

Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *canva* (Resmini, Satriani and Rafi, 2021). Dalam Buku *Canva Tools Desain Andalan Sejuta Umat*, *Canva* adalah aplikasi desain grafis dengan segala kemudahan penggunaannya (Lathifah, 2023).

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dihadiri oleh seluruh *stakeholder* sekolah, mulai dari Kepala Sekolah hingga staf, telah dilaksanakan dengan sukses. Acara diawali dengan sambutan hangat dari perwakilan sekolah, dilanjutkan dengan paparan mengenai latar belakang dan tujuan program, serta gambaran menarik mengenai materi pelatihan *Creative Boost: Desain Promo, Konten Medsos, dan Caption Video*.



Gambar 2. Pelatihan *Creative Boost: Desain Promo, Konten Medsos, dan Caption Video*

Modul berisi materi yang sangat relevan dengan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menciptakan konten menarik di media sosial khususnya instagram. Kenapa instagram? Karena menurut Tahir, Ramadayanti dan Abidin tahun 2024, Instagram sebagai sarana untuk

promosi jasa dan informasi sehingga menjangkau lingkungan sekolah khususnya bagi siswa, guru dan tenaga pendidik (Tahir, Ramadayanti and Abidin, 2024). Kemudian didukung juga dengan pernyataan Wahyuniarti, Hartini dkk, Perkembangan teknologi dan informasi membawa perubahan pada kebutuhan media informasi dan berdampak pada penggunaan media sosial. Media sosial dapat memberikan informasi dan komunikasi dengan cepat dan efisien. Saat ini Instagram merupakan media sosial yang memiliki keunggulan dalam pertukaran informasi berupa foto dan video yang digemari para remaja. Dengan berkembangnya teknologi seperti media sosial dapat memberikan manfaat bagi perpustakaan dan siswa-siswi serta guru-guru (Wahyuniarti, Hartini and others, 2023).



Gambar 3. Modul Pelatihan *Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *Caption* Video

Modul ini tidak hanya mencakup dasar-dasar desain grafis, tetapi juga memberikan tips dan trik untuk membuat video pembelajaran yang efektif dengan menggunakan *Canva*. Selain itu, kami juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan studi kasus yang relevan dengan tugas sehari-hari mereka sebagai guru.

Menjawab berbagai pertanyaan dan kebutuhan peserta, pelatihan tidak hanya berfokus pada penggunaan *Canva* semata. Kami juga memperkenalkan beberapa aplikasi pendukung seperti *Capcut AI*, *Copy AI* dan lainnya. Mendukung konten media sosial yang beragam dan proses kreatif lainnya juga di butuhkan aset-aset

atau bahan digital seperti musik *background*, *sound effect*, gambar, ilustrasi dan video *footage*.



Gambar 4. Praktik Desain Konten Medsos

SIMPULAN

Program Pengabdian Masyarakat "*Creative Boost*: Desain Promo, Konten Medsos, dan *Caption* Video bagi Guru SMA Maitreyawira Palembang" telah berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Program ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru, tetapi juga berdampak positif bagi siswa dan sekolah secara keseluruhan. Diharapkan melalui kegiatan ini, para guru-guru dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi untuk membuat desain poster, infografis, atau presentasi yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran sehingga mampu menjadi agen perubahan yang menginspirasi siswa dan membawa sekolah menuju masa depan yang lebih cerah .

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, khususnya UPT-PM PalComTech, atas dukungan penuh yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SMA Maitreyawira Palembang, mulai dari Kepala Sekolah hingga seluruh staf, atas sambutan hangat dan kerja samanya. Tentu saja, terima kasih kepada adik-adik mahasiswa Prodi S1 Informatika yang telah menunjukkan semangat dan kreativitas

yang luar biasa. Bersama-sama, kita telah berhasil mewujudkan program yang bermanfaat ini. Dukungan dari semua pihak telah menjadi motivasi bagi kami untuk terus berkarya dan memberikan kontribusi yang lebih baik bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alder, H. (2002) *CQ: Boost your creative intelligence: Powerful ways to improve your creativity quotient*. Kogan Page Publishers.
- Annisa, Z.N. and Wulansari, D. (2024) 'PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI STAFFEE. CA BOUQUET SIDOARJO', *Musytari: Neraca Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi*, 6(4), pp. 31–40.
- Annur, C.M. (2024) *Ini Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2024*, Databoks.KataData. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024> (Accessed: 2 August 2024).
- Jasmin, F. and Yusuf, M. (2022) 'Pemanfaatan Publikasi Di Media Sosial Untuk Pembelajaran', *Jurnal JUPEMA*, 1(1), pp. 8–13.
- Kemp, S. (2023) *Instagram Users, Stats, Data & Trends*, DataReportal. Available at: https://datareportal.com/essential-instagram-stats?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country_Article_Hyperlink&utm_campaign=Digital_2024&utm_term=Indonesia&utm_content=Facebook_Stats_Link (Accessed: 2 August 2024).
- Lathifah, U. (2023) *Canva Tools Desain Andalan Sejuta Umat*. Penerbit P4I.
- Resmini, S., Satriani, I. and Rafi, M. (2021) 'Pelatihan penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris', *Abdimas Siliwangi*, 4(2), pp. 335–343.
- Semenescu, A., Antonescu, V.D. and Chiva, I.C. (2020) 'WHY DIGITAL TECHNOLOGIES BOOST CREATIVITY.', *eLearning & Software for Education*, 2.
- Tahir, A., Ramadayanti, R. and Abidin, S. (2024) 'ACTION RESEARCH TENTANG STRATEGI PROMOSI PERPUSTAKAAN MELALUI SOSIAL MEDIA INSTAGRAM DI PERPUSTAKAAN SMP IT ANUGRAH HIDAYAH MAKASSAR', *JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN (JIPER)*, 6(1).
- Wahyuniarti, P., Hartini, P. and others (2023) 'Penggunaan Instagram sebagai Media Promosi Perpustakaan SMA Negeri 20 Surabaya', *Jurnal IPI (Ikatan Pustakawan Indonesia)*, 8(2), pp. 1–7.