



Pengembangan Kreativitas Konten Media Digital Melalui Pelatihan Broadcasting dan Storytelling Visual Bagi Siswa SMK YAPIA Parung

Enhancing Digital Media Content Creativity through Broadcasting and Visual Storytelling Training for Students of SMK YAPIA Parung

Inne Pujianti^{1*}, Diah Tri Andini²

¹⁻²Ilmu Komunikasi, Universitas Pamulang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: dosen02961@unpam.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 20 April 2026;

Revisi: 20 Mei 2026;

Diterima: 27 Juni 2026;

Terbit: 30 Juni 2026

Keywords: Broadcasting;

Creativity; Digital Media; Visual

Storytelling; Vocational Education.

Abstract: The community service project titled *Developing Digital Media Content Creativity through Broadcasting and Visual Storytelling Training for SMK YAPIA Parung Students* was conducted from April 21 to 23, 2026. The primary objective was to address the challenges faced by 20 Film Production students in designing creative concepts and visual narratives, despite their existing technical proficiency. The project utilized participatory training methods and hands-on practice, covering visual storytelling techniques and integrated digital broadcasting systems. Interactive sessions, group discussions, case studies, and project-based assignments encouraged students to apply storytelling principles in developing digital media content relevant to current industry trends. The findings indicated a significant improvement in student competencies; participants became capable of constructing structured storylines encompassing introduction, conflict, and resolution and gained a strategic understanding of content distribution across new media platforms. Students also demonstrated increased confidence, collaboration, critical thinking, and communication skills during the creative production process. Ultimately, this initiative successfully transformed students from mere equipment operators into visionary, competent content creators adaptive to the demands of the modern digital creative industry. These results imply that integrating narrative, conceptual, and practical training is essential for vocational education institutions to produce innovative, adaptable, and competitive graduates capable of meeting the evolving needs of the digital creative sector.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul *Pengembangan Kreativitas Konten Media Digital melalui Pelatihan Broadcasting dan Visual Storytelling bagi Siswa SMK YAPIA Parung* dilaksanakan pada tanggal 21–23 April 2026. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh 20 siswa Program Keahlian Produksi Film dalam merancang konsep kreatif dan narasi visual, meskipun mereka telah memiliki kemampuan teknis yang memadai. Program ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan praktik langsung, yang mencakup teknik *visual storytelling* dan sistem penyiaran digital (*digital broadcasting*) terintegrasi. Sesi interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan penugasan berbasis proyek mendorong siswa untuk menerapkan prinsip-prinsip penceritaan dalam mengembangkan konten media digital yang relevan dengan tren industri saat ini. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta secara signifikan. Siswa mampu menyusun alur cerita yang terstruktur, meliputi pengenalan, konflik, dan penyelesaian, serta memiliki pemahaman strategis mengenai distribusi konten melalui berbagai platform media baru. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, kemampuan berkolaborasi, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi selama proses produksi kreatif. Pada akhirnya, kegiatan ini berhasil mentransformasi siswa dari sekadar operator peralatan menjadi kreator konten yang visioner, kompeten, dan adaptif terhadap tuntutan industri kreatif digital modern. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pelatihan naratif, konseptual, dan praktik merupakan aspek yang sangat penting dalam pendidikan vokasi untuk menghasilkan lulusan yang inovatif, adaptif, dan berdaya saing sesuai dengan kebutuhan sektor industri kreatif digital yang terus berkembang.

Kata Kunci: Kreativitas; Media Digital; Penceritaan Visual; Pendidikan Vokasi; Penyiaran.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi informasi. Kehadiran berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan media streaming lainnya mendorong peningkatan kebutuhan akan konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga kreatif dan menarik bagi audiens (Rahmawati et al., 2025). Dalam era digital, kemampuan memproduksi konten menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki generasi muda karena industri kreatif semakin bergantung pada kemampuan menciptakan pesan yang efektif melalui media audiovisual (Kotler & Keller, 2016) (Hanifa et al., 2023).

Konten digital yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknis dalam penggunaan perangkat produksi media, tetapi juga oleh kemampuan mengembangkan ide kreatif dan menyusun pesan secara komunikatif (Wahyono & Setyawan, 2024). Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan baru yang memiliki nilai dan relevansi terhadap kebutuhan audiens. Proses kreativitas berlangsung melalui empat tahapan, yaitu preparation, incubation, illumination, dan verification (Sari & Munir, 2024b). Melalui tahapan tersebut, individu mampu mengembangkan ide hingga menjadi sebuah karya yang dapat dikomunikasikan kepada khalayak (Sari & Munir, 2024a).

Dalam konteks produksi media digital, kreativitas sangat berkaitan dengan kemampuan storytelling. Storytelling merupakan proses penyampaian pesan melalui narasi yang terstruktur sehingga mampu membangun keterlibatan emosional audiens (Herfiansyah et al., 2025). Digital storytelling menggabungkan unsur cerita, visual, audio, dan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih menarik dan bermakna (Mingga Ratih et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan storytelling visual menjadi salah satu kompetensi yang penting dalam produksi konten audiovisual (Krisna, 2024) (Abdullah, 2023).

Selain storytelling, kemampuan broadcasting juga menjadi aspek penting dalam proses produksi konten digital (Anggita & Sulistyorini, 2025). Broadcasting tidak hanya berkaitan dengan aktivitas penyiaran, tetapi juga mencakup proses perencanaan, produksi, pengemasan, dan distribusi konten kepada audiens melalui berbagai media (Yulita & Yusnidar, 2025). Penguasaan konsep broadcasting membantu kreator memahami bagaimana sebuah pesan dapat diproduksi dan disampaikan secara efektif sesuai karakteristik media yang digunakan (Supadiyanto & Santoso, 2024).

SMK YAPIA Parung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki program keahlian Produksi Film. Program tersebut telah membekali siswa dengan keterampilan dasar dalam penggunaan kamera, teknik pengambilan gambar, editing video, dan

produksi audiovisual (Pujianti & Mardiansyah, 2025) (Andini, n.d.). Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif, menyusun alur cerita visual, serta mengemas pesan secara menarik dalam bentuk konten digital (Pambayun & Anwar, 2025). Karya yang dihasilkan cenderung berfokus pada aspek teknis produksi, sementara unsur naratif dan storytelling visual belum dimanfaatkan secara optimal (Rina et al., 2023).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara keterampilan teknis produksi audiovisual dengan kemampuan konseptual dalam merancang dan mengembangkan konten digital yang kreatif (Fadlilah et al., 2024). Padahal, industri media digital saat ini membutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat produksi, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kreatif, menyusun narasi visual, dan memahami kebutuhan audiens digital (Rosana, 2010) (Hidayati, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang menyelenggarakan kegiatan “Pengembangan Kreativitas Konten Media Digital melalui Pelatihan Broadcasting dan Storytelling Visual bagi Siswa SMK YAPIA Parung”. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengembangkan ide kreatif, menerapkan konsep storytelling visual, serta menghasilkan konten media digital yang komunikatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif berbasis media digital (Abdullah, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK YAPIA Parung, Kabupaten Bogor, dengan sasaran siswa Program Keahlian Produksi Film. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan konten media digital melalui pemahaman konsep broadcasting dan storytelling visual.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan partisipatif yang mengombinasikan penyampaian materi, diskusi interaktif, praktik langsung, dan pendampingan. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait produksi konten media digital serta kemampuan mereka dalam mengembangkan narasi visual pada karya audiovisual.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pre-production, production, dan post-production. Pada tahap pre-production, peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar broadcasting, kreativitas dalam produksi konten digital, teknik

pengembangan ide, penyusunan naskah, serta pembuatan storyboard sebagai dasar perencanaan produksi. Tahap ini bertujuan untuk membangun kemampuan peserta dalam merancang pesan dan alur cerita yang terstruktur sebelum proses pengambilan gambar dilakukan.

Tahap production difokuskan pada praktik penerapan storytelling visual dalam proses produksi audiovisual. Peserta diberikan pendampingan dalam menentukan sudut pengambilan gambar, komposisi visual, pergerakan kamera, pencahayaan, serta teknik pengambilan audio yang mendukung penyampaian pesan. Pada tahap ini, peserta memproduksi konten audiovisual berdasarkan storyboard yang telah disusun sebelumnya.

Tahap post-production dilakukan melalui kegiatan penyuntingan video, penyelarasan audio, penambahan elemen visual, serta penyusunan alur cerita akhir. Peserta diarahkan untuk menghasilkan karya yang tidak hanya memenuhi aspek teknis produksi, tetapi juga memiliki struktur naratif yang jelas dan komunikatif.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama pelatihan, diskusi reflektif, serta penilaian terhadap hasil karya audiovisual yang dihasilkan. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep storytelling visual, kemampuan menyusun storyboard, serta kemampuan menghasilkan konten media digital yang lebih terstruktur, kreatif, dan komunikatif dibandingkan sebelum pelatihan dilaksanakan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMK YAPIA Parung dengan melibatkan siswa Program Keahlian Produksi Film sebagai peserta utama. Kegiatan difokuskan pada peningkatan kreativitas konten media digital melalui pelatihan broadcasting dan storytelling visual. Pelaksanaan kegiatan berlangsung melalui tahapan penyampaian materi, diskusi, praktik penyusunan storyboard, serta pendampingan produksi konten audiovisual.

Peningkatan Pemahaman Storytelling Visual

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa sebelum pelatihan sebagian besar peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam penggunaan perangkat produksi audiovisual, seperti kamera, pencahayaan, dan perekaman audio. Namun, kemampuan tersebut masih berfokus pada aspek teknis sehingga peserta cenderung melakukan pengambilan gambar tanpa perencanaan alur cerita yang jelas.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta mulai memahami pentingnya storytelling visual dalam proses produksi konten. Peserta mampu mengidentifikasi hubungan antara visual, pesan, dan audiens sehingga proses produksi tidak lagi hanya berorientasi pada pengambilan gambar, tetapi juga pada penyampaian makna melalui narasi visual.

Peningkatan Kemampuan Perencanaan Produksi

Pelatihan memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pentingnya tahapan pre-production sebagai fondasi dalam produksi audiovisual. Peserta mulai mampu mengembangkan ide, menyusun naskah sederhana, menentukan tujuan komunikasi, serta membuat storyboard sebagai panduan produksi.

Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan peserta dalam merancang konsep konten sebelum proses pengambilan gambar dilakukan. Setiap adegan yang dirancang mulai memiliki fungsi dan tujuan yang jelas sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

Peningkatan Kualitas Produksi Audiovisual

Pada tahap praktik produksi, peserta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengintegrasikan aspek teknis dan aspek naratif. Penggunaan sudut kamera, komposisi visual, pencahayaan, dan pergerakan kamera mulai disesuaikan dengan kebutuhan cerita yang telah dirancang sebelumnya.

Selain itu, peserta mulai memahami bahwa setiap elemen visual memiliki kontribusi dalam membangun suasana, emosi, dan pesan yang ingin disampaikan. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan pola pikir dari sekadar operator peralatan menjadi kreator konten yang mampu mengembangkan cerita melalui media visual.

Peningkatan Kemampuan Post-Production

Pada tahap pascaproduksi, peserta memperoleh pengalaman dalam menyusun hasil rekaman menjadi karya audiovisual yang lebih terstruktur. Melalui proses editing, peserta mampu mengurutkan adegan sesuai alur cerita, melakukan penyesuaian audio, serta menyelaraskan visual dengan pesan yang ingin disampaikan.

Hasil karya yang dihasilkan setelah pelatihan menunjukkan struktur narasi yang lebih jelas dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan. Konten yang dibuat tidak lagi berupa kumpulan klip visual, tetapi telah membentuk sebuah alur cerita yang lebih komunikatif dan mudah dipahami audiens.

Luaran Kegiatan

- a. Kegiatan PKM menghasilkan beberapa luaran yang terdiri atas:
- b. Peningkatan kompetensi siswa dalam bidang broadcasting dan storytelling visual.
- c. Hasil karya audiovisual yang menerapkan prinsip storytelling visual.
- d. Publikasi kegiatan sebagai bentuk diseminasi hasil pengabdian kepada masyarakat.
- e. Artikel ilmiah yang mendokumentasikan proses dan hasil pelaksanaan kegiatan.

Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah dilakukan sesuai tahap yang direncanakan dari awal, mulai dari observasi kebutuhan mitra hingga pelaksanaan pelatihan inti. Kegiatan ini dilakukan bersama masyarakat sasaran, yakni 20 siswa jurusan Produksi Film SMK YAPIA Parung, tim Dosen, dan Mahasiswa.

Pada Gambar 1 dan Gambar 2 (dalam dokumen laporan utama) diperlihatkan jalannya kegiatan yang dilakukan secara partisipatif, di mana interaksi antara narasumber dan peserta menciptakan ruang belajar yang dinamis. Temuan utama dari pengabdian ini menunjukkan adanya transformasi signifikan pada kompetensi siswa, yang beralih dari sekadar penguasaan teknis alat (kamera dan editing) menuju penguasaan konsep naratif dan strategi komunikasi digital yang utuh.

Diskusi teoretis mengenai hasil pengabdian ini dapat ditinjau melalui Model Proses Kreativitas Graham Wallas. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, siswa cenderung langsung melakukan produksi tanpa perencanaan matang. Namun, setelah diberikan intervensi berupa pelatihan, siswa mulai menginternalisasi tahap preparation melalui riset ide dan tahap verification melalui penyusunan storyboard dan naskah. Hal ini mengonfirmasi teori Wallas bahwa kreativitas bukan sekadar ilham spontan (illumination), melainkan rangkaian intelektual yang terstruktur. Peningkatan pada tahap verification terlihat jelas saat siswa mampu mengevaluasi kesesuaian antara elemen visual dengan pesan yang ingin disampaikan, sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih relevan dan komunikatif.

Lebih lanjut, temuan mengenai peningkatan kualitas karya siswa sangat relevan dengan Teori Digital Storytelling dari Joe Lambert. Pelatihan ini menekankan bahwa narasi digital bukan hanya soal gambar yang bagus, tetapi bagaimana menggabungkan elemen multimedia (gambar, suara, dan teks) untuk membangun keterlibatan emosional audiens. Siswa mulai

menerapkan teknik storytelling visual melalui komposisi gambar, pergerakan kamera, dan ekspresi tokoh untuk menyampaikan makna tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan verbal. Kemampuan siswa dalam mengatur ritme penyajian dan memilih bahasa visual yang sederhana namun kuat membuktikan bahwa mereka telah memahami inti dari komunikasi naratif digital, yaitu menciptakan koneksi emosional dengan penonton.

Dalam aspek Broadcasting, terjadi pergeseran pemahaman siswa dari penyiaran konvensional menuju penyiaran digital yang adaptif. Diskusi teoritik mengenai temuan ini menyoroti pentingnya proses produksi yang terintegrasi, mulai dari pre-production (perencanaan), production (eksekusi), hingga post-production (pengemasan dan distribusi).

Tabel 1. Perbandingan Kompetensi Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan.

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Pemahaman konsep broadcasting	Peserta memahami penggunaan alat secara dasar, namun belum memahami proses produksi secara menyeluruh.	Peserta memahami tahapan produksi audiovisual mulai dari perencanaan, produksi, hingga pascaproduksi.
Kemampuan storytelling visual	Pengambilan gambar dilakukan tanpa alur cerita yang jelas.	Peserta mampu menyusun alur cerita visual yang lebih terstruktur dan komunikatif.
Penyusunan storyboard	Sebagian besar peserta belum terbiasa membuat storyboard sebelum produksi.	Peserta mampu menyusun storyboard sebagai panduan produksi konten.
Pengembangan ide kreatif	Ide konten masih terbatas dan berfokus pada aspek teknis.	Ide konten menjadi lebih variatif serta berorientasi pada penyampaian pesan.
Produksi konten audiovisual	Hasil produksi berupa kumpulan klip visual yang belum terintegrasi dalam sebuah cerita.	Hasil produksi memiliki struktur narasi yang lebih jelas dan mudah dipahami audiens.
Pemahaman fungsi visual dalam komunikasi	Visual digunakan sebagai dokumentasi semata.	Visual dimanfaatkan sebagai media penyampaian pesan dan emosi kepada audiens.
Keterampilan kerja tim	Koordinasi produksi masih belum terarah.	Peserta mampu bekerja sama dalam proses perencanaan, produksi, dan editing konten.
Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	

Tabel menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan broadcasting dan storytelling visual yang diselenggarakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat produksi audiovisual, seperti kamera dan perangkat pendukung lainnya. Namun, kemampuan tersebut masih berfokus pada aspek teknis dan belum diimbangi dengan pemahaman mengenai penyusunan alur cerita serta strategi penyampaian pesan melalui media visual. Setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam memahami konsep storytelling visual sebagai bagian penting dari proses produksi konten digital. Perubahan yang paling menonjol

terlihat pada kemampuan peserta dalam menyusun storyboard, mengembangkan ide kreatif, merancang alur cerita yang sistematis, serta mengintegrasikan unsur visual dan audio untuk mendukung penyampaian pesan. Selain itu, hasil karya yang dihasilkan peserta setelah pelatihan menunjukkan struktur narasi yang lebih jelas, terarah, dan komunikatif dibandingkan sebelum kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan broadcasting dan storytelling visual mampu meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis peserta dalam menghasilkan konten audiovisual yang tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga memiliki tujuan komunikasi yang lebih efektif dan bermakna bagi audiens.



Gambar 2. Tim PKM Memperkenalkan Program kepada Peserta.



Gambar 3. Penyerahan Cenderamata kepada Pihak Mitra.



Gambar 4. Pelaksanaan Sesi Pembukaan dan Sosialisasi Materi.



Gambar 5. Penyampaian Materi Strategi Konten Media Digital.



Gambar 6. Pendampingan dan Interaksi dengan Peserta.



Gambar 7. Antusiasme Peserta dalam Mengikuti Pelatihan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara keseluruhan telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kreativitas dan kemampuan storytelling visual siswa jurusan Produksi Film di SMK YAPIA Parung dalam menghasilkan konten media digital. Berdasarkan refleksi teoritis terhadap hasil kegiatan, ditemukan bahwa peningkatan kompetensi siswa tidak hanya terjadi pada aspek teknis, tetapi juga pada penguasaan proses

intelektual kreatif. Hal ini mengonfirmasi relevansi Teori Kreativitas Graham Wallas, di mana siswa mulai menginternalisasi tahap *preparation* dan *verification* dalam memproduksi karya audiovisual, yang sebelumnya cenderung mereka abaikan demi kecepatan eksekusi teknis.

Penemuan ini menegaskan bahwa kreativitas dalam industri media digital adalah sebuah proses yang terstruktur, di mana pemahaman mendalam terhadap ide dan pesan merupakan fondasi utama sebelum masuk ke tahap produksi. Selain itu, refleksi terhadap Teori Digital Storytelling Joe Lambert menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menggeser paradigma mereka dari sekadar "membuat video" menjadi "bercerita melalui visual". Penggunaan elemen multimedia yang lebih terstruktur dan berfokus pada pembangunan emosi audiens membuktikan bahwa kemampuan naratif adalah kunci adaptasi di berbagai platform digital seperti TikTok, Instagram, dan YouTube.

Secara sosiologis, kegiatan ini juga memperkuat peran pendidikan vokasi dalam menyiapkan sumber daya manusia yang tidak hanya terampil mengoperasikan alat, tetapi juga memiliki kesadaran strategis dalam proses broadcasting yang utuh, mulai dari perencanaan hingga strategi distribusi konten yang edukatif dan bertanggung jawab bagi masyarakat. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diusulkan.

Bagi Pihak Sekolah (SMK YAPIA Parung): Disarankan agar kurikulum pada jurusan Produksi Film lebih menyeimbangkan porsi materi antara penguasaan teknis alat dengan penguatan konsep kreatif dan narasi naratif secara berkelanjutan agar karya siswa tetap kompetitif di industri kreatif. Bagi Siswa: Diharapkan siswa dapat terus mengasah kemampuan storytelling dan adaptasi konten sesuai karakteristik platform digital yang terus berkembang, serta mulai membangun portofolio digital yang menunjukkan kemandirian ide.

Bagi Pelaksana PKM Selanjutnya: Program pengabdian berikutnya dapat dikembangkan pada aspek manajemen distribusi konten dan analisis keterlibatan audiens (*engagement*) untuk melengkapi rantai proses broadcasting digital yang telah dipelajari oleh siswa.

Pengakuan

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dengan lancar. Tim pelaksana ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam menyukseskan program ini. Universitas Pamulang, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM), yang telah memberikan dukungan

penun dan mendanai kegiatan ini melalui dana Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Akademik Genap 2025/2026

Dr. Dameis Surya Anggara, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi dan Desain, serta Katry Anggraini, S.Sos., M.I.Kom. selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi S-1, atas dukungan moral dan motivasi kepada tim dosen pelaksana.

Pihak SMK YAPIA Parung, Kota Bogor, khususnya Kepala Sekolah, Pembina OSIS SMK YAPIA Parung dan anggota OSIS yang telah menyambut baik tim PKM, memberikan izin tempat, serta memfasilitasi kebutuhan sarana prasarana selama kegiatan berlangsung pada 21–23 April 2026. Diah Tri Andini, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku anggota tim dosen, Asep Sukma Wijaya Dirja dan Nicky Alfiza Rafly selaku mahasiswa pendamping, atas dedikasi dan kerja sama yang solid dalam proses penyampaian materi serta pendampingan praktik bagi para peserta.

20 siswa Jurusan Produksi Film SMK YAPIA Parung yang menjadi khalayak sasaran utama. Terima kasih atas antusiasme, kreativitas, dan partisipasi aktif kalian selama sesi pelatihan broadcasting dan storytelling visual. Desilia Purnama Dewi, SE, MM. selaku Reviewer, yang telah memberikan masukan, evaluasi, serta persetujuan terhadap hasil pengabdian ini sehingga dapat dilaporkan dengan baik. Semoga sumbangsih dan kerja sama yang telah terjalin dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang industri kreatif digital.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, R. M. Y. (2023). Ekonomi Kreatif dan Potensi Pertumbuhan Ekonomi Berbasis Industri Kreatif. *JMEB: Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis*, 1(2).
- Andini, D. T. (n.d.). *Optimalisasi Komunikasi Interpersonal antara Kader Posyandu dan Warga dalam Layanan Kesehatan Masyarakat*.
- Anggita, N. R., & Sulistyorini. (2025). Pemanfaatan Media Sosial untuk Meningkatkan Branding Lembaga Pendidikan: Tinjauan Sistematis 2021-2024. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4 Nopember). <https://doi.org/10.58230/27454312.3139>
- Fadlilah, M. R., Rahma, N. J., Azizah, A. N., & Khoiriawati, N. (2024). Eksplorasi Pengembangan Potensi Ekonomi Kreatif di Era Digital. *Musytari*, 5(7).
- Hanifa, H., Sholihin, A., & Ayudya, F. (2023). Peran AI Terhadap Kinerja Industri Kreatif Di Indonesia. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7). <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i7.446>
- Herfiansyah, R., Ramadhan, A. S., Fadlurrahman, I., Suryanegara, M., & Setyaningrum, R. P. (2025). Pemanfaatan Konten Digital untuk Promosi Produk Batik Bekasi di Toko Batik Canting Ayu: Strategi Pengembangan UMKM Lokal. *Lentera Pengabdian*, 2(04). <https://doi.org/10.59422/lp.v2i04.736>

- Hidayati, N. I. (2019). Analisis Peran Industri Media Digital Menjadikan Influencer Sebagai Entrepreneurs Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Generasi Millennial Youtubers dan Selebgram Di Indonesia). *Naskah Publikasi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Raden Intan Lampung*, 1(1).
- Kotler, P., & Keller, K. . (2016). Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing Management (15th ed.). Pearson Education. - References - Scientific Research Publishing. In *Open Journal of Business and Management*.
- Krisna, A. E. (2024). Transformasi UMKM Melalui Industri Kreatif : Pendekatan Untuk Meningkatkan Daya Saing dan Inovasi. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen -*, 3(4).
- Mingga Ratih, Sumiyadi, S., & Rudi Adi Nugroho. (2024). Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3). <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4052>
- Pambayun, R. N., & Anwar, S. (2025). DIGITAL STORY TELLING: STUDENTS' PERCEPTION IN DEVELOPING DESCRIPTIVE WRITING ABILITY. *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 14(4).
- Pujianti, I., & Mardiansyah, I. (2025). Eksplorasi Dampak Cyberbullying di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2).
- Rahmawati, A., Masyhithah, Auralia, L., & Sarma, Y. H. (2025). Dari Seni Ke Bisnis: “Bagaimana Industri Kreatif Mengubah Wajah Ekonomi Global.” *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 4(April).
- Rina, H. N., Pradana, D. A., Novitasari, D., & Rohmah, S. S. (2023). the Use Digital Story Telling To Increase Students Interest in Learning in the New Normal Era. *International Journal of ...*, 3(2).
- Rosana, A. S. (2010). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Industri Media di Indonesia. *Gema Eksos*, 5(2).
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024a). KELIK (REF 2). *Digital Transformation Technology*, 4(2).
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024b). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Supadiyanto, & Santoso, H. S. B. (2024). Digital Broadcasting and Business Opportunities for Universities in Indonesia. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 40(1). <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2024-4001-19>
- Wahyono, T., & Setyawan, M. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Digital Untuk Peningkatan Promosi Produk UMKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(03).
- Yulita, R., & Yusnidar, Y. (2025). MEMBANGUN BRAND IDENTITY MELALUI STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN DIGITAL (STUDI KASUS INSYIRA OLEH-OLEH PEKANBARU). *Jurnal Daya Saing*, 11(2). <https://doi.org/10.35446/dayasaing.v11i2.2193>