

**PENGARUH PELATIHAN *VIDEO CONTENT CREATOR* TERHADAP
KOMPETENSI PESERTA PELATIHAN DI WILAYAH KERJA BPSDMP
KOMINFO JAKARTA**

***VIDEO CONTENT CREATOR TRAINING INFLUENCE ON THE COMPETENCE
OF TRAINING PARTICIPANTS AT BPSDMP KOMINFO JAKARTA***

Dede Mahmudah¹, Dewi Hernikawati²

^{1,2}BPSDMP Kominfo Jakarta, Badan Pengembangan SDM Kominfo,
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Jl. Pegangsaan Timur No. 19 b, Jakarta Pusat
¹dede@kominfo.go.id; ²dewi005@kominfo.go.id

Diterima tgl. 09/09/2023; Direvisi tgl. 04/01/2024 Disetujui tgl. 22/08/2024

ABSTRACT

Content Creator is considered a profession that can be agile and responsive to adjust and adapt to major changes. The latest skills and knowledge for content creators are important to deal with rapid changes in technology and applications required. This new knowledge can be obtained by participating in training. Therefore, BPSDMP Kominfo Jakarta conducts video content creator training. This study wanted to see if there was a relationship between video content creator training and increased participant competency. The method in this research is a quantitative approach with explanatory research. Respondents in this study were video content creator training participants. As a result, the video content creator training held by BPSDMP Kominfo Jakarta increased the competence of the participants in creating video content in online media.

Keywords: *Content Creator, training, competency*

ABSTRAK

Content Creator dianggap sebagai profesi yang mampu dengan gesit serta tanggap dapat beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Untuk menghadapi perubahan teknologi dan aplikasi yang cepat tersebut membutuhkan kemampuan dan pengetahuan terbaru bagi *content creator*. Pengetahuan baru ini bisa diperoleh dengan mengikuti pelatihan, oleh karena itu BPSDMP Kominfo Jakarta melaksanakan pelatihan *video content creator*. Pada penelitian ini ingin melihat apakah ada hubungan antara pelatihan *video content creator* dengan peningkatan kompetensi peserta. Metode pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian penjelasan (*explanatory research*). Responden pada penelitian ini adalah peserta pelatihan *video content creator*. Hasilnya Pelatihan *video content creator* yang diadakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi para pesertanya dalam membuat konten video di media daring.

Kata Kunci: *Content Creator, pelatihan, kompetensi*

1. PENDAHULUAN

Saat pandemi COVID-19 berlangsung, pemerintah melakukan berbagai upaya termasuk menetapkan kebijakan terkait pembatasan sosial. Hal tersebut diberlakukan di seluruh wilayah khususnya di Indonesia. Dengan adanya pembatasan pergerakan secara langsung di masyarakat, tak dapat dihindari lagi memberikan dampak yang nyata terhadap keberlangsungan dan perkembangan di dunia kerja. Salah satu yang terdampak adalah masyarakat yang berprofesi sebagai seniman maupun yang berkecukupan di industri kreatif. Hal ini diungkapkan dalam data yang diperoleh dari survei Kemendikbud serta Kemenparekraf yang menunjukkan bahwa di 34 Provinsi terdapat 226.586 orang pekerja kreatif dan seniman yang terkena imbas dari pandemi Covid-19. Secara rinci sejumlah 189.586 orang berdasarkan catatan dari Kemenparekraf dan sebanyak 37.000 orang berdasarkan data dari Kemendikbud (Mediana, 2020). Pada April 2020, Serikat Pekerja Media dan Industri Kreatif untuk Demokrasi, atau disingkat menjadi SINDIKASI, melakukan survei yang dilakukan kepada 139 pekerja industri kreatif dan media berusia 18 – 45 tahun yang bertempat

tinggal di Bandung, Jakarta, dan Surabaya. Dari survei tersebut menunjukkan data bahwa 61,35% responden disebutkan merasakan pengalaman batalnya pekerjaan atau proyek yang akan mereka kerjakan di awal COVID-19. Selain itu 32,8% responden diketahui memiliki potensi tidak memperoleh pemasukan sebanyak lima juta sampai lima belas juta di periode bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2020. Dari seluruh responden yang disurvei, yang melakukan akses ke bantuan pemerintah hanya 0,4% responden (Sindikasi, 2021).

Tidak dapat dipungkiri bahwa pandemi COVID-19 mendorong peralihan penggunaan media digital semakin meningkat. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia ([APJII](#)) pada tahun 2023 menyampaikan data bahwa tingkat penggunaan internet di seluruh wilayah Indonesia berada pada angka 78,19 persen atau sejumlah 215.626.156 jiwa dari seluruh populasi masyarakat Indonesia yakni 275.773.901 jiwa. Dibandingkan dengan survei tahun sebelumnya, hal tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 1,17 persen (APJII, 2023). Fenomena tersebut dimungkinkan terjadi karena masyarakat umum khususnya juga para seniman dan pekerja industri kreatif melakukan peralihan pembuatan karyanya ke bidang *content creating*.

Data dari *SocioBuzz* menunjukkan terdapat kenaikan angka pendaftaran *content creator* mencapai tiga kali lipat. Hal ini terjadi walaupun tidak adanya pencarian pendaftar secara khusus yang dilakukan selama pandemi COVID-19. Data menunjukkan dari 2.552 user baru per bulan menjadi 7.730 user baru per bulan. Dari data tersebut menunjukkan bahwa jumlah para Gen Z sebanyak 51,56% dan para milenial sebanyak 45,93% merupakan segmen tertinggi yang mengalami peningkatan tersebut. Terkait dengan kategori konten yang ditampilkan, ada 5 kategori paling top yakni *lifestyle, beauty, fashion, food & drink* serta *travel*. Dari data tersebut juga diperkirakan bahwa kaitannya dengan *output* konten, maka peluang- peluang yang muncul dengan adanya adopsi dari bentuk dan *platform* seperti TikTok, Instagram Live, dan Twitch, akan bertahan dalam waktu yang lama. Hal ini menjadikan *content creator* sebagai opsi profesi yang baru bagi para milenial karena dengan menjadi *content creator* dapat dilakukan di mana saja, tentunya dengan bakat yang dimiliki pribadi yang dapat dijadikan modal. Oleh karena itu, *content creator* dianggap sebagai profesi yang mampu dengan gesit serta tanggap dapat beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Selain itu, *platform* media sosial pun menjadi sarana untuk dapat meningkatkan produktivitas dan menampilkan karya seni (Budiyanto, 2021).

Perkembangan internet yang terjadi di dunia dan khususnya di Indonesia terus merambah naik, disertai dengan pembangunan infrastruktur berteknologi tinggi. Hal tersebut membuka peluang banyaknya pilihan media serta format yang dapat digunakan para pelaku bisnis untuk menyampaikan pesan kepada para pelanggannya. *Endorsement via content creator* pun menjadi salah satu format yang banyak dipilih oleh para pelaku bisnis. Para *content creator* tersebut melakukan penyebaran informasi yang dikreasikan kedalam sebuah video, tulisan serta gambar, menjadi sebuah konten. Para *content creator* kemudian menyebarkan konten tersebut melalui berbagai platform misalnya instagram. *content creator* pun mesti menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan memerlukan memiliki keahlian yang khusus. Karena para pengguna media sosial khususnya pengguna instagram telah memanfaatkan instagram sebagai tempat berbisnis dan tempat pembentukan *product branding* (Sundawa dan Trigartanti, 2018). Dengan adanya fenomena meningkatnya profesi *content creator*, salah satu tema yang kemudian menjadi salah satu tema pelatihan dalam Program *Digital Talent Scholarship* (DTS) Tahun 2023 yang diinisiasi oleh Badan Pengembangan SDM Kementerian Kominfo adalah pelatihan *video content creator*. Dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk membentuk keterampilan para angkatan kerja muda khususnya dalam bidang produksi video. Keterampilan tersebut diharapkan nantinya digunakan untuk melakukan komunikasi dan pemasaran dalam media digital, sehingga berujung

pada pengembangan sektor pariwisata di Indonesia menjadi bidang strategis nasional dan mengalami dampak yang besar karena adanya pandemi Covid-19.

Pelaku wisata terkena dampak pada menurunnya pendapatan mereka yang mengandalkan perekonomian pada sektor pariwisata karena lokasi wisata andalan Indonesia mengalami penurunan pengunjung dan lesunya kegiatan pariwisata beserta pendukungnya, terutama karena adanya peningkatan masyarakat yang terkena wabah sakit Covid-19 bahkan meninggal, mulai dari Maret 2020 saat momen kasus temuan korban pertama diumumkan. Tidak dapat dipungkiri bahwa dunia pariwisata adalah lumbung sumber penghasilan bagi perekonomian Indonesia dan menjadi penyumbang devisa. Pertumbuhan secara tahunan sektor pariwisata Indonesia selama 15 tahun terakhir berada di atas rata-rata bila dibandingkan dengan pertumbuhan ekonomi di sektor lainnya.

Pendapatan yang dihasilkan dari sektor pariwisata menyumbang 4,1% terhadap Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Indonesia atau sebesar 536,8 triliun rupiah pada tahun 2017 dan terjadi peningkatan menjadi 6,1% pada tahun 2019. Hal ini merupakan laporan dari *Tourism Trends and Policies 2020* yang dilakukan oleh Organization for Economic Co-Operation and Development (OECD). Penduduk Indonesia sebesar 2,7 juta jiwa menggantungkan hidupnya pada sektor pariwisata atau setara dengan 10,5% dari total lapangan kerja. Saat pandemi memberikan imbas ke sektor pariwisata di semua negara. Di Indonesia, kunjungan wisatawan ke Indonesia terus menerus berkurang. Terjadi penurunan kedatangan wisatawan asing hampir sebanyak 74,9% atau sebanyak empat juta orang. Tidak hanya itu, kunjungan wisatawan lokal juga mengalami penurunan sebesar 30% atau setara dengan 198 juta wisatawan lokal. Hal ini berdampak terhadap PDB dimana penurunannya terjadi hampir 90% atau mencapai US\$3,4 miliar jika dihubungkan dengan penerimaan devisa negara (Drajat, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut kajian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan pelatihan *video content creator* yang diadakan oleh Badan Pengembangan SDM Kominfo, khususnya yang dilakukan oleh UPT BPSDMP Kominfo Jakarta, dalam meningkatkan kompetensi para pesertanya terkait dengan ketrampilan dalam membuat konten video di media daring. Kajian ini juga mencoba memberikan gambaran mengenai pendapat para peserta pelatihan mengenai pemanfaatan materi pelatihan yang mereka dapatkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

1.1. Pelatihan

Pelatihan merupakan suatu usaha untuk memberikan pengetahuan baru, meningkatkan keterampilan, dan mengajarkan sikap kerja agar dapat melakukan pekerjaan saat ini ataupun pekerjaan pada masa yang akan datang sehingga kinerjanya bisa meningkatkan. Pelatihan bisa dijadikan sebagai usaha untuk peningkatan kualitas pegawai/karyawan dalam dunia kerja. Pelatihan menurut Bariqi berasal dari kata “latih” yang ditambahkan dengan akhiran an yang mengandung makna telah terbiasa. Kondisi telah terbiasa tersebut diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar dan diajar. Dengan kata lain, latihan memiliki makna pelajaran agar dapat membiasakan diri atau memperoleh keterampilan tertentu. Sedangkan pelatihan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan latihan kepada satu orang atau suatu kelompok sehingga peserta pelatihan akan mempunyai keterampilan sesuai dengan kebutuhan. Pelatihan disusun agar dapat menggali sumber daya manusia. Hal tersebut dilakukan mulai dari melakukan identifikasi, dilanjutkan dengan pengkajian serta melaksanakan proses belajar sesuai dengan yang telah direncanakan. Sehingga melalui pelatihan ini akan membantu mengembangkan kemampuan yang diperlukan para peserta pelatihan dalam melaksanakan aktivitas dan tugasnya saat ini maupun di masa depan (dalam Febriani dan Ramadani, 2021).

Mangkunegara menyebutkan bahwa pelatihan adalah suatu proses pendidikan dan dilaksanakan dengan jangka waktu singkat disertai prosedur sistematis dan terorganisir. Peserta

pelatihan bisa belajar pengetahuan tertentu, teknik pengerjaan, dan keahlian sehingga bisa digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Siswanto juga menyampaikan bahwa pelatihan dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan oleh para peserta yang belajar untuk memperoleh suatu keterampilan atau kemampuan tertentu yang akan dicapai, sehingga tujuan organisasi bisa tercapai. Mardiaty menekankan bahwa kegiatan pelatihan adalah bagian dari pendidikan dan pelatihan serta merupakan unsur yang penting untuk mengembangkan sumber daya manusia (dalam Tamsuri, 2022). Dalam kajian ini menekankan pada kegiatan pelatihan *video content creator* yang diadakan oleh Badan Pengembangan SDM Kominfo, khususnya yang dilakukan oleh UPT BPSDMP Kominfo Jakarta. Dimana pelatihan ini memiliki tujuan agar setelah mengikuti pelatihan, diharapkan peserta kompeten dalam bidang produksi video yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi serta melakukan komunikasi dan pemasaran. Dimulai dari tahapan perencanaan sampai dengan tahap produksi.

1.2. Kompetensi

Dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan yang terkait dengan bidang kerja tertentu, tak dapat dipungkiri memerlukan kompetensi yang memadai dan sesuai dengan bidang kerja tersebut. Kompetensi dapat dikatakan sebagai kemampuan dasar seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan. Dengan kata lain apabila tidak ada kompetensi maka akan sulit untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar yang telah ditentukan (Vernia dan Sandiar, 2020). Kompetensi pun dapat disimpulkan sebagai kemampuan seseorang yang terkait dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Simanjuntak menyebutkan bahwa dengan memiliki kompetensi, seseorang dapat mendalami dan meningkatkan kemampuan kerjanya. Hal ini dimungkinkan karena apabila seseorang semakin sering melakukan pekerjaan yang sama, maka diyakini seseorang tersebut akan semakin terampil serta cepat dalam menyelesaikan pekerjaan tersebut. Selain itu, semakin beragam pekerjaan yang dikerjakan seseorang, maka pengalamannya akan semakin banyak, sehingga muncul kemungkinan adanya peningkatan kinerja. Sudarmanto menjelaskan bahwa kompetensi sebagai atribut kualitas dari sumber daya manusia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja individu (dalam Syamsidar, Hakim, Malik, 2021).

Pelatihan *video content creator* ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan angkatan kerja muda dalam memproduksi video. Nantinya para peserta diharapkan dapat membuat konten yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan melakukan promosi dengan media digital sehingga dapat mendukung pengembangan kembali pariwisata di Indonesia setelah pandemi COVID-19 berakhir. Dalam pelatihan terdapat materi terkait pembentukan keterampilan dalam melakukan persiapan, tahap produksi, serta pasca produksi dalam pembuatan video. Materi lainnya adalah publikasi konten berupa video yang dilakukan dengan media digital. Oleh karena itu, peserta diharapkan memiliki kompetensi dalam memahami prinsip *video content creator*, peserta dapat menyusun perencanaan produksi serta melakukan produksi konten video, yang dilanjutkan dengan mengedit video, dan kemudian mempublikasikannya.

1.3. Content Creator

Maraknya penggunaan media sosial saat ini memunculkan fenomena baru yang mendorong peluang bisnis terkait industri kreatif. Tidak terbatasnya ruang dan waktu dalam memanfaatkan akses digital, menjadi pendorong tumbuhnya berbagai profesi di bidang digital. Salah satunya adalah berkembangnya profesi *content creator* yang dapat dibagi lagi menjadi profesi lain yang lebih detail, seperti YouTuber, Selebgram, Endorser, Beauty Vlogger, dan lain sebagainya (dalam

Hermawan, 2018). Saat pandemi Covid-19 profesi *Content creator* pun semakin banyak diminati seiring dengan terbatasnya ruang gerak secara luring selama pandemi terjadi.

Content creator melakukan kegiatan untuk mendiseminasi informasi dalam bentuk suatu video, tulisan, dan atau gambar atau disebut sebagai konten, yang kemudian konten tersebut disebarluaskan melalui berbagai platform digital. *Content creator* dapat dimaknai sebagai wujud dari aktivitas hubungan masyarakat (humas) atau *Public Relation* (PR) yang kontemporer. *Content creator* mengumpulkan berbagai ide serta data dan melakukan riset untuk membuat konsep dan menghasilkan suatu konten. Hal tersebut dilakukan agar sesuai dengan citra dan identitas karya yang ingin ditampilkan, serta berusaha mencapai tujuan dari konten tersebut. Proses tersebut juga termasuk menyesuaikan bentuk konten sesuai dengan platform digital yang akan digunakan. Oleh karena itu, *content creator* hendaknya dapat menguasai berbagai platform serta melakukan evaluasi dari konten yang telah ditayangkan (Sundawa dan Trigartanti, 2018).

1.4. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Voegtlin et al., (dalam Wisastra dan Sagala, 2016), menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan perusahaan akan berpengaruh terhadap pemberdayaan karyawan. Hal tersebut juga diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Merwe dan Sloman (dalam Wisastra dan Sagala, 2016), yang menyebutkan bahwa pelatihan yang dilakukan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kompetensi para peserta dan menjadi keuntungan untuk organisasi dalam mencapai tujuan organisasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mokhtar dan Susilo (2017), terkait pengaruh pelatihan terhadap kompetensi, dari hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa variabel metode pelatihan, materi pelatihan, instruktur pelatihan berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi pada PT Tritama Bina Karya Malang. Kedua penelitian tersebut menjadikan karyawan sebagai objek penelitian yang dilakukan di perusahaan. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah masyarakat umum yang dilatih oleh lembaga pemerintah.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hanshari (2022) menunjukkan bahwa ada hubungan antara faktor pelatihan dan pengembangan kerja. Penelitian lain yang dilakukan secara kualitatif menghasilkan tinjauan literatur tentang pelatihan dan pengaruhnya terhadap kinerja karyawan di perusahaan serta memberikan usulan kerangka kerja untuk menganalisis pelatihan dan permasalahan kinerja pada perusahaan (Arta, dkk 2023). Perbedaan pada penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara pelatihan yang diberikan dengan kompetensi peserta pelatihan serta penggunaan metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan penelitian penjelasan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan metode kuantitatif dengan jenis penelitian penjelasan (*explanatory research*) yang dilaksanakan secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel melalui pengujian hipotesa.

Populasi pada penelitian ini adalah peserta pelatihan *Video Content Creator* yang dilaksanakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta di wilayah kerja yang terdiri dari provinsi DKI Jakarta, Sumatera Selatan, Jambi, dan Kepulauan Bangka Belitung. Jumlah populasi peserta pelatihan video *content creator* sebanyak 483 orang peserta. Teknik pengambilan sampel dilaksanakan dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menentukan sampel dengan kriteria-kriteria khusus

sesuai dengan tujuan penelitian. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah peserta yang ikut berpartisipasi untuk mengisi kuesioner yang diberikan pada pelatihan *Video Content Creator*. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 469 orang peserta yang ikut pelatihan.

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai dengan 4 yaitu untuk nilai 4 mewakili jawaban Sangat Setuju, 3 untuk jawaban Setuju, 2 untuk jawaban Tidak Setuju, dan 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju.

Dari skala likert ini digunakan untuk penghitungan interval nilai rata-rata dari setiap dimensi yang berguna dalam penghitungan untuk menjelaskan tabulasi diskriptif data. Berdasarkan hasil intervalnya maka hasil kategorinya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel interval

Interval rata-rata	Pernyataan
1 – 1,75	Sangat Tidak Setuju
>1,75-2,5	Tidak Setuju
>2,5-3,25	Setuju
>3,25-4	Sangat Setuju

Sumber: Diolah berdasarkan hasil observasi dan studi pustaka, Juli 2023

Hipotesis Pelatihan

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka pada penelitian ini hipotesis yang akan dibuktikan adalah:

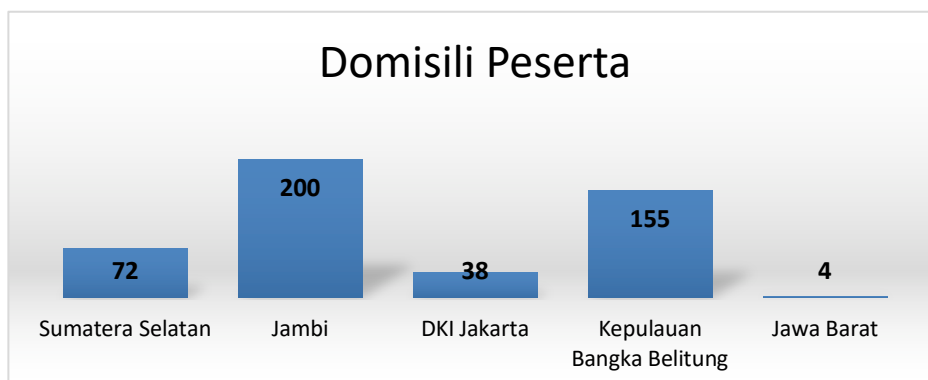
H0: Pelatihan *video content creator* yang diadakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta tidak berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi para pesertanya dalam membuat konten video di media daring

H1: Pelatihan *video content creator* yang diadakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi para pesertanya dalam membuat konten video di media daring

Teknik analisis data menggunakan analisis diskriptif dan korelasi untuk mengetahui hubungan antara variabel pelatihan dan variabel kompetensi. Data diolah dengan menggunakan software JASP karena bersifat open source dan bisa diperoleh secara gratis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

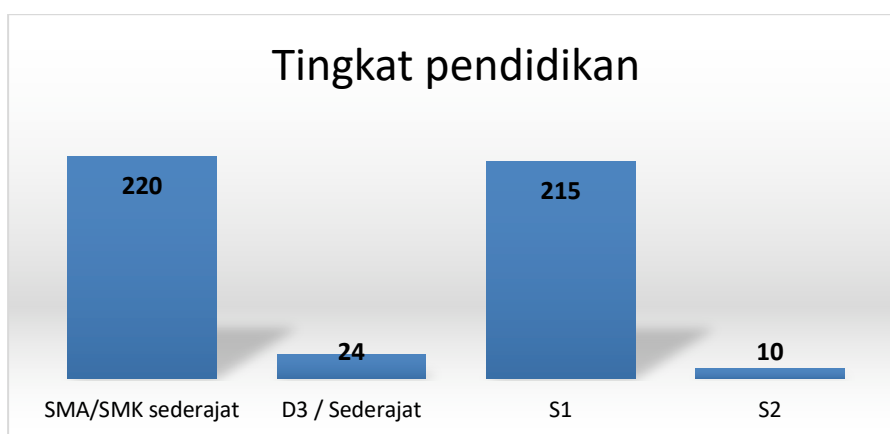
3.1. Demografi Peserta



Sumber: data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023

Gambar 1. Domisili peserta pelatihan *Video Content Creator*

Peserta pelatihan *Video Content creator* ini berasal dari lima wilayah yang berada di wilayah kerja BPSDMP Kominfo Jakarta. Untuk daerah dengan peserta terbanyak berasal dari Provinsi Jambi sebanyak 200 orang dan yang paling sedikit dari Jawa Barat yang mengikuti pelatihan dengan lokasi di DKI Jakarta hal ini disebabkan karena letak provinsi Jawa Barat yang dekat dengan DKI Jakarta menyebabkan ada peserta dari Jawa Barat yang mengikuti pelatihan di DKI Jakarta. Untuk pelatihan paling sedikit di wilayah kerja BPSDMP Kominfo Jakarta ini adalah DKI Jakarta karena sudah dianggap provinsi maju dan pengetahuan warganya sudah tidak membutuhkan materi yang bersifat dasar yang berakibat pada sedikitnya peminat untuk mengikuti pelatihan ini.



Sumber: Data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023

Gambar 2. Tingkat pendidikan peserta pelatihan *Video Content Creator*

Berdasarkan pada gambar 2.2 menunjukkan bahwa pendidikan peserta pada jenjang SMA/SMK sederajat mendominasi meskipun jumlahnya berbeda sedikit dengan jumlah peserta dengan latar belakang Pendidikan sarjana (S1) sedangkan untuk Pendidikan S2 merupakan peserta dengan pendidikan paling sedikit. Kondisi ini menunjukkan bahwa peserta dengan Pendidikan SMA/SMK sederajat dan Sarjana banyak yang tertarik dengan materi pelatihan *Video Content creator* untuk menambah pengetahuannya.

3.2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 2. Deskriptif statistik variabel pelatihan

Descriptive Statistics						
	x1	x2	x3	x4	x5	x6
Valid	469	469	469	469	469	469
Missing	1160	1160	1160	1160	1160	1160
Mean	3.262	3.147	3.299	3.260	3.213	3.211
Std. Deviation	0.548	0.549	0.543	0.536	0.560	0.570
Minimum	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
Maximum	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000

(Sumber: Data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023)

Pada variabel pelatihan jika dirata-rata seluruhnya mendapatkan nilai 3,22 berada pada interval setuju. Sehingga bisa disimpulkan jika dimensi-dimensi dari variabel pelatihan yang terdiri dari dimensi pengetahuan baru, materi, manfaat, dan perubahan pola pikir ini berpengaruh

terhadap peserta pelatihan. Hal ini bisa dilihat untuk setiap dimensi pertanyaan yang menunjukkan nilai pada interval setuju dan sangat setuju.

Pada dimensi Pelatihan ini memberi Saya keterampilan dan/atau pengetahuan baru (x1) responden rata-rata menjawab dengan nilai 3,26 dan standar deviasi 0,548. Berdasarkan nilai interval rata-rata maka jawaban tersebut masuk pada kelompok sangat setuju, sehingga peserta sangat setuju jika pelatihan yang diikuti ini memberikan keterampilan/pengetahuan yang baru.

Pada dimensi materi yaitu materi yang disampaikan relevan dengan pekerjaan Saya (x2) memiliki rata-rata 3,147 dan standar deviasinya 0,549 dan masuk pada interval setuju. Peserta pelatihan setuju bahwa materi yang disampaikan relevan dengan pekerjaannya saat ini. Pada dimensi pelatihan bermanfaat (x3) rata-ratanya adalah 3,29 dan standar deviasinya 0,543 yang berarti bahwa peserta sangat setuju jika pelatihan yang diikuti memberikan manfaat dalam pengembangan kompetensinya. Pada dimensi perubahan pola pikir (x4) menunjukkan nilai rata-ratanya sebesar 3,26 dan standar deviasi sebesar 0,536 dan bisa dikatakan bahwa peserta pelatihan sangat setuju jika dengan mengikuti pelatihan ini memberikan dampak pada perubahan pola pikirnya. Pada dimensi trainer dalam menguasai materi memberikan (x5) nilai rata-rata 3,213 dan standar deviasi 0,56 yang menunjukkan bahwa pengajar sudah menguasai materi yang disampaikan dengan baik dan untuk dimensi cara penyampaian materi (x6) juga menunjukkan nilai rata-rata 3,211 yang bisa diartikan bahwa trainer menyampaikan materi dengan baik karena mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta.

Tabel 3. Deskriptif statistik variabel kompetensi

Descriptive Statistics					
	y1	y2	y3	y4	y5
Valid	469	469	469	469	469
Missing	1160	1160	1160	1160	1160
Mean	3.203	3.262	3.228	3.235	3.181
Std. Deviation	0.527	0.548	0.540	0.535	0.577
Minimum	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
Maximum	4.000	4.000	4.000	4.000	4.000

(Sumber: data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023)

Pada variabel kompetensi jika dirata-rata seluruhnya mendapatkan nilai 3,22 berada pada interval setuju sehingga bisa disimpulkan jika dimensi-dimensi dari variabel kompetensi yang terdiri dari pertanyaan implementasi pelatihan pada pekerjaan, kegunaan, loyalitas, meningkatkan kinerja, dan memberikan dampak pada organisasi ini berpengaruh pada tingkat kompetensi peserta pelatihan *video content creator*. Dapat dilihat pada tabel 3 jika nilai rata-rata dari setiap dimensi (pertanyaan) rata-ratanya berada pada interval setuju dan hanya 1 dimensi yang berada pada interval sangat setuju dan tidak ada yang tidak setuju atau sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa peserta dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh pada pelatihan ini untuk pekerjaannya (y1) dengan baik dan pelatihan ini sangat berguna untuk pengembangan karirnya di masa yang akan datang (y2). Peserta juga bisa mengajarkan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan kepada rekan kerjanya yang dapat dilihat nilai rata-ratanya pada y3. Selain itu dengan pelatihan yang diikuti ini peserta dapat meningkatkan kinerja yang selama ini sudah baik menjadi lebih baik lagi (y4) serta akan memberikan dampak yang baik bagi organisasi secara keseluruhan (y5).

3.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pelatihan terhadap kompetensi peserta pelatihan video content creator.

Tabel 4. Korelasi variabel pelatihan dengan variabel kompetensi

Pearson's Correlations		
Variable		pelatihan kompetensi
1. pelatihan	Pearson's r	—
	p-value	—
2. kompetensi	Pearson's r	0.996***
	p-value	< .001

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

(Sumber: Data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023)

Berdasarkan output pada tabel 4. menunjukkan bahwa nilai r pearson's sebesar 0,996 artinya hubungan antara pelatihan dan kompetensi adalah signifikan dan memiliki arah yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berpengaruh positif terhadap kompetensi peserta pelatihan *video content creator*. Dapat dikatakan jika semakin banyak atau sering mengikuti pelatihan maka kompetensinya peserta pelatihan meningkat.

Tabel 5. Pengujian dengan ANOVA

ANOVA						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
H ₁	Regression	88737.161	1	88737.161	183415.367	< .001
	Residual	787.150	1627	0.484		
	Total	89524.311	1628			

Note. The intercept model is omitted, as no meaningful information can be shown.

(Sumber: Data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023)

Hasil pengujian model menunjukkan nilai p dibawah 0,001 dapat diartikan bahwa signifikan sehingga pengujian untuk hipotesis H₁ diterima atau H₀ ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat hubungan antara pelatihan dengan kompetensi. Lebih lengkapnya adalah Pelatihan *video content creator* yang diadakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi para pesertanya dalam membuat konten video di media daring

Tabel 6. Koefisien regresi

Coefficients						
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	T	p
H ₀	(Intercept)	4.638	0.184		25.242	< .001
H ₁	(Intercept)	0.013	0.020		0.621	0.534
	pelatihan	0.828	0.002	0.996	428.270	< .001

(Sumber: data evaluasi pelatihan Thematic Academy, 2023)

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pelatihan terhadap kompetensi peserta secara langsung maka dilakukan analisis regresi. Hasil persamaan yang diperoleh yaitu kompetensi = 0,828 * pelatihan dan tidak ada nilai intersep karena nilainya tidak signifikan dan terlalu kecil

pengaruhnya. Sehingga berdasarkan persamaan tersebut dapat dinyatakan jika peserta mengikuti pelatihan sebanyak satu kali maka kompetensinya akan meningkat/bertambah sebesar 0,828.

3.4. Diskusi

Pelatihan *video content creator* yang dilaksanakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi pesertanya. Pelatihan ini dapat terus dilaksanakan karena membawa pengaruh yang baik dalam peningkatan kompetensi untuk membuat video yang saat ini sedang berkembang di masyarakat Indonesia. Dengan adanya pelatihan ini maka kemampuan dari masyarakat dalam membuat video dalam hal konten dan video yang dihasilkan menjadi lebih baik. Dengan peningkatan kompetensi ini diharapkan dapat mendorong peningkatan kreativitas dan memicu lebih banyak lagi pelaku *content creator* sehingga bisa membawa nama baik Indonesia di dunia internasional, tidak hanya Indonesia sebagai konsumen namun juga bisa menjadi produsen untuk konten-konten yang bermutu.

Dengan adanya peningkatan kemampuan dan munculnya konten kreator ini juga akan berdampak penghasilan yang meningkat sehingga taraf kehidupan ekonominya meningkat. Tidak hanya berdampak individu namun juga berpengaruh pada perekonomian negara. Selain itu dengan banyaknya konten kreator yang ada akan menimbulkan persaingan yang sehat dan memicu kerja sama antara pelaku industri kreatif sehingga diharapkan terjadi hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.

4. PENUTUP

Pelatihan *Video Content Creator* yang dilaksanakan oleh BPSDMP Kominfo Jakarta berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi peserta yang mengikuti pelatihan. Dengan adanya pelatihan ini peserta bisa meningkatkan kemampuannya dalam membuat video yang berkualitas dan memasarkannya atau mengunggahnya di sosial media sehingga hasil kreasinya bisa dikenal dan dinikmati masyarakat umum. Hal ini akan berdampak pada penghasilan dan peningkatan ekonomi pelaku industri kreatif (*content creator*).

Pelatihan-pelatihan yang dilaksanakan dari sisi tema, judul dan materi diharapkan dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan sesuai perkembangan teknologi digital agar tidak ketinggalan dan bisa menarik minat para peserta untuk mengikuti pelatihan. Selain itu, pelatihan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi peserta serta memperluas jaringan sosialnya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, khususnya tim Thematic Academy BPSDMP Kominfo Jakarta sehingga tulisan ini bisa selesai. Kedudukan semua penulis dalam artikel ini adalah sebagai kontributor utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arta, Deddy Novie Citra; Leuhery, Ferdy; Abubakar, Herminawaty; Yusuf, Muhammad; Cakranegara, Pandu Adi. (2023). Literature Review: Analisis Hubungan Antara Pelatihan dan Kinerja Karyawan di Sebuah Perusahaan, *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*; Vol. 4 No. 1 (2023): *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*; 162-168; 2715-792X; 2715-7911; 10.37385/msej.v4i1, <https://journal.yrpiuku.com/index.php/msej/article/view/1242>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang. Diakses dalam <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di->

[indonesia-tembus-215-juta-orang](#)

- Budiyanto, Wawan. (2021). "Content Creator" Sebagai Pilihan Karir Baru Bagi Milenial. Diakses dalam <https://www.infopublik.id/kategori/siaran-pers/523443/content-creator-sebagai-pilihan-karir-baru-bagi-milenial>
- Drajat, Ben Perkasa. (2021). Peran Kementerian Luar Negeri Dalam Upaya Pemulihan Pariwisata Nasional Pasca Pandemi Covid-19. Booklet Pariwisata Indonesia Pasca Pandemi, Pemulihan Pasar, dan Kerja Sama dengan Kawasan Amerika: Perlunya Konsolidasi Nasional. Hasil Kemitraan antara Badan Strategi Kebijakan Luar Negeri Kemlu RI dengan Sekolah Kajian Strategik dan Global Universitas Indonesia.
- Febriani, Wisri dan Putra Ramadani. (2021). Peran Pendidikan dan Pelatihan dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat. *Journal of Practice Learning and Educational Development*. Volume 1 No. 2 (2021). DOI: 10.58737/jpled.v1i2.17
- Hashari, Ari; Nadeak, Banuara; Chaerudin. (2022). Pengaruh Pelatihan dan Pengembangan karir terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil Sekretariat, *Jurnal Sosial Humaniora* Vol. 13 Issue 2, p139-144,6p DOI: 10.30997/jsh.v13i2.6480
- Hermawan, Daniel. (2018). *Content Creator* dalam Kacamata Industri Kreatif : Peran Personal Branding dalam Media Sosial. Makalah dipresentasikan pada Conference on Media, Communication, and Sociology (COMICOS) 2018. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Yogyakarta, Indonesia, 29-30 November 2018. <https://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/7824?show=full>
- Mediana. (2020). Pemerintah Data 226.587 Seniman dan Pekerja Kreatif yang Terdampak Covid-19. Diakses dalam <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/04/13/pemerintah-data-226-586-seniman-dan-pekerja-kreatif-yang-terdampak-covid-19-pada-8-september-2023>.
- Mokhtar, Nabila Rizkia dan Heru Susilo. (2017). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kompetensi : Tentang Pelatihan Pada Calon Tenaga Kerja Indonesia di PT Tritama Bina Karya Malang. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol. 50 No. 6 September 2017. <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/view/2076>
- Syamsidar, Lukman Hakim, dan Ihyani Malik. (2021). Pengaruh Kompetensi Terhadap Disiplin Kerja Pegawai Di Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil Kabupaten Enrekang. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik (KIMAP)*. Vol.2 No.1. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/kimap/article/view/3772>
- Sindikasi. (2021). Kerja Layak : Survei Tentang Kondisi Pekerja Media dan Industri Kreatif di Indonesia. Diakses dalam https://sindikasi.org/resources/Riset_Kerja_Layak_SINDIKASI_Tahun_2022.pdf
- Sundawa, Yusti Amelia Sundawa dan Wulan Trigartanti. (2018). Fenomena *Content Creator* di Era Digital. *Prosiding Hubungan Masyarakat, Gelombang 2, Tahun Akademik 2017-2018*. Volume 4 No.2. Diakses dalam <https://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/humas/article/viewFile/11408/pdf>
- Tamsuri, A. (2021). Literatur Review Penggunaan Metode Kirkpatrick Untuk Evaluasi Pelatihan Di Indonesia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2723-2734. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1154>
- Vernia, D., & Sandiar, L. (2020). Peranan Kompetensi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Dan Kinerja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), 91-99. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737979>
- Wisastra, Putu Ifo Yuda., Sagala, Ella Jauvani. (2016). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kompetensi Karyawan Pt. Len Industri (Persero) Bandung. *Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis dan Kewirausahaan*, [S.l.], p. 98 - 109, aug. 2016. ISSN 2302-8890. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/jmbk/article/view/23755>>. Date accessed: 09 sep. 2023. doi: <https://doi.org/10.24843/MATRIK:JMBK.2016.v10.i02.p01>

