

LAPORAN

Pengabdian Kepada Masyarakat

**“Seminar Digital Industry di Era 2022,
How to Create Content in Social Media Industry”**

01 Desember 2022, Universitas Mercu Buana-Jakarta



Oleh :

Nuryadi, S.Sos., M.I.Kom. (0312067301)

Fakultas Desain & Industri Kreatif

Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

JAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Judul Kegiatan: "Seminar Digital Industry di Era 2022, How to Create Content in Social Media Industry", 1 Desember 2022, Universitas Mercu Buana, Jakarta

1. Ketua Pengusul

Nama : Nuryadi, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN : 0312067301
Jabatan/Golongan : Asisten Ahli/ III
Jurusan/Fakultas : Desain Komunikasi Visual/ FDIK
Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Alamat Kantor/Telp/Faks/E-mail : Jl. Arjuna Utara 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat
11510/ 0215674223/ nuryadi@esaunggul.ac.id

2. Lokasi Kegiatan/Mitra

Lembaga : Universitas Mercu Buana
Wilayah Mitra (Kabupaten/Kota/Provinsi): Jl. Raya, RT.4/RW.1, Meruya Sel., Kec.
Kembangan, Jakarta, Daerah Khusus Ibukota
Jakarta 11650
Jarak PT ke lokasi Mitra (Km) : 8,7 KM

3. Luaran yang dihasilkan : Memaparkan *Digital Industry Era, How to Create Content In Socmed Industry.*

4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 01 Desember 2022

Jakarta, 01 Desember 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain & Industri Kreatif


Karna Mustaqim, S.Sn., M.A., Ph.D.
NIP. 218080760
Desain dan Industri Kreatif

Ketua Pengusul


Nuryadi, S.Sos., M.I.Kom.

Menyetujui,
Kepala Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat


Universitas
Esa Unggul
Erry Yudha Mulyani, M.Sc.)
NIK. 209100388

I. PENDAHULUAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselenggaranya dengan seminar tentang “*Digital Industry Era, How to Create Content In Socmed Industry*” di Universitas Mercu Buana, Kegiatan ini berupa seminar dan workshop pada Kelas Produksi Mahasiswa Manajemen Produksi Media.

Pada kesempatan ini, saya, Nuryadi, S.Sos., M.I.Kom. mendapat kepercayaan untuk menjadi salah satu pemateri pada acara tersebut. Adapun waktu pelaksanaannya adalah sebagai berikut: Hari/Tanggal : Kamis, 1 Desember 2022, dari jam 08.00 sampai 12.00 WIB, di Universitas Mercu Buana, Jl. Raya, RT.4/RW.1, Meruya Sel., Kec. Kembangan, Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11650.

Pemaparan materi ini disampaikan dalam rangka memberikan pengetahuan tentang *Digital Era, How to Create Content in Social Media Industry*. Pemaparan ini diharapkan bisa menjadi acuan pemikiran dalam membuat konten kreatif di Era Social Media Industry sekarang ini.

Di era digital sekarang ini, salah satu bidang yang sedang bergerak cepat dalam industri kreatif adalah menjadi *creator* yang kreatif di masa kini, selain di bidang film dan animasi yang sedang berkembang. Melihat berbagai fenomena dan program dari pemerintah tersebut, maka diskusi tentang topik ini, dengan mengadakan acara seminar dapat membuka wawasan mahasiswa terhadap pemikiran dan cara kerja produksi industri kreatif media untuk dapat diterapkan di Universitas Mercu Buana.

Menjadi *content creator* di masa ini membutuhkan pengetahuan dari berbagai multidisiplin ilmu, baik dari sisi jurnalisme sampai pada pemahaman dan penggunaan alat/ aplikasi.

II. ANALISIS SITUASI

Perkembangan kurikulum pendidikan perguruan tinggi yang makin menuntut berbagai macam perbaikan kualitas pembelajaran dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berimplikasi pada pembelajaran dan kurikulum yang harus disesuaikan dengan dunia kerja. Para pendidik, khususnya pengajar bidang media dituntut untuk melakukan perubahan (*update*) secara substantif/materi pembelajaran dan aspek didaktik-metodiknya di universitas.

Perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) berkontribusi sangat besar pada pertumbuhan dan kemajuan bidang industri. Hal itu dapat dilihat dari revolusi industri pertama (1.0) yang diawali dengan penemuan mesin uap, yang diteruskan dengan inovasi energi listrik, komputer, dan terus berkembang sampai saat ini yaitu era revolusi industri keempat (4.0). Revolusi industri 4.0 ini dimulai dari terciptanya teknologi internet, dimana efisiensi menjadi fokus utama. Pada era ini, teknologi internet mengubah berbagai ide dan imajinasi menjadi inovasi nyata. Sosial media adalah salah satu perealisasiannya untuk membuat jarak, baik lokal maupun global menjadi tidak berarti lagi karena mudahnya komunikasi.

Sosial media merupakan media komunikasi online (daring) yang dapat diakses melalui perangkat khusus (seperti smartphone dan komputer) yang menggunakan jaringan internet. Sosial media yang banyak digunakan pada saat ini di antaranya adalah Youtube Instagram, Twitter, Line, Facebook, dan lain-lain. Seiring berjalannya waktu, teknologi ini (smartphone, komputer, dan internet) semakin murah dan mudah didapat. Mudahnya akses dan penggunaan sosial media juga mengakibatkan pengguna sosial media meningkat tajam, termasuk juga dalam sektor industri.

III. PERMASALAHAN

Sosial media akan terus berkembang dan penggunaannya akan terus meningkat seiring berjalannya waktu, dan hal itu tidak dapat dihindari. Tren dari sosial media ini dimanfaatkan dalam bidang industri untuk mengenalkan produk, inovasi-inovasi terbaru, proses, pengetahuan, dan lain sebagainya. Tujuan dari tren tersebut adalah untuk memberikan kesan industri yang baik kepada masyarakat, maupun industri yang lain. Selain itu, sosial media dapat mempererat hubungan industri dengan masyarakat atau konsumen sehingga hubungan dan kepercayaan mudah didapatkan. Oleh karena itu, kreator – kreator yang bekerja dalam industri ini selalu dituntut untuk menciptakan konten kreatif dengan cepat. Tujuan berlangsungnya seminar ini adalah untuk berbagi informasi tentang bagaimana membuat konten kreatif di industri sosial media.

Dalam industri kreatif, jenis pekerjaan dan kompetensi yang dibutuhkan masih belum banyak diketahui oleh para mahasiswa dan yang aktif di industri kreatif. Hal ini disebabkan oleh minimnya informasi dan kerjasama dalam bentuk kegiatan seminar atau workshop yang diadakan. Permasalahan yang muncul adalah “*How to create content in social media?*”

IV. TUJUAN

Sebagaimana maksud dan tujuan dalam kegiatan acara “DIGITAL INDUSTRY ERA” diantaranya :

1. Memberikan dorongan serta dukungan kepada Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komunikasi dan juga Mahasiswa/i Umum, serta masyarakat umum dalam mengembangkan skill dalam membuat konten kreatif di industri sosial media.
2. Membuka wawasan serta pemahaman baru tentang pemanfaatan serta berbagai macam keuntungan dari membuat konten kreatif di industri sosial media.
3. Melatih Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komunikasi dan juga Mahasiswa/i

Umum, serta masyarakat umum dalam menciptakan sebuah konten yang kreatif, berkualitas, dan terbuka mengenai dunia digital agar terciptanya karya yang kreatif dan juga *out of the box*.

4. Menjalinkan relasi yang luas antar Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komunikasi dan juga Mahasiswa/i Umum, serta masyarakat umum.
5. Memperoleh SKP (Satuan Kredit Prestasi) yang berfungsi sebagai persyaratan kelulusan dalam perkuliahan untuk seluruh Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komunikasi dan juga Mahasiswa/i didalam ruang lingkup Universitas Mercu Buana Jakarta.

V. Materi Yang Disampaikan

Berikut ini saya lampirkan dan paparkan materi yang menjadi fokus bahasannya materi seminar dan workshop di Universitas Padjajaran. Berikut ini saya lampirkan:

DIGITAL INDUSTRY ERA |
HOW TO CREATE CONTENT IN SOCMED INDUSTRY

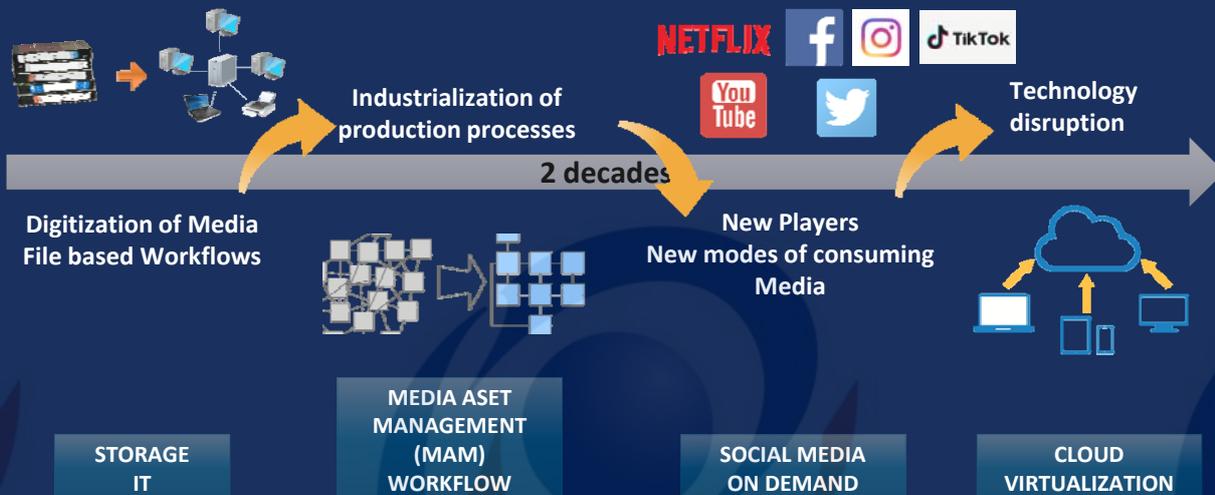
HOW TO BREAK DIGITAL MEDIA INDUSTRY

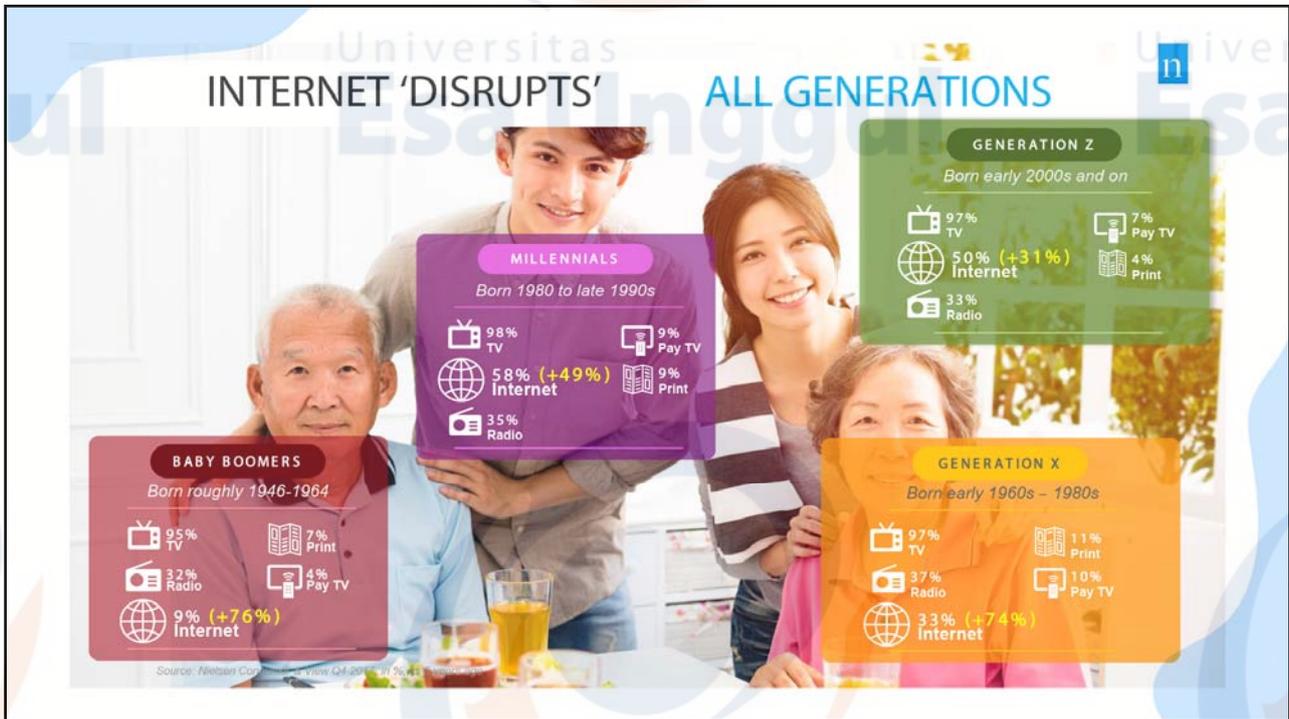
1 Desember 2022 Nuryadi Bayazid
Universitas Mercu Buana, Jakarta

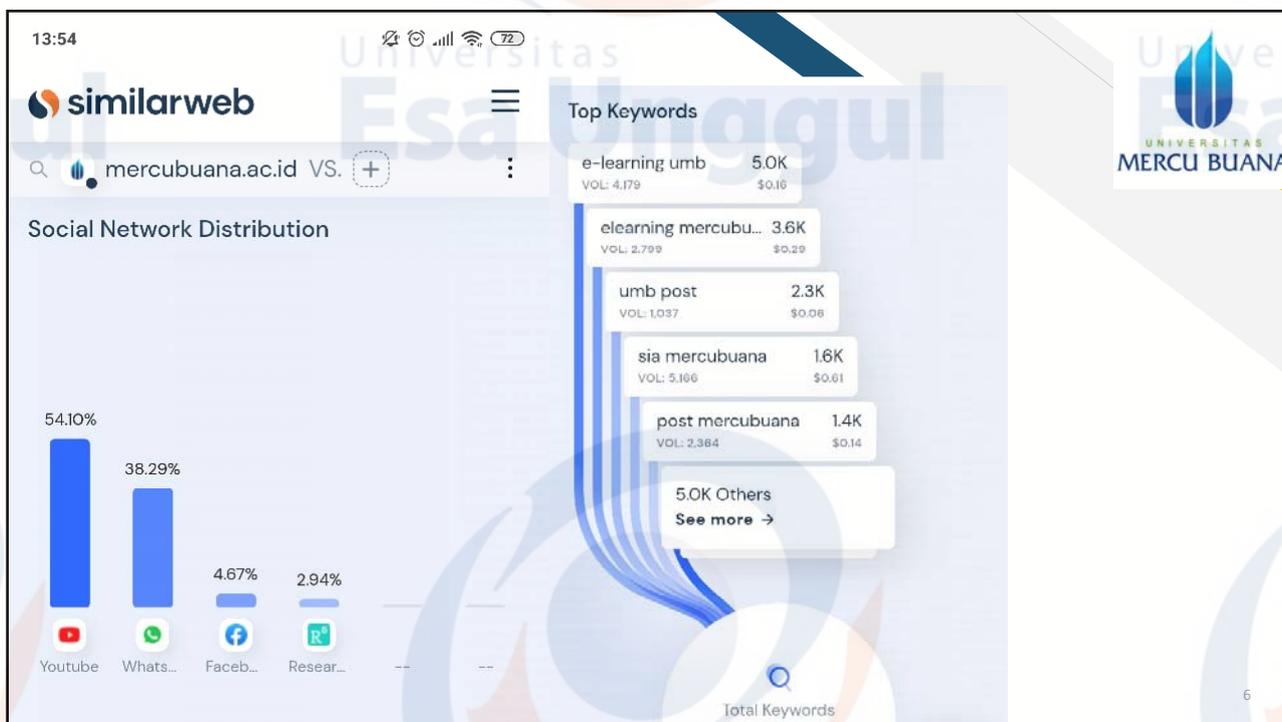
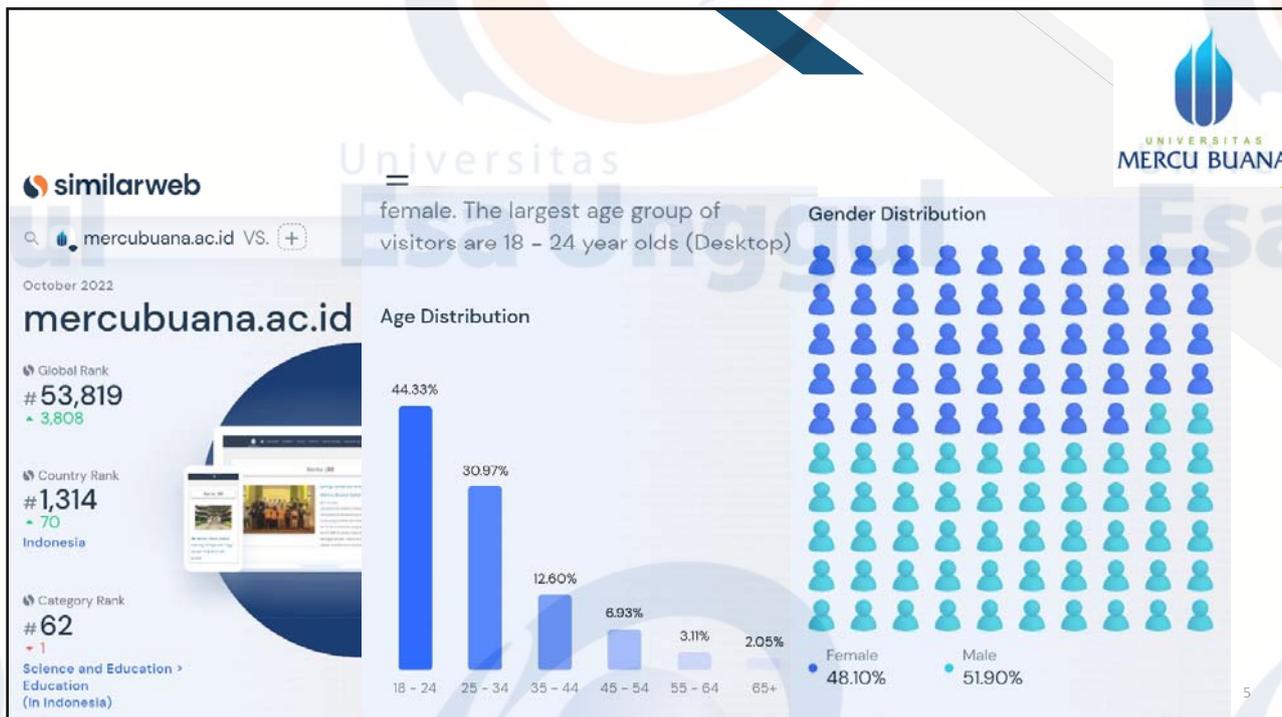
A bit of perspective digital media industry

Past and Current Focus

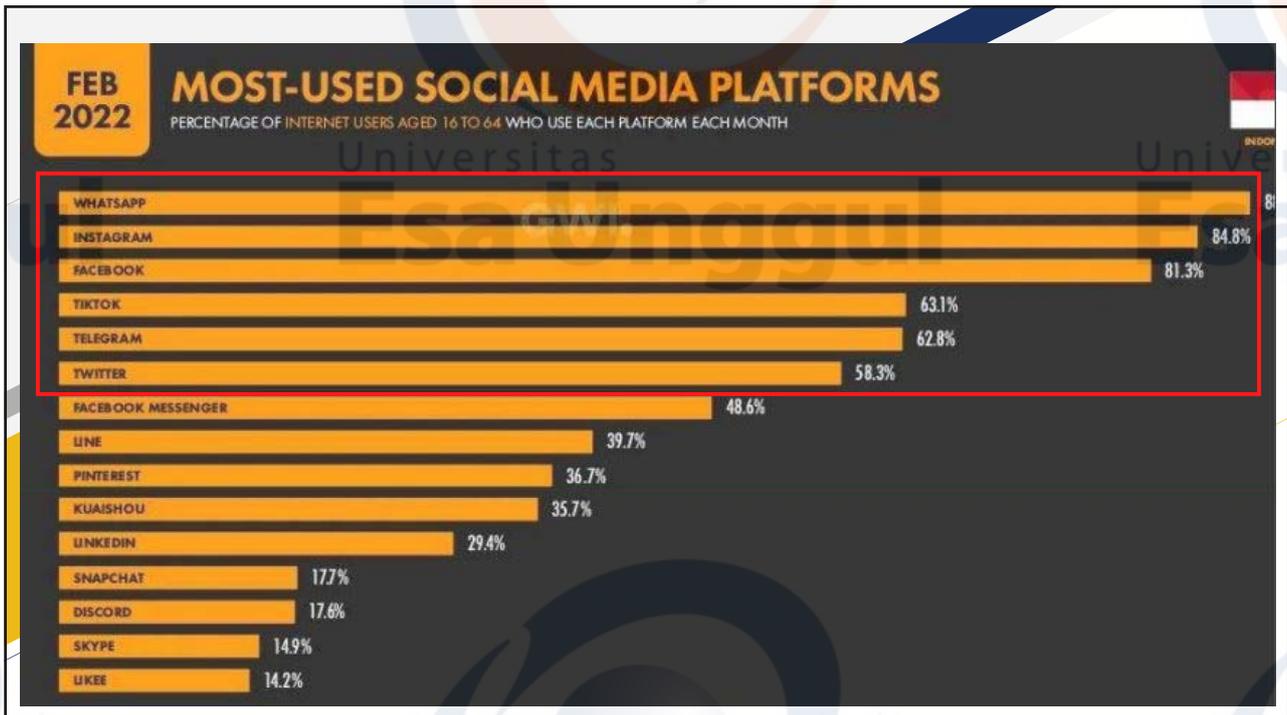
Current & Future Focus











Lingkungan Media Baru

- Hidup di lingkungan media yang sedang berubah dengan cepat, bergerak memasuki era yang disebut "**Era Informasi**", **NEW ERA/ ONLINE ERA** tantangannya pun lebih besar.
- Hanya beberapa tahun yang lalu, sebagian besar orang tidak mengenal/ mendengar MULTIMEDIA atau INTERNET (WWW, Januari 1998), sekarang? Anda tidak bisa tanpa keduanya.

Lingkungan Media Baru

- Media Baru semua serba DIGITAL (Powell)
 - *Beberapa Istilah: Konvergensi Media, Mediamorfosis, QR Code, Touchscreen.*



Bicara Media/ *Channel* → bicara tentang teknologi, tentang proses penyampaian pesan. Fungsi teknologi adalah untuk kenyamanan hidup manusia. Perkembangan teknologi menentukan arah perubahan.



Add a footer

11

Analisis Media | Kehidupan Manusia

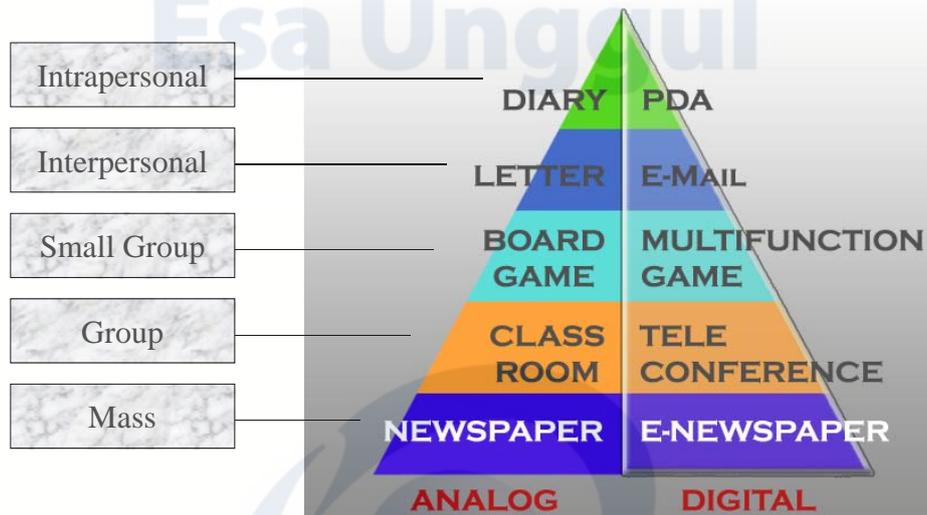
- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. <i>The Tribal Age,</i> | <i>An Acoustic Community</i> |
| 2. <i>The Age of Literacy,</i> | <i>A Visual Point of View</i> |
| 3. <i>The Print Age,</i> | <i>Prototype of The Industrial Revolution</i> |
| 4. <i>The Electronic Age,</i> | <i>The Rise of The Global Village</i> |
| 5. <i>The Outer Space Age.</i> | <i>The Ultimate Velocity</i> |

(Frederick Williams: 1992).

Add a footer

12

Analisis Media | Kehidupan Manusia



Add a footer

13

Apa itu *Digital Media Industry*?

Industri yang bergerak/ bertransformasi membangun produk melalui media digital dengan mengandalkan tim multiskill dan mengelola tim dengan proses bisnis yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas.

Natural Media of Communication

Frederick Williams, *The New Communication* (California: Wadsworth, 1992, hal 117)

BASIC MEDIUM	ENCODING	TRANSMISSION	DECODING
SOUND	Human speech Articulation	Acoustic vibrations	Sound perception
VISION	Gestures, visual	Light waves	Visual Perception
TOUCH	Bodily movements, gestures	Direct contact	Touch sensation
SMELL	Release of molecules	Molecules carried in air	Olfactory sense
TASTE	Release of molecules	Transfer of molecules	Sense of taste
EQUILIBRIUM	Anything capable of moving the human body or its parts	Direct, physical movement	Sense of equilibrium

Add a footer

15

**Pentingnya Teknologi
Digital di Era Revolusi
Industri 4.0**

Pentingnya Teknologi Digital di Era Revolusi Industri 4.0

- Perubahan lanskap bisnis telah mengakibatkan terjadinya penyesuaian-penyesuaian tidak hanya bagi perusahaan, tetapi juga perusahaan dari pesaing.
- Dapat mengidentifikasi tren di bidang teknologi, ekonomi, sosial-budaya, politik-hukum.
- Human Centered berbasis Teknologi.

Add a footer

Peluang dalam Industri Kreatif Digital

Peluang dalam Industri Kreatif Digital



DUDI

(Dunia Usaha & Dunia Industri)

Butuh SDM

Harapkan Kompetensi



DUDIK

(Dunia Pendidikan)

Butuh Pekerjaan

Memiliki Ijazah

Peluang dalam Industri Kreatif Digital



DUDI

(Dunia Usaha & Dunia Industri)

Kompetensi = Aku Bisa Apa



DUDIK

(Dunia Pendidikan)

Ijazah = Aku Sudah Belajar Apa

Peluang dalam Industri Kreatif Digital



21

Dampak Revolusi Industri 4.0

The screenshot shows a news broadcast from Metro TV. The anchor is a woman with long brown hair, wearing a dark blue top. The background is a newsroom with multiple computer monitors. A logo in the top right corner reads 'SELAMAT TAHUN BARU 2020'. At the bottom, there is a news ticker with the following information:

NEWSLINE	INDEKS SAHAM	0.56% ▲ 17.78	TWI 11,942.08	0.12% ▲ 14.35	SAHAM INDIVIDUAL	AALI 13,275
15:48 WIB	LIPUTAN BERITA • POLRI SIAP TINDAKLANJUTI DUGAAN UANG KEPALA DAERAH				METRO TV	

22



Thank You

 Nuryadi Bayazid, S.Sos., M.I.Kom.

 08119714064

 Nuryadi.bayazid@metrotvnews.com