Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026

Pelatihan Produksi Konten Podcast sebagai Upaya Peningkatan Literasi Media Digital Siswa SMA pada Kegiatan CoFest Universitas Pembangunan Jaya

Shenthya Winarty[1]
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Humaniora dan Bisnis, Universitas Pembangunan Jaya
Email : *shenthya.winarty@upj.ac.id*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini merespons kesenjangan antara tingginya konsumsi media digital pelajar dan rendahnya kompetensi produksi konten terstruktur, tercermin dari Indeks Literasi Digital Indonesia 2022 yang masih berada pada kategori "sedang" (skor 3,54 dari skala 1–5). Sasaran kegiatan adalah 50 siswa SMK Letris 2 peserta Workshop Digital Media "The Joyful Creator: Excellence Starts with Your Content" pada 22 Mei 2026, bagian dari Collaboration Festival (CoFest) 2026 Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya. Kegiatan menggunakan metode pemaparan materi, tanya jawab, dan praktik langsung produksi podcast, mencakup mindset kreator, tren format konten, teknik produksi audio-visual, hingga simulasi produksi dengan pembagian peran lengkap.

Hasil menunjukkan seluruh 50 peserta berhasil menyelesaikan simulasi produksi podcast dalam tiga kelompok kerja. Secara kualitatif, peserta menilai praktik langsung lebih efektif dibanding teori semata, sejalan dengan experiential learning Kolb (1984); peserta memahami kualitas konten ditentukan kreativitas ide, bukan kecanggihan alat; dan ketiga kelompok memilih tema keseharian Generasi Z, yaitu kesehatan mental, rencana pasca-sekolah, dan hubungan percintaan, menunjukkan internalisasi prinsip autentisitas konten sekaligus relevansi dengan kebutuhan psikososial peserta.

Kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan produksi podcast berbasis pengalaman langsung efektif meningkatkan literasi media digital siswa SMA/SMK, sekaligus memperkuat peran Program Studi Ilmu Komunikasi UPJ dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Kata Kunci : Podcast, Media, Komunikasi, Produksi, Cofest

ABSTRACT

This activity responds to the gap between high digital media consumption among students and low competence in structured content production, reflected in the 2022 Indonesia Digital Literacy Index, which remained at a moderate level (score 3.54 on a 1 to 5 scale). It targeted 50 students from SMK Letris 2 who joined the Digital Media Workshop The Joyful Creator: Excellence Starts with Your Content on 22 May 2026, part of Collaboration Festival (CoFest) 2026 held by the Communication Studies Program at Universitas Pembangunan Jaya. The session

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 234.KK.44.893484
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

combined lectures, question and answer, and hands on podcast production, covering creator mindset, content trends, basic audio visual technique, and a full production simulation with complete role division.
All 50 participants completed the simulation across three groups. Qualitatively, participants found hands on practice more effective than theory alone, consistent with Kolb's 1984 experiential learning theory; they understood content quality depends on creative ideas rather than equipment; and all three groups chose themes central to Gen Z life, namely mental health, post graduation plans, and romantic relationships, reflecting internalization of the authenticity principle and the material's relevance to their psychosocial needs.
The activity confirms that experience based podcast training effectively improves digital media literacy among senior high school students, while strengthening the Communication Studies Program's role at UPJ in the Tri Dharma of Higher Education.
Keywords: *Podcast, Media, Communication, Production, Cofest*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Kondisi: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap konsumsi media secara signifikan, di mana podcast tampil sebagai salah satu format audio digital yang paling diminati karena sifatnya yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja. Podcast dianggap sebagai kelanjutan sekaligus alternatif dari radio konvensional dan proyeksi Nielsen pada tahun 2016 yang menyebut 2020 sebagai awal dari new golder age of audio kini terbukti benar, ditandai dengan peningkatan jumlah pendengar podcast di Indonesia hingga tiga kali lipat pada tahun 2020, bertepatan dengan momentum pandemi yang mendorong masyarakat mencari sumber informasi dan hiburan berbasis audio (Imarsan, 2021). Tren ini relevan menjadi latar bagi kegiatan pengabdian yang menyasar generasi muda, mengingat khalayak podcast di Indonesia didominasi oleh kelompok usia produktif dan pelajar yang tumbuh bersama platform digital.

Meski konsumsi media digital terus meningkat, kecakapan memproduksi konten secara terstruktur belum tentu berjalan seiring. Survei nasional yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata Insight Center mencatat bahwa Indeks Literasi Digital Indonesia tahun 2022 berada pada skor 3,54 dari skala 1–5, meningkat tipis dari 3,49 pada tahun sebelumnya, namun angka tersebut secara keseluruhan masih berada pada kategori "sedang" dengan indikator kecakapan digital sendiri naik dari 3,44 menjadi 3,52 poin pada periode yang sama. Data ini menunjukkan bahwa kesenjangan antara konsumsi media dan kecakapan produksi konten masih menjadi tantangan struktural, sehingga intervensi berbasis pelatihan langsung kepada pelajar menjadi relevan untuk mempersempit kesenjangan tersebut (Nurrahim, 2023).

Dalam konteks produksi, keberhasilan sebuah podcast bukan semata soal kemampuan teknis merekam suara, melainkan hasil dari perencanaan komunikasi yang utuh. Studi kasus podcast Do You See What I See menunjukkan bahwa strategi komunikasi podcast yang efektif memerlukan tahapan menentukan tujuan, menentukan khalayak, menyusun pesan, menentukan metode penyampaian pesan, serta memilih media publikasi yang tepat (Radika & Setiawati, 2020). Sejalan dengan itu, riset mengenai prospek kerja content creator Gen Z menunjukkan bahwa keberhasilan seorang kreator konten ditentukan oleh kombinasi konsistensi, keunikan, dan kreativitas yang tinggi, dan generasi ini didorong untuk tidak sekadar mengejar keuntungan finansial melainkan turut membentuk ekosistem konten yang positif (Melita, 2023). Kedua kerangka ini menegaskan bahwa literasi produksi konten, termasuk podcast, semestinya diperkenalkan bukan hanya sebagai keterampilan teknis, tetapi sebagai kompetensi komunikasi strategis yang berorientasi pada karakter dan konsistensi berkarya, sehingga idealnya mulai dibangun sejak jenjang pendidikan menengah.

Kebutuhan ini sejalan dengan berbagai inisiatif pengabdian masyarakat berbasis pelatihan jurnalistik dan produksi konten digital bagi siswa SMA/SMK yang telah banyak dilakukan program studi Ilmu Komunikasi di berbagai daerah. Salah satu contohnya adalah pelatihan penulisan jurnalistik dan naskah video bagi siswa SMK, yang bertujuan melatih siswa menulis naskah berita untuk portal web sekaligus membuat konten video sebagai bagian dari penguatan literasi digital di sekolah (Fakhrurozi et al., 2022). Pola ini memperlihatkan bahwa pelatihan produksi konten memiliki nilai pedagogis ganda, yakni meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengelola informasi.

Bertolak dari kerangka tersebut, kegiatan pelatihan produksi konten podcast bagi siswa SMA dilaksanakan melalui workshop bertajuk "The Joyful Creator: Excellence Starts with Your Content" pada Jumat, 22 Mei 2026, sebagai bagian dari rangkaian CoFest (Collaboration Festival). CoFest sendiri merupakan agenda tahunan Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya di Bintaro, Tangerang Selatan, yang memadukan unsur edukasi dan hiburan bagi anak muda, mencakup seminar digital marketing, lokakarya pembuatan konten, pameran UMKM, hingga konser musik penutup. Program Studi Ilmu Komunikasi dalam hal ini berperan sebagai representasi konkret dari kompetensi keilmuan komunikasi, sekaligus menunjukkan bagaimana teori produksi media dan strategi komunikasi konten dapat diterjemahkan menjadi keterampilan praktis yang aplikatif bagi siswa lintas latar belakang sekolah. Di sisi lain, keberadaan workshop podcast di tengah rangkaian CoFest memberi nilai tambah pada citra institusional UPJ sebagai penyelenggara event edukatif yang tidak sekadar menghibur, melainkan juga membekali peserta dengan kompetensi nyata di bidang produksi konten digital. Sinergi antara unsur edukasi dan festival ini sejalan dengan prinsip pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada ranah pengabdian kepada masyarakat, di mana pengetahuan akademik disalurkan secara nyata melalui format yang relevan dengan minat dan kebiasaan media generasi muda saat ini.

Mitra sasaran kegiatan ini adalah 50 siswa SMK Letris 2 yang tergabung dalam Workshop Digital Media "The Joyful Creator: Excellence Starts with Your Content" pada rangkaian CoFest 2026. Sebagai kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi, permasalahan prioritas

yang disepakati bersama mitra berada pada bidang pendidikan dan kesiapan kompetensi digital, Kesenjangan antara tingginya konsumsi media digital siswa dan rendahnya kompetensi produksi konten yang terstruktur. Survei nasional Kominfo bersama Katadata Insight Center mencatat Indeks Literasi Digital Indonesia tahun 2022 hanya berada pada skor 3,54 dari skala 1–5, kategori "sedang", dengan pilar kecakapan digital sebagai salah satu indikator yang masih perlu diperkuat. Kesenjangan ini teridentifikasi pula pada siswa SMK Letris 2, dengan dua sub-permasalahan: pertama, sebagian besar siswa memandang produksi konten sebagai kegiatan yang membutuhkan alat mahal dan kemampuan teknis tinggi, sehingga banyak yang urung mencoba sebelum memulai; kedua, siswa belum memahami struktur konten yang efektif, seperti pentingnya hook pada tiga detik pertama, alur penyampaian pesan, hingga teknik penyuntingan dasar, yang menyebabkan konten yang dihasilkan secara mandiri sulit bersaing di platform digital.

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan mitra. Maka diadakannya pelatihhan teknis produksi podcast secara langsung, mencakup pengenalan perangkat rekam dasar, pengenalan kamera, studio dan diakhiri dengan sesi praktik setiap siswa berkesempatan rekaman podcast video audio dengan teknik one-take recording sebagai bentuk penerapan langsung workshop yang diterima. Serta solusi yang ditawarkan adalah pemaparan materi mengenai mindset kreator ("semua bisa jadi kreator"), disertai simulasi langsung penyusunan ide, hook, dan struktur konten menggunakan perangkat sederhana yang dimiliki siswa.

METODE

Metode Pengabdian kepada Masyarakat: Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan workshop partisipatif, yaitu kombinasi antara pemaparan materi, eksplorasi peralatan secara langsung, dan praktik produksi podcast yang melibatkan siswa secara aktif sebagai pelaku produksi, bukan sekedar penonton. Tahap pelatihan dibuka oleh pemaparan materi yang menggunakan media presentasi dalam durasi 20 menit. Materi yang disampaikan mencakup definisi podcast sebagai media komunikasi digital, perkembangan dan popularitasnya, serta urgensi memahami pdocast bagi generasi muda. Pelatihan dilanjutkan dengan sesi pengenalan studio dan peralatan produksi secara langsung. Siswa diberi kesempatan selama 15 menit untuk memegang dan mengamati fungsi peralatan produksi pdocast, meliputi kamera, mikrofon, lighting, perangkat di ruang master control room, serta swithcer video. Pada sesi ini, panitia yang ditugaskan sebagai pendamping berperan aktif menjelaskan fungsi masing-masing alat secara langsung kepada siswa.

Selanjutnya sesi praktik produksi pdocast secara langsung dalam durasi 40 menit. Sesi ini siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing menjalankan simulasi produksi podcast secara utuh dengan pembagian peran sebagai host, narasumber, kameramen, audioman, switcher, operator aplikasi OBS, dan floor director.

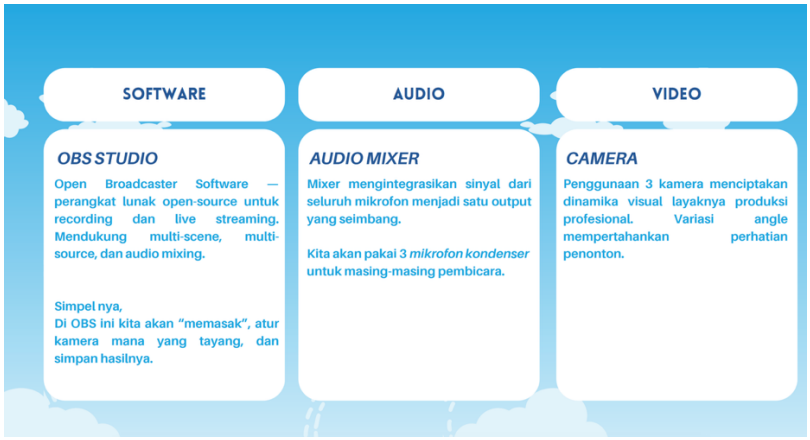
HASIL DAN PEMBAHASAN

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026

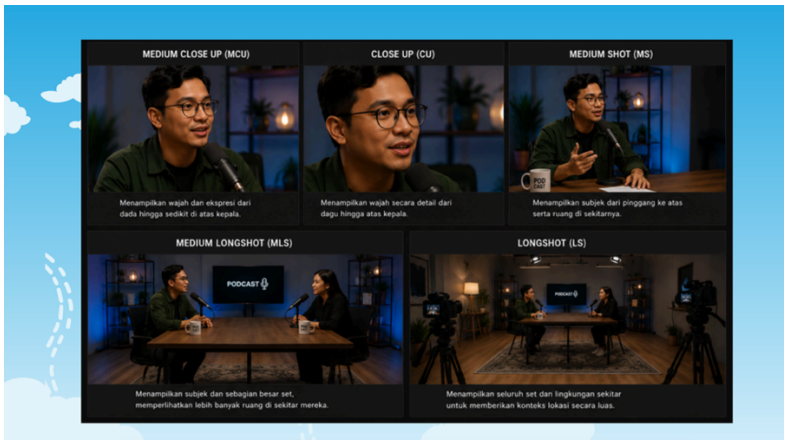
Hasil dan Pembahasan: Workshop Digital Media "The Joyful Creator: Excellence Starts with Your Content" dilaksanakan pada Jumat, 22 Mei 2026, pukul 09.00–10.35 WIB, bertempat di Teater Lantai 4 Gedung A, Universitas Pembangunan Jaya, sebagai bagian dari rangkaian Main Event Collaboration Festival (CoFest) 2026. Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa SMK Letris 2, dengan Shenthya Winarty, S.Ikom., M.Ikom. sebagai narasumber tunggal, didampingi Master of Ceremony dan tim panitia HIMAKOM dalam pengaturan jalannya acara. Sesi dibuka dengan sambutan dari Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi, Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom., dilanjutkan sesi ice breaking singkat untuk mencairkan suasana sebelum masuk ke sesi inti. Pemaparan materi berlangsung selama 20 menit, disusun mengikuti tema besar CoFest 2026 "Joyful Generation" dengan empat komponen utama sebagai berikut.

Pertama, materi mindset kreator "Semua Bisa Jadi Konten Kreator", yang membuka sesi dengan mematahkan anggapan bahwa konten berkualitas membutuhkan peralatan mahal. Data Hootsuite Digital Report menunjukkan bahwa 78 persen konten dengan tingkat viralitas tertinggi justru diproduksi menggunakan perangkat sederhana seperti smartphone (Kemp, 2023), sejalan dengan konsep budaya partisipatif yang dijelaskan Kaplan dan Haenlein (2010) mengenai bagaimana teknologi Web 2.0 memungkinkan siapa pun menjadi produsen konten (Kaplan & Haenlein, 2010). Tiga prinsip yang ditekankan adalah keutamaan ide di atas peralatan, konsistensi unggah sebagai kunci performa algoritma, dan autentisitas konten yang menghasilkan tingkat keterlibatan lebih tinggi dibanding konten yang dipoles berlebihan.

Kedua, pemetaan tren format konten yang dikelompokkan menjadi short-form video (paling dominan), podcast dan audio (naik pesat, seiring posisi Indonesia sebagai negara berperingkat tinggi dunia untuk jumlah pendengar podcast), konten edutainment (tumbuh stabil di kalangan Gen Z), serta live streaming (terus berkembang sebagai sarana interaksi real-time). Ketiga, materi khusus podcast yang menjelaskan definisinya sebagai berkas audio atau video yang diunggah ke web agar dapat diakses secara berlangganan maupun tidak, dan didengarkan melalui komputer atau pemutar media digital portabel (Zellatifanny, 2020).



Keempat, materi teknis produksi mencakup setup peralatan sederhana hingga teknik live recording menggunakan OBS Studio untuk pengaturan multi-kamera dan multi-sumber, audio mixer dengan tiga mikrofon kondenser per pembicara, serta variasi sudut pengambilan gambar untuk menghasilkan dinamika visual setara produksi profesional , hal mengacu pada prinsip produksi partisipatif yang dijelaskan Burgess dan Green mengenai bagaimana platform video daring menurunkan hambatan teknis produksi konten bagi kreator amatir (Burgess et al., 2013).



Setelah sesi tanya jawab 10 menit, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung selama 30 menit. Peserta dibagi menjadi Tim Produksi (operator OBS, switcher, audio mixer, floor director, tiga cameraman, time keeper, satu host, dua narasumber) dan Tim Kreatif (delapan orang, merancang konsep dan alur isi podcast). Tugas praktik adalah memproduksi video podcast berdurasi maksimal 10 menit bertema besar "Joyful Generation", direkam secara live

recording, tanpa unsur SARA maupun kata-kata kasar, dengan hasil rekaman dapat langsung dibawa pulang peserta.

Observasi selama sesi praktik menghasilkan tiga temuan kualitatif yang relevan secara akademis. Pertama, siswa secara konsisten menyatakan bahwa proses belajar melalui praktik langsung seperti memegang alat produksi sendiri, mengoperasikan OBS, mengatur mikrofon terasa jauh lebih efektif dibanding hanya menerima penjelasan teori. Temuan ini sejalan dengan teori experiential learning dari Kolb, yang menegaskan bahwa pengetahuan tercipta melalui transformasi pengalaman konkret, bukan sekadar transmisi materi searah, dan bahwa siklus belajar terbaik melibatkan empat tahap yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (Kolb, 2017). Sesi praktik memberi siswa pengalaman konkret dan eksperimen aktif secara langsung dalam satu rangkaian, menjelaskan mengapa efektivitas belajarnya dirasakan lebih tinggi dibanding metode ceramah semata.

Kedua, siswa memahami bahwa konten yang baik lahir dari ide yang kreatif, bukan semata dari kecanggihan alat. Pemahaman ini merupakan hasil transfer langsung dari materi mindset kreator yang disampaikan pada sesi pemaparan, dan konsisten dengan temuan riset mengenai prospek content creator Gen Z yang menegaskan bahwa keberhasilan seorang kreator ditentukan oleh kombinasi ide, keunikan, dan konsistensi berkarya, bukan oleh peralatan produksi (Melita, 2023).

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026

Ketiga, dari tiga kelompok yang terbentuk dalam sesi praktik, seluruhnya secara mandiri memilih mengangkat isu keseharian Generasi Z sebagai tema konten podcast yang direkam, yaitu kesehatan mental, rencana pasca-sekolah, dan hubungan percintaan. Pemilihan tema ini bukan kebetulan, melainkan cerminan dari isu yang secara empiris memang paling dekat dengan keseharian Gen Z Indonesia. Ketiga tema ini menunjukkan bahwa peserta tidak sekadar menjalankan instruksi teknis produksi, tetapi juga menginternalisasi prinsip autentisitas konten yang diajarkan pada sesi mindset kreator, dengan memilih mengangkat persoalan yang secara personal mereka alami.

KESIMPULAN

Kesimpulan dan Saran: Kegiatan pengabdian masyarakat berupa Workshop Digital Media "The Joyful Creator: Excellence Starts with Your Content" berhasil menjawab kesenjangan antara tingginya konsumsi media digital dan rendahnya kompetensi produksi konten terstruktur pada siswa SMK Letris 2, sebagaimana diidentifikasi pada bagian permasalahan prioritas. Melalui pendekatan pemaparan materi yang dipadukan dengan praktik langsung, seluruh 50 peserta berhasil menyelesaikan simulasi produksi podcast dalam tiga kelompok kerja hingga menghasilkan rekaman video podcast yang layak dibawa pulang sebagai portofolio awal. Capaian ini menunjukkan bahwa metode belajar berbasis pengalaman langsung efektif meningkatkan pemahaman siswa, sejalan dengan prinsip experiential learning Kolb (1984) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Secara substansi, kegiatan ini juga berhasil menggeser pemahaman peserta bahwa kualitas konten ditentukan oleh kreativitas ide dan konsistensi, bukan oleh kecanggihan alat produksi. Pemilihan tema konten oleh ketiga kelompok peserta, yaitu kesehatan mental, rencana pasca-

sekolah, dan hubungan percintaan, turut menegaskan bahwa peserta tidak hanya menyerap materi secara teknis, tetapi juga menginternalisasi prinsip autentisitas konten dengan mengangkat persoalan yang relevan secara personal bagi mereka sebagai bagian dari Generasi Z. Dengan demikian, kegiatan ini memenuhi tujuan gandanya, yaitu penguatan literasi media digital siswa SMA/SMK sekaligus perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi oleh Program Studi Ilmu Komunikasi UPJ.

Mengingat kendala utama berupa keterbatasan waktu workshop yang membatasi eksplorasi alat oleh siswa, kegiatan serupa di masa mendatang disarankan mengalokasikan durasi sesi praktik yang lebih panjang atau membaginya menjadi dua sesi terpisah, agar setiap peserta memperoleh kesempatan yang lebih merata dalam mencoba seluruh peran produksi. Selain itu, disarankan pula adanya program pendampingan lanjutan pascaworkshop, baik dalam bentuk konsultasi daring maupun modul mandiri, agar keterampilan yang telah diperoleh siswa dapat terus diasah setelah kegiatan berakhir. Kerja sama dengan SMK Letris 2 juga dapat dikembangkan menjadi program berkelanjutan, misalnya melalui integrasi materi produksi konten digital ke dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah, sehingga dampak pengabdian ini tidak berhenti pada satu kali pertemuan, melainkan berkontribusi pada penguatan literasi digital siswa secara jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Burgess, J., Green, J., Jenkins, H., & Hartley, J. (2013). YouTube: Online Video and Participatory Culture. Wiley. https://books.google.co.id/books?id=0NsWtPHNl88C

Fakhrurozi, J., Adrian, Q. J., Mulaynto, A., & Samanik, S. (2022). Pelatihan Penulisan Jurnalistik dan Naskah Video Bagi Siswa SMK Widya Yahya Gading Rejo. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia, 2(5), 503–509. https://doi.org/10.52436/1.jpmi.164

Imarsan, I. (2021). Popularitas Podcast Sebagai Pilihan Sumber Informasi Bagi Masyarakat Sejak Pandemi Covid-19 the Popularity of Podcast As Information Sources Choice. Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik Dan Komunikasi Bisnis, 5(2), 213–221.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. Business Horizons, 53(1), 59–68. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003

Kolb, D. a. (2017). Experiential learning: experience as the source of learning and development. In Leadership Perspectives (Number 1984, pp. 31–40).

Melita, Y. (2023). Prospek Kerja Content creator Gen Z di Era 5 . 0 (Study Participacy Media Culture) Data tersebut menjadi acuan bahwa di era serba digital saat ini , prospek kerja dalam dunia Gen Z memiliki ciri sebagai generasi yang mempunyai banyak ide kreatif , inova. 03(01), 21–29.

Nurrahim, T. (2023). Indeks Literasi Digital Indonesia Meningkat Lagi. Indonesiabaik.Id. https://indonesiabaik.id/infografis/indeks-literasi-digital-indonesia-meningkat-lagi

Radika, M. I., & Setiawati, S. D. (2020). Strategi Komunikasi Podcast Dalam Mempertahankan Pendengar (Studikasus Dalam Podcast Do You See What I See). Jurnal Ilmu Komunikasi, 3(2), 96–106.

Zellatifanny, C. M. (2020). Trends in Disseminating Audio on Demand Content through Podcast: An Opportunity and Challenge in Indonesia. Jurnal Pekommas, 5(2), 117–132. https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050202

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026