**WORKSHOP**

**“CREATIVE YOUTH”**



**Disusun Oleh :**

**NAMA DOSEN : ABDUL AZIZ, M.I.KOM**

**NIDN : 0326069104**

**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN BAHASA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA**

**TAHUN 2024**

**========================================================**

**LAPORAN HASIL KEGIATAN**

**WORKSHOP**

**“CREATIVE YOUTH”**

**========================================================**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Pada bulan Juni ini, Kampus Universitas Bina Sarana Informatika bekerjasama dengan SMAN 2 Tangerang Selatan mengadakan *workshop* dengan mengangkat tema *“Creative Youth”* Menurut Fauzan atau lebih akrab disapa “*Bang Ozan”* selaku ketua panitia dalam *workshop* ini, *Creative Youth* merupakan suatu cara untuk mengekspresikan berbagai ide maupun gagasan dengan baik dengan membuat sebuah *content* yang kreatif sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh lawan bicar. Lebih jauh lagi *content creator* juga bisa dijadikan sebagai sebuah profesi karena kemampuan untuk bisa membuat *content* yang menarik menjadi sangat penting, apalagi di era digital seperti saat ini.

Hal tersebut juga tidak jauh berbeda dengan yang disampaikan oleh Dr. Bombom Dirgantara, bahwa *Public Speaking* merupakan proses menyampaikan sebuah informasi di depan khalayak, maka seharusnya *skill* ini menjadi pondasi sekaligus penunjang kesuksesan karir seseorang. Oleh karena itu hal utama dalam *Public Speaking* adalah membentuk *confidence* nya dulu setelah itu yang lainnya dapat menyusul secara bertahap. Namun secara umum*Public Speaking* adalah sebuah seni berkomunikasi yang dilakukan secara lisan untuk menyampaikan ide,gagasan, pesan dan pendapat yang bertujuan menginformasikan, menghibur, mempengaruhi dan dilakukan didepan audiens dengan metode dan struktur tertentu.

Untuk dapat mengembangkan kemampuan untuk menjadi seorang *content creator* maka akan ada banyak proses yang perlu dilalui, salah satunya ialah melatih kepercayaan diri. Strategi melatih rasa percaya diri ini sangat penting dilakukan dikarenakan memiliki dampak signifikan bagi perkembangan individu dalam menguasai keterampilan untuk menjadi seorang *content creator*. Oleh sebab itu skema *workshop* pada *crative youth* ini, lebih banyak menggunakan *practical* atau dengan praktek langsung yang akan dipandu langsung oleh pembicara yang mengajarkan dengan presentasi sebanyak 80% dan selebihnya sekitar 20% adalah penjelasan teori. Sehingga *workshop* pada acara *crative youth* dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh para peserta workshop karena mereka diajarkan langsung membuat sebuah *content* termasuk aplikasi sederhana yang bisa digunakan untuk membantu membuat *content* agar lebih menarik.

**1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan**

Kampus Universitas Bina Sarana Informatika bekerjasama dengan SMAN 2 Tangerang Selatan kali ini, menghadirkan *workshop* dengan mengangkat tema *“Creative Youth”.* Maksud dan tujuannya diselenggarakannya acara ini adalah untuk memberikan gambaran kepada audiens tentang bagaimana mengembangkan kreatifitas berupa ide menjadi sebuah *content* yang menarik.

**BAB II**

**LAPORAN KEGIATAN**

**2.1. Bentuk Kegiatan**

*Workshop* dengan topik *“Creative Youth*” ini dilaksanakan secara tatap muka *(offline)*

**2.2. Pelaksanaan Kegiatan**

 *Workshop* dengan topik *“Creative Youth*” ini dilaksanakan pada:

 Tanggal : Rabu, 12 Juni 2024

 Waktu : 09.00-12.00 WIB

 Tempat : Aula Lt. 2 SMAN 2 Tangerang Selatan

Acara dimulai tepat waktu, yaitu pukul 09.00 WIB. Acara ini dibuka *Master of Ceremony* (MC). Kemudian acara dibuka dengan sambutan dari Ketua Panitia *Creative Youth*, yaitu Fauzan yang merupakan mahasiswa semester 6 Universitas Bina Sarana Informatika. Acara ini menghadirkan Vasco Ruseimy, S.T dan Abdul Aziz, M.I.Kom., CHC., CPS selaku praktisi *content creator*.

**2.3. Hasil Kegiatan**

Acara *workshop creative youth ini* diawali dengan sambutan dari perwakilan kampus Universitas Bina Sarana Informatika, yaitu saudara Fauzan, dilanjutkan pemateri *workshop creative youth* yaitu Abdul Aziz, M.I.Kom.,CHC.,CPS. Pada acara kali ini mengangkat topik *“menjadi seorang content creator yang kreatif*”. Di awal materi, pembicara menjelaskan tentang bagaimana cara menghadapi *nervous* sebelum memulai langkah sebagai seorang *content creator*. Seorang *content creator* harus mampu mengendalikan *nervous* karena hal tersebut dapat menghambat kesuksesan dalam menyampaikan ide dan gagasan ketika membuat sebuah *content* yang menarik.

Berikut adalah beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sebagai seorang *content creator,* terutama bagi seorang pelajar dan mahasiswa yaitu 1) perbanyak latihan, hal ini dapat membantu agar bisa lebih mengenali diri ketika menyampaikan sebuah materi dan dalam proses berlatih bisa juga sambil menggunakan media seperti cermin untuk melihat secara visual maupun dengan menggunkan *handphone* untuk merekam suara. 2) kenali *audience,* dengan menenali *audience* kita dapat menyusun materi yang tepat sesuai dengan kebutuhan seperti usia, minat, hobi, status sosial, tingkat pendidikan dll. 3) kuasai materinya, dengan menguasai materi akan lebih meyakinkan ketika menyampaikan kemudian bisa dengan leluasa mengemas materi lebih sederhana dan tambahan inovasi lain agar *audience* tidak bosan ketika mendengarkannya. 4) membuat scrip, tujuan dari membuat skrip ini adalah untuk menghindari lupa materi atau pembicaraan yang melebar kemana-mana, bisa dengan membuat catatan kecil yang berisi poin-poin penting yang dapat menjadi contekan sehingga pesan dapat disampaikan dengan jelas, terurut dan bisa menghemat pernyataan yang kurang penting. 5) selipkan humor dan cerita, tujuannya adalah untuk mengurangi kebosanan selain itu dengan cerita dapat memberikan sebtuhan emosional dengan *audience* namun ketika membawakan cerita juga harus mencari tema terita yang relevan dengan topik yang sedang dibahas.

**BAB III**

**PENUTUP**

**3.1. Kesimpulan**

Dengan mengikuti *workshop* dengan topik *“Creative Youth*” ini yang dilaksanakan secara tatap muka *(offline)* di Aula Lt. 2 SMAN 2 Tangerang Selatan, diharapkan agar para Pelajar dan Mahasiswa yang memiliki minat dan kreatifitas untuk menjadi seorang *content creator*, dapat mengerti hal hal yang perlu dilakukan seperti meningkatkan keterampilan berbicara, mecari tema pembahasan yang sesuai dengan minat maupun teknik editing video dengan mencari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan *content* yang akan dijadikan sebagi *branding.*

**3.2. Saran**

Mahasiswa kampus Universitas Bina Sarana Informatika dan SMAN 2 Tangerang Selatan yang antusias dan perbincangan yang hangat sehingga membuat pelatihan ini sangat spektakuler. Semoga kampus Universitas Bina Sarana Informatika dan SMAN 2 Tangerang Selatan dapat memberi wadah dengan topik-topik yang lebih beragam untuk nmenunjang keterampilan mahasiswa maupun para pelajar di SMAN 2 Tangerang Selatan sebagai ruang berdiskusi seputar dunia kreatif.

Lampiran

