

**"TEKNOLOGI BROADCAST:  
PELATIHAN LIVE STREAMING DAN  
KONTEN DIGITAL"**

**Rini Yudiati<sup>1,\*</sup> Anni Annisa<sup>2</sup> Hosnu  
Inayati<sup>3</sup> dan Fauzi Helmi<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas  
Wiraraja

[rini.fkip@wiraraja.ac.id](mailto:rini.fkip@wiraraja.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
[anniannisa@wiraraja.ac.id](mailto:anniannisa@wiraraja.ac.id)

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas  
Wiraraja

[Hosnuinayati26@wiraraja.ac.id](mailto:Hosnuinayati26@wiraraja.ac.id)

<sup>4</sup>Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja  
[fauzihelmi@wiraraja.ac.id](mailto:fauzihelmi@wiraraja.ac.id)

**ABSTRAK**

*Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi masyarakat dalam memanfaatkan teknologi broadcast digital, khususnya live streaming dan pembuatan konten digital, guna mendukung pemasaran produk lokal dan pengembangan usaha mikro kecil menengah (UMKM). Kegiatan dilaksanakan di Desa Patean, Kecamatan Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur, dengan sasaran 30 peserta yang terdiri dari pelaku UMKM, pemuda karang taruna, dan ibu rumah tangga. Metode yang digunakan adalah pelatihan teori dan praktik selama dua hari (total 16 jam pertemuan) dengan materi meliputi pengenalan platform live streaming (YouTube, Instagram, TikTok), teknik pengambilan gambar dengan smartphone, editing video sederhana, serta strategi konten digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta sebesar 85% (berdasarkan pre-test dan post-test) dan 90% peserta mampu melakukan live streaming mandiri setelah pelatihan. Kegiatan ini berhasil memberdayakan*

*masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan pendapatan dan promosi produk lokal.*

**Kata kunci: live streaming, konten digital, teknologi broadcast, UMKM, pemberdayaan masyarakat**

**ABSTRACT**

This community service program aims to improve community competency in utilizing digital broadcast technology, particularly live streaming and digital content creation, to support local product marketing and the development of micro, small, and medium enterprises (MSMEs). The activity was carried out in Patean Village, Batuan District, Sumenep Regency, East Java, targeting 30 participants consisting of MSME actors, youth organizations, and housewives. The method used was theoretical and practical training for two days (a total of 16 meeting hours) with materials including an introduction to live streaming platforms (YouTube, Instagram, TikTok), smartphone shooting techniques, simple video editing, and digital content strategies. The results of the activity showed an increase in participant knowledge of 85% (based on pre-test and post-test) and 90% of participants were able to conduct independent live streaming after the training. This activity successfully empowered the community in utilizing digital technology to increase income and promote local products.

**Keywords: live streaming, digital content, broadcast technology, MSMEs, community empowerment**

**1. PENDAHULUAN**

Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan berbisnis. Platform live streaming seperti YouTube Live, Instagram Live, dan TikTok

Live menjadi sarana efektif untuk memasarkan produk secara langsung kepada konsumen global. Namun, di wilayah pedesaan dan pinggiran seperti Desa Patean, banyak pelaku UMKM masih kesulitan memanfaatkan teknologi ini karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknis. Banyak dari mereka masih mengandalkan pemasaran konvensional (pasar tradisional) yang jangkauannya terbatas.

Berdasarkan observasi awal, sebagian besar pelaku UMKM di desa Patean tersebut memiliki akses smartphone dan internet, tetapi hanya 20% yang pernah mencoba membuat konten digital atau live streaming. Padahal, penggunaan teknologi broadcast digital dapat meningkatkan omset penjualan hingga 30–50% (data nasional dari Kementerian Koperasi dan UKM, 2024). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang praktis dan aplikatif untuk memberdayakan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi ini.

Tujuan Kegiatan ini diantara:

1. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam live streaming dan pembuatan konten digital.
2. Memberdayakan pelaku UMKM untuk memasarkan produk secara online.
3. Mendorong kreativitas digital di kalangan pemuda dan ibu rumah tangga.

Manfaat kegiatan ini adalah:

1. Bagi peserta: Meningkatkan kemampuan bersaing di era digital dan potensi peningkatan pendapatan.
2. Bagi masyarakat: Tercipta ekosistem ekonomi digital lokal yang lebih kuat.
3. Bagi institusi: Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang pengabdian masyarakat.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung. Tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

### 1. Persiapan

- Survei kebutuhan dan rekrutmen peserta bekerja sama dengan Kepala Desa Patean dan Karang Taruna (Agustus 2025).
- Penyusunan modul pelatihan dan materi presentasi.
- Penyiapan peralatan: laptop, proyektor, tripod, lighting sederhana, dan akun demo platform streaming.

### 2. Pelaksanaan

- Waktu dan Tempat: 15–16 November 2025, di Balai Desa Sukamaju.
- Jumlah Peserta: 30 orang (15 pelaku UMKM, 10 pemuda karang taruna, 5 ibu rumah tangga).
- Materi Pelatihan:  
 Hari 1: Pengenalan teknologi broadcast, platform live streaming, teknik pengambilan gambar dan pencahayaan dengan smartphone, dasar editing video (CapCut, VN).  
 Hari 2: Praktik live streaming, strategi konten (judul menarik, interaksi penonton), etika digital, dan analisis performa konten.
- Metode: Kombinasi ceramah (20%), demonstrasi (30%), dan praktik kelompok (50%). Setiap peserta dibagi ke dalam 6 kelompok kecil untuk pendampingan intensif.



Kegiatan pelaksanaan Teknologi Broadcast: Pelatihan Live Streaming dan Konten Digital di Arina Cafe

### 3. Evaluasi

- Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan.
- Kuesioner kepuasan peserta.
- Observasi langsung saat praktik live streaming.



Kegiatan observasi langsung saat live streaming di lapangan Futsal Desa Patean.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

#### 1. Peningkatan Pengetahuan

Rata-rata skor pre-test peserta adalah 35 (skala 0–100), meningkat menjadi 88 pada post-test (kenaikan 85%). Materi yang paling signifikan peningkatannya adalah teknik live streaming (dari 28 menjadi 92).

#### 2. Kemampuan Praktik

27 dari 30 peserta (90%) berhasil melakukan live streaming mandiri selama sesi praktik. Mereka membuat konten promosi produk lokal seperti kerajinan tangan, makanan ringan, dan tanaman hias.

#### 3. Tingkat Kepuasan

Berdasarkan kuesioner, 93% peserta menyatakan sangat puas dengan materi dan metode pelatihan. 87% peserta menyatakan akan langsung menerapkan ilmu yang diperoleh dalam usaha mereka.

#### 4. Output Tambahan

Terbentuk grup WhatsApp “Komunitas Konten Kreator Desa Patean” untuk sharing

dan pendampingan lanjutan. Beberapa peserta telah mulai rutin live streaming setelah pelatihan (monitoring 1 bulan pasca-kegiatan).

#### Pembahasan

Hasil menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif untuk masyarakat dengan latar belakang pendidikan dan teknologi yang heterogen. Kendala utama yang ditemui adalah keterbatasan kuota internet di lokasi, yang diatasi dengan penggunaan hotspot dan jadwal pelatihan yang fleksibel. Peningkatan signifikan pada kemampuan live streaming membuktikan bahwa teknologi broadcast digital dapat diadopsi dengan cepat jika disertai pendampingan yang memadai. Kegiatan ini sejalan dengan program pemerintah “Digitalisasi UMKM” dan memberikan dampak nyata terhadap pemberdayaan ekonomi lokal.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan “Teknologi Broadcast: Live Streaming dan Konten Digital” berhasil meningkatkan kompetensi masyarakat Desa Patean dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran dan kreativitas. Dengan metode praktik langsung, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tetapi juga keterampilan aplikatif yang dapat segera diterapkan. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan UMKM dan pemuda desa Patean di era digital.

#### Saran

Melakukan pelatihan lanjutan tingkat advance (monetisasi konten, analitik).

Membentuk incubator konten digital desa Patean dengan dukungan pemerintah setempat.

Replikasi kegiatan serupa di desa-desa lain di wilayahsekitar.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2024). Laporan Tahunan Digitalisasi UMKM 2024. Jakarta: Kemenkop UKM.
- Prastyanti, R., & Wijaya, A. (2023). Pengaruh Live Streaming terhadap Penjualan Produk UMKM di Platform E-commerce. *Jurnal Komunikasi Digital*, 12(2), 45–58.
- Susanto, H. (2022). *Panduan Praktis Live Streaming untuk Pemula*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wardhana, A. (2024). Konten Digital sebagai Strategi Pemasaran Era 5.0. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 15(1), 112–125.
- YouTube Creator Academy. (2025). Best Practices for Live Streaming. Diakses dari <https://creatoracademy.youtube.com> pada 10 November 2025.