



PENINGKATAN KETERAMPILAN REMAJA DALAM BIDANG VIDEOGRAFI DAN PEMAKSIMALAN EKSTISTENSI KAMPUNG E-SPORT BALIKPAPAN

M. Ihsan Alfani Putera*¹, Nursanti Novi Arisa², Aliet Firdaus³, Arif Fadillah⁴, Devita Putri⁵, Mufi Datul⁶, Welda Berliandaka⁷, Putra Cendikia⁸, Tsaqila Bella⁹

¹⁻⁹Institut Teknologi Kalimantan
 e-mail: ihsanalfani@lecturer.itk.ac.id^{1*}

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pengabdian masyarakat di Kampung E-Sport Balikpapan bertujuan untuk meningkatkan branding dan potensi pariwisata kampung tersebut. Pengabdian masyarakat dilakukan dengan mengembangkan keterampilan visual digital, terutama dalam bidang videografi. Pelatihan dan penerapan media sosial dilakukan untuk belajar branding melalui video pendek. Dengan partisipasi aktif remaja Kampung E-Sport, upaya peningkatan branding dilakukan melalui video pendek yang menyampaikan informasi tentang kampung tersebut. Metodologi pengabdian mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan remaja dalam videografi dan pembuatan nomor rumah. Namun, kendala seperti rendahnya tingkat kehadiran peserta dan keterbatasan waktu pelaksanaan perlu diperhatikan. Meskipun, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai beberapa tujuan dan memberikan peluang pengembangan ke depannya.</i></p>	<p>Diajukan : 12-11-2024 Diterima : 11-02-2025 Diterbitkan : 20-02-2025</p> <p>Kata kunci: <i>KKN, E-sport, Balikpapan, Videografi, Branding, Digital</i></p>
<p>Abstract</p> <p><i>Community service in the Balikpapan E-Sport Village aims to increase the branding and tourism potential of the village. Community service is carried out by developing digital visual skills, especially in the field of videography. Training and application of social media is carried out to learn branding through short videos. With the active participation of the youth of the E-Sport Village, efforts to increase branding are carried out through short videos that convey information about the village. The dedication methodology includes the stages of preparation, implementation, monitoring, and evaluation. The results of the activity showed an increase in youth skills in videography and making house numbers. However, it is necessary to pay attention to obstacles such as the low level of attendance of participants and limited time for implementation. Although, this service activity succeeded in achieving several goals and provided opportunities for future development.</i></p>	<p>Keywords: <i>KKN, E-sport, Balikpapan, Videography, Branding, Digital</i></p>
<p>Cara mensitasi artikel: Putera, M.I.A., Arisa, N.N., Firdaus, A., Fadillah, A., Putri, D., Datul, M., Berliandaka, W., Cendikia, P., & Bella, T. (2025). Peningkatan Keterampilan Remaja dalam Bidang Videografi dan Pemaksimalan Eksistensi Kampung E-Sport Balikpapan. <i>IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication</i>, 3(1), 94-100. https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD</p>	

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan suatu pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk menerapkan pengetahuan, teknologi, dan seni secara langsung kepada masyarakat setempat. KKN tidak hanya sebagai bentuk pengabdian perguruan tinggi

kepada masyarakat, tetapi juga sebagai upaya untuk mencetak lulusan yang siap menghadapi tantangan pembangunan nasional. Dalam konteks ini, Kampung E-Sport di Balikpapan telah menjadi salah satu objek wisata yang menarik dengan konsepnya sebagai kawasan turnamen game online. Namun, upaya *branding* dan pemanfaatan potensi pariwisata Kampung E-Sport ini masih perlu ditingkatkan agar dapat lebih dikenal masyarakat luas. Selain itu, pengembangan dalam keterampilan visual digital sangat diperlukan. Salah satunya adalah dengan pengembangan keterampilan dibidang videografi. Hal tersebut tentu dapat menyokong dan membantu branding kedepannya pada kampung E-Sport.

Pengabdian ini bertujuan untuk memperbaiki dan memaksimalkan potensi objek wisata Kampung E-Sport melalui pengembangan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) serta strategi branding yang lebih efektif. Melalui pelatihan videografi dan penerapan media sosial, diharapkan remaja setempat dapat belajar melakukan branding dengan menggunakan video pendek pada aplikasi seperti capcut maupun adobe premiere. Langkah-langkah ini diharapkan dapat membantu Kampung E-Sport menjadi objek wisata yang lebih dikenal oleh masyarakat luas, serta memperkuat eksistensinya sebagai pusat perlombaan game E-Sport.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan melibatkan partisipasi aktif warga Kampung E-Sport. Upaya peningkatan branding juga akan didukung melalui penggunaan video pendek yang menyampaikan informasi tentang Kampung E-Sport kepada masyarakat luas. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan eksistensi Kampung E-Sport sebagai objek wisata yang menarik dan berkontribusi pada pembangunan daerah.

METODE

Adapun metodologi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat (Pengmas) dibagi dalam beberapa tahapan, sebagai berikut

1. Persiapan

Pada tahap persiapan terdiri dari survey kondisi lingkungan KKN, melihat permasalahan yang terjadi pada lokasi KKN, mencari solusi permasalahan dan mendiskusikan solusi tersebut dengan mitra KKN.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan yaitu tahap implementasi dari solusi yang telah didiskusikan. Pelaksanaan fokus pada pengembangan sumber daya manusia dan pembenahan lingkungan pada kampung E-sport RT 30.

3. Monitoring

Pada tahap monitoring dilakukan dengan menyebarkan beberapa kuesioner pre-test dan post test untuk mengukur dan melihat tingkat pemahaman serta pengetahuan remaja kampung E-sport terhadap materi kegiatan KKN.

4. Evaluasi

Pada evaluasi kegiatan melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan dengan perencanaan hingga ketercapaian tujuan yang ditetapkan. Selain itu, mengidentifikasi kekurangan dari kegiatan yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dapat dilihat Indikator tercapainya tujuan dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan KKN pertama kali yang dilaksanakan adalah sosialisasi. Sosialisasi KKN diadakan sebagai bentuk pengenalan terkait KKN yang akan diadakan pada kampung E-Sport kepada warga Kampung E-Sport Balikpapan. Tujuannya agar warga dapat memahami bentuk kegiatan KKN dan dapat bekerja sama dengan baik dengan diadakannya KKN di lokasi kampung E-sport. Pada awalnya dilakukan survei kondisi lingkungan KKN terlebih dahulu. Gunanya untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada lokasi KKN. Survei dilaksanakan dengan cara datang langsung ketempat dan wawancara dengan ketua RT setempat. Dari hasil wawancara didapatkan permasalahan yaitu masih kurangnya dari sisi branding kampung E-Sport hingga pembenahan lingkungan yang dirasa kurang serta beberapa informasi lainnya. Sehingga permasalahan tersebut ditampung dan diolah agar mendapatkan solusi yang tepat untuk KKN.

Setelah didapatkan permasalahan dari KKN selanjutnya adalah Menyusun rencana dan target pengabdian masyarakat. Dimana target dari pengabdian masyarakat adalah remaja RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan, Kota Balikpapan. Pengabdian masyarakat yang ingin dilakukan yaitu untuk memaksimalkan peran dan kreativitas remaja dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan eksistensi kampung E-sport. Sehingga, dibutuhkan peralatan penunjang seperti Komputer, akses internet, dan tempat yang kondusif. Oleh karena itu, ditetapkan Kampus Institut Teknologi Kalimantan tepatnya pada ruang laboratorium computer sebagai tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berupa bentuk pelatihan. Harapannya dapat menambahkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengedit video menggunakan Adobe Premiere, serta meningkatkan kemampuan remaja kampung E-sport. Selama pelatihan dihadiri sebanyak 16 orang yang merupakan remaja dari RT 30 Kelurahan Klandasan Ilir, Kecamatan Balikpapan, Kota Balikpapan. Pelatihan dilaksanakan pada hari Minggu, 12 Maret 2023 pukul 10.00 WITA yang dimulai dengan pembukaan dan sambutan. Setelah itu, dilanjutkan pemaparan materi pelatihan penggunaan aplikasi Adobe Premier. Materi yang disampaikan memuat mengenai konsep dasar mengenai videografi, penjelasan pengenalan aplikasi Adobe Premiere, serta tools yang digunakan dalam editing video pada aplikasi Adobe Premiere. Selanjutnya dilakukan penerapan berupa praktik pembuatan video melalui aplikasi Adobe Premiere oleh peserta pelatihan.



Gambar 1. Pemaparan Materi Aplikasi Adobe Premier

Metode pemaparan materi serta praktik menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dimana pemateri memaparkan terlebih dahulu materi lalu dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari para peserta pelatihan. Interaksi yang terjadi pada saat praktik lebih baik dibandingkan dengan pemaparan materi di saat praktik. Karena para peserta langsung eksekusi terkait penerapan dari penjelasan materi. Setelah praktik pembuatan video telah selesai, tiga video terbaik dipilih dan diberikan apresiasi. Penentuan video terbaik dinilai melalui seberapa kreatif peserta membuat video dan informasi yang disampaikan melalui video tersebut. Selanjutnya setelah pemilihan video terbaik, peserta diarahkan mengisi google form untuk mengukur tingkat pemahaman peserta setelah dilaksanakan pelatihan. Harapannya peserta dapat menggunakan keterampilan tersebut untuk meningkatkan eksistensi kampung E-Sport melalui video lalu disebarakan pada media social agar masyarakat lebih mengenal kampung E-sport.

Table 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Pre - Test		Post - Test	
Peserta	Nilai	Peserta	Nilai
1	50	1	70
2	50	2	80
3	60	3	70
4	50	4	70
5	40	5	70
6	30	6	70
7	40	7	80
8	50	8	80
9	50	9	90
10	60	10	90
11	60	11	90
12	60	12	90
13	70	13	90
14	80	14	100
15	90	15	100
16	60	16	70
Rata - Rata			
56		82	



Gambar 2. Proses Pengisian Google Form

Selanjutnya, untuk memaksimalkan Kembali eksistensi pada lokasi KKN. Dilaksanakan pembuatan nomor rumah pada lokasi KKN. Tujuan dari program pembuatan nomor rumah adalah untuk membuat letak dan lokasi perumahan di Kampung E-Sport lebih terorganisir dan mudah ditemukan oleh pengunjung. Proses pembuatan nomor rumah telah diselesaikan dengan pemasangan nomor rumah pada 80 rumah di RT 30. Hal tersebut berkontribusi pada keberlanjutan *branding* Kampung E-Sport dan pembersihan lingkungan pada kampung E-sport.



Gambar 3. Design Nomor Rumah



Gambar 4. Pemasangan Nomor Rumah

Pada tahap terakhir yang perlu dilakukan pada kegiatan pengabdian masyarakat adalah evaluasi. Dalam pelaksanaan kegiatan KKN, terdapat beberapa yang perlu diperhatikan. Seperti pelatihan videografi dan pembuatan nomor rumah memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus dalam penggunaan software tertentu seperti adobe premiere. Sehingga saat merancang suatu materi maupun bentuk kegiatan perlu mempertimbangkan dari sisi keterampilan maupun teknis dari penyaji. Dalam pengembangan selanjutnya, terdapat peluang untuk meningkatkan kegiatan agar dapat memperluas dampak yang diberikan. Salah satunya dengan mengadakan kompetisi E-Sport. Kompetisi tersebut dapat menjadi peluang untuk menarik minat pengunjung dan meningkatkan minat wisata di Kampung E-Sport.

Selain itu adapun kendala yang dialami selama KKN. Salah satunya adalah tingkat kehadiran peserta pada program pelatihan videografi yang terus menurun dari pertemuan pertama hingga kedua. Target peserta remaja juga tidak tercapai dengan optimal, dan adanya peserta dari jenjang pendidikan sekolah dasar dinilai kurang sesuai dengan

partisipasi yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa fokus utama kegiatan belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Kendala selanjutnya terkait fasilitas kampus. Tim KKN mengalami kendala dalam proses peminjaman fasilitas Institut Teknologi Kalimantan. Kurangnya informasi awal mengenai kondisi kendaraan dan ruangan yang akan digunakan serta adanya pembatalan peminjaman yang telah dikonfirmasi menyebabkan kesulitan dalam pengaturan kegiatan dan memberikan pemberitahuan kepada peserta KKN secara tepat waktu.

Pelaksanaan program kerja juga mengalami kendala. Keterbatasan waktu pelaksanaan yang hanya dapat dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu menyebabkan beberapa program kerja tidak dapat maksimal dilaksanakan. Pelaksanaan KKN hanya dilakukan dua hari seminggu, bersamaan dengan jadwal perkuliahan mingguan, yang dapat membagi fokus dan menghambat kualitas pelaksanaan kegiatan. Akan tetapi secara keseluruhan, kegiatan pengabdian di Kampung E-Sport telah mencapai beberapa tujuan, seperti peningkatan SDM dan pembenahan lingkungan. Namun, perlu perhatian lebih lanjut dalam hal branding lokasi agar kegiatan ini lebih sesuai dengan kondisi masyarakat di Kampung E-Sport. Kendala dalam pelaksanaan kegiatan berhasil diatasi oleh tim KKN, dan terdapat peluang pengembangan untuk kedepannya.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan KKN menunjukkan peningkatan sumber daya manusia dan pembenahan lingkungan di Kampung E-Sport. Pelatihan videografi memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam mengedit video, sementara program pembuatan nomor rumah memberikan kontribusi pembenahan lingkungan kampung E-Sport. Namun, terdapat beberapa kendala seperti rendahnya tingkat kehadiran peserta, masalah fasilitas kampus, dan keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan. Sedangkan untuk pengembangan ke depannya, disarankan adanya kompetisi E-Sport sebagai peluang untuk menarik minat pengunjung dan meningkatkan minat wisata di Kampung E-Sport.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhuvanawari, K., Geethalakshmi, V., Lakshmanan, A., Srinivasan, R., & Sekhar, N. U. (2013). The impact of El Nino/ Southern Oscillation on hydrology and rice productivity in the Cauvery Basin, India: Application of the soil and water assessment tool. *Weather and Climate Extremes*, 2, 39-47.
- Brennan, M. A., & Israel, G. D. (2008). The power of community. *Community Development*, 39(1), 82-97.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 2(No 6), 21 - 30.
- Edellwis, K. C. P. Perancangan promosi pariwisata kota Balikpapan melalui media desain komunikasi visual.
- Enggar Rizkindo, P. S., Teknik, F., Sriwijaya, U., & Konseptual, L. (2018). *Perencanaan dan Perancangan Pelatihan E-Sport Indonesia Perencanaan dan Perancangan Pelatihan* (Vol. 1).
- Hadiyatno, D., Indriastuty, N., & Janah, U. (2018). Pengembangan Wisata Lokal Di Pesisir Manggar Kota Balikpapan Untuk Peningkatan Perekonomian Masyarakat Sekitar.

- Jurnal Terapan Abdimas, 3(2), 127. <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2802>
- Hakim, F. A., Banjarnahor, J., Purwanto, R. S., Rahmat, H. K., & Widana, I. D. K. K. (2020). Pengelolaan Obyek Pariwisata Menghadapi Potensi Bencana di Balikpapan sebagai Penyangga Ibukota Negara Baru. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(3), 607-612.
- Kartiwi, K. (2019). Strategi Pengelolaan Sampah Dalam Pengembangan Wisata Edukasi Di Kota Balikpapan Provinsi Kalimantan Timur. *Jurnal Politik Pemerintahan Dharma Praja*, 12(2), 55-67. <https://doi.org/10.33701/jppdp.v12i2.942>
- Mahfud, T., Mulyani, Y., Setyawati, R., & Balikpapan, P. N. (2017). Pengembangan Pariwisata Berbasis Komunitas : Strategi Komunitas Foodies Dalam Pengembangan Wisata Kuliner Di Balikpapan Development of Community-Based Tourism : Foodies Community Strategy for Culinary Tourism Development. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi Terapan*, 105-117.
- McKibbin, B. (2007). *Deep economy: The wealth of communities and the durable future*. New York: Times Books/Henry Hold and Co.
- Pigg, K. E., & Bradshaw, T. K., (2003). Catalytic community development: A theory of practice for changing rural society. In D. L. Brown & L. E. Swanson (Eds.), *Challenges for rural America in the twenty-first century* (pp. 385-396). University Park, PA: Pennsylvania State University Press.
- Putera, M. I. A., Hairudin, H., Kurniawan, R., Noorjannah, S., Humaira, T., Meliyana, R., ... & Sugih, I. P. D. A. (2022, December). Peningkatan Kreativitas Remaja Gen-Z dalam Bidang Desain Visual pada Era Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*.
- Putra, R. T., Putri, Y. R., & Malau, R. M. U. (2016). Strategi City Branding Kota Balikpapan dalam Meningkatkan Minat Wisatawan (Studi pada Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Balikpapan). *E-Proceeding of Management*, 3(3), 3866-3873.