

Pengembangan Minat dan Bakat Siswa Melalui Pelatihan *Public Speaking*, *E-Sport*, dan Pembuatan Film Pendek di SMA Negeri 1 Kuta Selatan

¹Albert Fernando, ²Ida Ayu Lalita Rathintara, ³Agus Yudi Wiputra, ⁴Komang Hari Santhi Dewi, ⁵I Putu Gede Abdi Sudiatmika, ⁶Anak Agung Raka Jayaningsih

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

*Email: albert77533@gmail.com¹, idaayulalita@gmail.com², chatwithdeone@gmail.com³, santhi.dewi@stikom-bali.ac.id⁴, gede_abdi@stikom-bali.ac.id⁵, raka_jayaningsih@stikom-bali.ac.id⁶

ABSTRAK

Mitra pengabdian adalah Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kuta Selatan yang berlokasi di Jalan Ketut Jetung, Kutuh, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali. Permasalahan mitra adalah, belum optimalnya pengembangan minat dan bakat siswa dibidang *public speaking*, *e-sport*, dan pembuatan film pendek. Selain itu, observasi awal menunjukkan minat siswa terhadap *public speaking*, *e-sport* dan pembuatan film pendek cukup besar namun sekolah belum memiliki ekstrakurikuler dibidang tersebut. Berdasarkan situasi mitra, diperlukan pelatihan dan pengembangan diri dibidang *Public Speaking*, *E-Sport*, dan film. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 76 orang. Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Hasil program ini menunjukkan sebesar 87% peserta memiliki kemampuan pada kategori sangat baik. Kemampuan yang dihasilkan dari pelatihan ini, yakni, kemampuan berbicara (*public speaking*), kemampuan penggunaan kamera demi hasil maksimal (film), dan kemampuan menggunakan taktik dalam bermain PUBG (*E-Sports*). Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini seluruh peserta memberikan respon positif dan berharap kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan.

Kata kunci : *public speaking*, *e-sport*, *film*

ABSTRACT

The service partner this time is Senior High School 1 Kuta Selatan which is located on Ketut Jetung Road, Kutuh, South Kuta District, Badung Regency, Bali. The partner's problem is that the development of students' interests and talents in the fields of public speaking, e-sports, and making short films is not optimal. In addition, initial observations showed that students' interest in public speaking, e-sports, and making short films was quite large. Still, the school did not yet have extracurricular activities in these fields. Based on the partner's situation, training and self-development are needed in the field of Public Speaking, E-Sports, and films. This activity is carried out using the training method. The number of participants involved was 76 people. The stages of implementing the activities include preparation, implementation, evaluation, and reflection. The results of this program show that 87% of participants have abilities in the excellent category. The skills resulting from this training, namely, the ability to speak (public speaking), the ability to use a camera for maximum results (movie), and the ability to use tactics in playing PUBG (E-Sports). In this community service activity, all participants responded positively and hoped that this activity could be carried out continuously.

Key words: *public speaking*, *e-sport*, *movie*

PENDAHULUAN

Kemampuan pribadi merupakan hal yang dimiliki oleh setiap orang dan kemampuan tersebut sering berkembang seiring berjalannya waktu jika terus dilatih. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan pribadi adalah dengan mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan hal yang ingin mereka kembangkan. Saat ini SMA Negeri 1 Kuta Selatan memiliki tempat untuk mengembangkan kemampuan mereka yang biasanya disebut dengan ekstrakurikuler. Namun, ekstrakurikuler yang tersedia tidak mencakup keseluruhan dari kemampuan yang ingin dikembangkan oleh siswa. Hal ini membuat siswa-siswi SMA Negeri 1 Kuta Selatan kesulitan untuk mengembangkan kemampuan yang mereka inginkan.

Pengembangan diri adalah hal paling penting dalam setiap orang dalam menjalani kehidupan masing-masing. Pengembangan diri inilah yang akan menjadi suatu hal yang dapat dimanfaatkan oleh pribadi setiap orang. Dengan mengembangkan diri, pribadi tersebut dapat berkontribusi secara besar baik untuk dirinya sendiri maupun kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil diskusi dan riset yang dilakukan, diketahui bahwa antusias siswa-siswi SMA Negeri 1 Kuta Selatan tentang kegiatan *public speaking*, *e-sport* dan pembuatan film pendek cukup tinggi namun hingga saat ini belum adanya ekstrakurikuler atau pelatihan yang berkaitan dengan bidang tersebut. Oleh sebab itu, tim PKM mengajukan solusi berupa pelatihan yaitu;

1. Mengadakan pelatihan di bidang *Public Speaking* guna melatih cara berbicara dengan percaya diri di depan umum.
2. Mengadakan pelatihan di bidang *E-Sport* untuk belajar dan mengembangkan diri serta mempersiapkan masa depan karir di bidang *E-Sport*.
3. Mengadakan pelatihan di bidang film untuk melatih para siswa/i menggunakan teknik dan komposisi

yang benar untuk menciptakan karya yang menarik.

Public speaking (Girsang, 2018 : 81) merupakan bentuk komunikasi berkelanjutan, lewat pesan maupun lewat lambang dengan cara interaksi dengan pembicara dan *audience*. Ini adalah salah satu kemampuan yang penting supaya kita dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik dan dapat menyampaikan maksud dan tujuan kita agar mudah dipahami oleh orang lain. Sedangkan *E-sports* (Fauzi, 2019 : 61) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Ini mulai banyak diminati oleh para kaum muda karena hanya dengan bermain *games*, sudah bisa menghasilkan pendapatan. Di sisi lain, kegiatan yang berkaitan dengan pembuatan film pendek juga menjadi salah satu *trend* yang diminati siswa SMA. Film (Hayatullah, 2019 : 120) adalah media berbentuk video yang dimulai atau dihasilkan dalam ide nyata, kemudian didalamnya harus mendukung unsur hiburan dan makna.

Tabel 1. Analisis Situasi

No	Permasalahan	Solusi
1	Biaya pelatihan yang cukup tinggi untuk mengembangkan kemampuan pribadi	Mengadakan pelatihan yang dapat dipilih sendiri oleh siswa sesuai minat dan bakat mereka masing-masing

RUMUSAN MASALAH

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, ada beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi SMA Negeri 1 Kuta Selatan. 2 permasalahan inti yang dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu:

1. Mitra pengabdian belum memiliki kemampuan berbicara di depan umum yang baik.

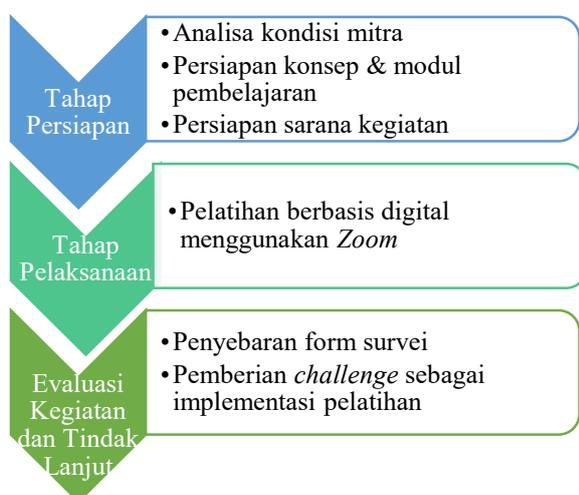
2. Mitra pengabdian belum memiliki pemahaman tentang perkembangan dunia *E-Sport*.
3. Mitra pengabdian belum memiliki pemahaman tentang bagaimana teknik yang baik dalam mengambil gambar dan mengedit film.

TUJUAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan untuk membantu menemukan dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa/siswi SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan menumbuhkan keberanian mereka untuk menunjukkan kreativitas mereka melalui teknologi. Dari pelatihan ini diharapkan siswa/siswi SMA Negeri 1 Kuta Selatan dapat menemukan bakat mereka berdasarkan pelatihan yang ada dan dapat mengimplementasikannya di kehidupan nyata.

METODE

Berdasarkan hasil observasi awal oleh tim PKM yaitu HIMAS Jimbaran diketahui bahwa mitra pengabdian belum optimal dalam mengembangkan minat dan bakat dibidang *public speaking*, *e-sport* dan pembuatan film pendek. Dengan demikian, solusi yang diberikan adalah mengadakan pelatihan *public speaking*, *e-sport*, dan pembuatan film pendek, dengan tahapan sebagai berikut;



Gambar 1. Tahap Kegiatan Pengabdian. Tahap persiapan untuk menyiapkan sarana dan prasarana,

tahap pelaksanaan untuk melaksanakan pelatihan, tahap evaluasi untuk mengetahui kinerja dan hasil pelatihan

Tabel 2. Materi

No	Materi	Indikator Ketercapaian	Keterangan
1.	Berinteraksi dengan pembicara dan <i>audience</i>	Peserta memahami tentang cara berbicara yang baik dan benar agar maksud dan tujuan dapat tersampaikan dengan seksama	Pemateri: Anak Agung Raka Jayaningsih, S.Ikom., M.Med.Kom
2.	Metode Penggunaan Kamera	Peserta memahami tentang berbagai cara menggunakan kamera untuk menangkap hasil terbaik	Pemateri: Kadek Agus Ngurah Wicaksana Wijaya Kusuma
3.	Cara dan Teknik Permainan <i>PUBG</i>	Peserta memahami tentang cara-cara yang dapat dilakukan untuk bertahan dan menyerang musuh dalam permainan <i>PUBG</i>	Pemateri: Riko Aditya

Proses evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara memberikan kuis dari masing-masing pelatihan yang sudah diberikan, karena dengan memberikan kuis dapat mengetahui seberapa kemampuan peserta dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh pembicara.

PEMBAHASAN

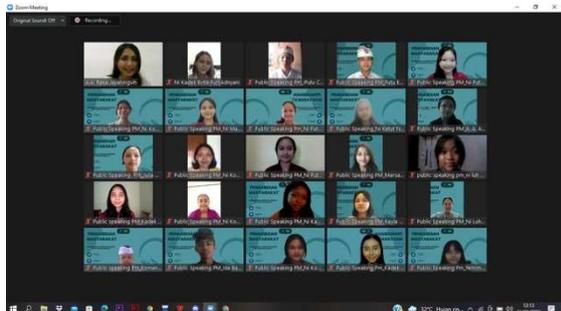
Pembahasan ini tentang pelaksanaan kegiatan dan materi yang disampaikan selama pengabdian, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Kegiatan

Secara keseluruhan kegiatan sudah berjalan dengan lancar sesuai dengan yang direncanakan. Kegiatan berlangsung pada tanggal 31 Maret 2022, yaitu dengan tujuan

perkenalan dan penjelasan komunitas pelatihan yang ingin diadakan kepada mitra. Namun dikarenakan masih dalam kondisi pandemi, kegiatan pelatihan ini diselenggarakan dengan daring demi kenyamanan bersama.

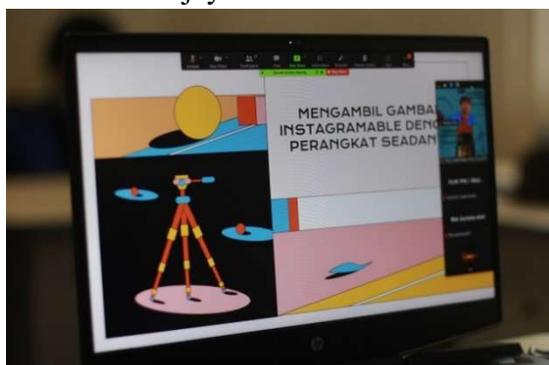
Pembicara pertama dibawakan oleh Anak Agung Raka Jayaningsih, S.Ikom., M.Med.Kom tentang pelatihan *Public Speaking*. Materi yang dibahas adalah seputar bagaimana cara berinteraksi dengan pembicara dan *audience* agar materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti. Hasil yang didapatkan dari pelatihan ini, yakni, untuk mendapatkan kepercayaan diri ketika berbicara di depan umum.



Gambar 2. Sesi membagikan pengalaman oleh pembicara

Pada Gambar 2 menunjukkan pembicara memberikan pengalaman yang sudah didapatkan selama bergabung dengan komunitas *Public Speaking*.

Pelatihan komunitas yang kedua yaitu membahas cara penggunaan kamera yang dibawakan oleh Kadek Agus Anugrah Wicaksana Wijaya Kusuma. Memfokuskan



Gambar 3. Sesi pemberian materi oleh pembicara

cara penggunaan kamera agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal dalam mengambil gambar. Hasil dari pelatihan ini yaitu, para siswa/siswi dapat menggunakan kamera semaksimal mungkin untuk menangkap momen penting.

Pada Gambar 3 pemateri sedang menjelaskan teknik-teknik penting dalam mengambil gambar menggunakan kamera, sehingga mitra mendapatkan hasil foto seperti apa yang dibutuhkan.



Gambar 4. Sesi foto bersama komunitas *E-sports*

Pada Gambar 4 merupakan komunitas yang terakhir yaitu pengenalan *E-sports*, dibawakan langsung oleh Riko Aditya sebagai pembicara. Materi yang dibahas adalah seputaran bagaimana cara bermain game *PUBG*, teknik-teknik yang digunakan dalam bertahan dan menyerang musuh.

2. Evaluasi Kegiatan

Proses evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara memberikan kuis dari masing-masing pelatihan yang sudah diberikan, karena dengan memberikan kuis dapat mengetahui seberapa kemampuan peserta dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh pembicara.

Tabel 3. Evaluasi

No	Sebelum Kegiatan Pelatihan	Setelah Kegiatan Pelatihan
1.	Siswa menggunakan cara presentasi yang terus melihat kepada layar, tidak begitu menguasai materi, dan terpaku pada catatan.	Siswa mampu memanfaatkan catatan dan tidak lagi terpaku kepada layar sehingga dapat mempresentasikan

		suatu hal dengan baik.
2.	Siswa menggunakan teknik kamera yang biasa saja dan terkesan tidak ada makna ketika mengambil gambar.	Siswa mampu memanfaatkan setiap aset yang dimiliki dan berkarya serta memberi makna pada setiap momen yang difoto.
3.	Siswa hanya bermain dan menggunakan teknik biasa seperti yang diajarkan secara <i>default</i> oleh pihak penyedia permainan.	Siswa mengetahui bagaimana taktik bertahan dan menyerang yang benar untuk mengembangkan permainan lebih lanjut.

Pengukuran ketercapaian target dan tujuan pelatihan dilakukan dengan memberikan *challenge* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Pengukuran Ketercapaian

Jenis Pelatihan	Nilai Rata-Rata	Penguasaan Peserta
<i>Public Speaking</i>	91	87%
Film	95	85%
<i>E-Sport</i>	89	92%

Berdasarkan pengukuran terkait penguasaan peserta terkait pelatihan yang diberikan menunjukkan bahwa; (1) sebanyak 87% peserta memahami konsep *public speaking* dan mampu berbicara di depan umum dengan rata-rata penilaian sebesar 91 dengan kategori sangat baik, (2) sebanyak 85% peserta memahami konsep *film* dan merancang konsep film pendek di dengan rata-rata penilaian sebesar 95 dengan kategori sangat baik, (3) sebanyak 92% peserta memahami konsep *e-sport* dengan rata-rata penilaian sebesar 89 dengan kategori sangat baik.

Kendala yang terjadi dalam kegiatan ini adalah ada kurang stabilnya jaringan internet yang dimiliki peserta saat proses pelatihan sehingga terjadi *delay*. Namun dengan demikian, kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dikarenakan pengalaman yang mumpuni dari pengajar

dan efek timbul balik yang didapatkan setelah pelatihan juga sangat positif. Kelemahan seperti jaringan internet ini dapat kita atasi di pengabdian selanjutnya dengan cara menambah koneksi cadangan supaya semua berjalan dengan lancar.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari awal hingga berakhirnya pengabdian masyarakat ini, yaitu:

1. Sebanyak 87% peserta memahami konsep *public speaking* dan mampu berbicara di depan umum dengan rata-rata penilaian sebesar 91 dengan kategori sangat baik serta mampu memahami cara berinteraksi kepada *audience* dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.
2. Sebanyak 85% peserta memahami konsep *film* dan memahami cara mengambil gambar menggunakan kamera yang memiliki dengan teknik yang benar untuk diunggah ke media sosial dengan rata-rata penilaian sebesar 95 dengan kategori sangat baik.
3. Sebanyak 92% peserta memahami konsep *e-sport* dengan rata-rata penilaian sebesar 89 dengan kategori sangat baik. Peserta lebih memahami bagaimana cara bermain *PUBG* dan serta memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan didalam game, sehingga kedepannya mitra berpeluang untuk menjadi pemain profesional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terimakasih kepada pihak mitra, yakni, SMA Negeri 1 Kuta Selatan karena telah bersedia menjadi mitra kegiatan pengabdian masyarakat kami dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hingga selesai. Kami juga ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali yang telah mendanai dan mendukung kegiatan kami. Tanpa adanya pihak mitra dan bantuan Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, kegiatan ini tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Girsang, Lasmary RM. 2018. *'Public Speaking' Sebagai Bagian Dari Komunikasi Efektif (Kegiatan Pkm Di Sma Kristoforus 2, Jakarta Barat)*. Universitas Bunda Mulia, Jakarta.
- Wibowo, Arif Ardy. 2015. *Fotografi Tak Lagi Sekadar Alat Dokumentasi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fauzi, Ach. 2019. *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Universitas Jember, Jawa Timur.
- Kurniadi, Hayatullah. 2019. *Optimalisasi Pemanfaatan Smartphone Sebagai Alat Sederhana Dalam Membuat Film Bagi Siswa Sma Di Pekanbaru*. Universitas Abdurrah, Pekanbaru.
- Herawati, Dira. 2016. *Pelatihan Fotografi Pada Kegiatan Ekstra Kurikuler Di Smkn 2 Padangpanjang*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Sumatera Barat.
- Erlyana, Yana. 2021. *Pelatihan Fotografi Dan Videografi Secara Virtual Dalam Peningkatan Kemampuan Diri Pada Pandemi Covid-19*. Universitas Bunda Mulia, Jakarta.
- Aziz, Muhammad Ivan Miftahul. 2022. *Perkembangan E-Sport Dari Perspektif Pelaku E-Sport (Event Organizer Dan Team Esport) Di Kabupaten Pandeglang*. STKIP Mutiara Banten, Banten.
- Fenomena Olahraga Kekinian*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Kurniawan, Faidillah. 2019. *E-Sport Dalam*
- Nugraha, Wildan Hernanda Agung. 2021. *Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur*. Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur.
- Budiningsih, Tri Esti. 2012. *Efektivitas Pelatihan Public Speaking Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Komunikasi Pada Fasilitator Experience Learning (Outbound) Pt Hucle Consulting*. Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah.
- Andriyani, Anak Agung Ayu Dian. 2022. *Pelatihan Public Speaking bagi Siswa SMANI Kintamani*. Universitas Mahasraswati Denpasar, Bali.
- Kristanto, Rudi. 2020. *Public Speaking serta Teknik Ice Breaking dan MC Sebagai Upaya Pengajaran yang Menarik*. Institut Stiami, Jakarta.