

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Digital (BPSDMP KOMDIGI) merupakan unit pelaksana teknis di bawah Kementerian Komunikasi dan Digital RI[1]. Program Digital Talent Scholarship (DTS) yang diselenggarakan oleh BPSDMP Komdigi bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi sumber daya manusia Indonesia di bidang digital[2]. Dalam penelitian ini, marak dan bahayanya judi online yang mudah diakses secara digital menjadi ancaman serius, khususnya bagi generasi muda. Sebagai langkah pencegahan, Komdigi telah memblokir 566.332 konten terkait judi online sejak 2018 hingga Agustus 2022. Jumlah ini terus meningkat setiap tahun, dengan kenaikan yang drastis pada 2021 yang mencapai 204.917 konten, sementara hingga Agustus 2022 tercatat 118.320 konten telah diblokir. Upaya ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam mengurangi dampak negatif judi online.

Dengan maraknya kasus judi online di Indonesia, yang semakin mudah diakses melalui platform digital, telah menjadi ancaman serius terutama bagi generasi muda[3]. BPSDMP Komidigi Yogyakarta sebagai unit pelaksana teknis di bawah Kementerian Komunikasi dan Digital memiliki inisiatif pada salah satu programnya, Digital Talent Scholarship (DTS) untuk membuat video pembelajaran pelatihan mikroskill yang bertujuan untuk mencegah dan mengedukasi melalui pelatihan tersebut [4]. Pelatihan Microskill disusun dengan membagi materi secara terfokus agar lebih menarik dan mudah dipahami peserta. Video ini bertujuan untuk memberikan edukasi yang efektif serta meningkatkan kesadaran digital terhadap bahaya judi online[5].

Penelitian ini bertujuan membuat video pembelajaran yang mendukung Program yang menjadi inisiatif BPSDMP Komdigi Yogyakarta dibuat untuk para

peserta Digital Talent Scholarship (DTS) tentang bahaya judi online[6]. Salah satu dampak kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini sangatlah luas Suatu bentuk perjudian online, juga dikenal sebagai perjudian online[7]. Video pembelajaran ini yang menjelaskan bagaimana bahaya nya judi online terutama terhadap kesehatan mental para pemainnya. Kecanduan judi online dapat memicu stres, kecemasan, depresi, bahkan gangguan kejiwaan yang serius. Selain itu, tekanan finansial akibat kerugian dalam judi sering kali memperburuk kondisi psikologis, menyebabkan isolasi sosial, bahkan mendorong perilaku berisiko. Dengan memahami dampak negatif ini, diharapkan melalui video pembelajaran ini dapat lebih waspada terhadap bahaya judi online[8].

Metode yang digunakan dalam produksi video ini meliputi tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi[9]. ada tahap perencanaan, dilakukan penelitian materi dari narasumber serta pembuatan naskah. Tahap produksi melibatkan perekaman video menggunakan teknik pengambilan gambar yang menarik dan penggunaan elemen grafis untuk memperjelas informasi. Pascaproduksi mencakup pengeditan video dengan CapCut untuk menghasilkan video yang menarik dan tidak membosankan bagi para peserta dengan elemen grafis dan teknik editing seperti cutting, transisi, color grading, motion, keyframing, audio editing[10].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu "Bagaimana merancang strategi pembuatan video, mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pascaproduksi, agar menarik untuk ditonton serta efektif dalam mengedukasi dan meningkatkan literasi digital peserta Digital Talent Scholarship (DTS)?".

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus dan terarah, penulis akan menetapkan batasan masalah yang akan dibahas, sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Objek penelitian adalah BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta.
2. Video yang dibuat berupa video pembelajaran tentang bahaya judi online untuk para peserta Digital Talent Scholarship (DTS) yang menjadi inisiatif program BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta.
3. Video ini menggunakan Teknik editing *camera movement* dan *materi komposisi* dalam pembuatannya.
4. Video di-export dengan ekstensi Mp4 dengan durasi 8 menit, atas permintaan KOMDIGI menggunakan dengan 1080 pixel : 1920 x 1080 (16:9), video codec H.264 dengan color grading insensitas 30 dan vignette 16.
5. Video diupload pada platform YouTube dan Learning Management System (LMS) BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta.
6. *Software* yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini adalah Capcut dan Canva.
7. Penelitian ini berhenti sampai tahap evaluasi dan implementasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran yang mendukung Program yang menjadi inisiatif BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta dibuat untuk para peserta Digital Talent Scholarship (DTS) sebagai sarana edukasi dan meningkatkan literasi digital para peserta tentang bahaya judi online.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada peserta Digital Talent Scholarship (DTS), khususnya sebagai media edukasi mengenai bahaya judi online. Video dalam penelitian ini menjelaskan dampak negatif dari kecanduan judi online, baik dari segi finansial maupun psikologis, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang risiko yang ditimbulkan. Dengan demikian, penelitian ini berperan sebagai sarana edukasi yang menyoroti betapa berbahayanya judi online

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat terkait pentingnya informasi mengenai seberapa bahayanya judi online kepada peserta Digital Talent Scholarship (DTS) sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang risiko yang ditimbulkan.

3. Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mendukung Program yang menjadi inisiatif BPSDMP Komidigi Yogyakarta untuk memaksimalkan program video pembelajaran microskill untuk para peserta Digital Talent Scholarship (DTS)[11].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami, sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini membahas tentang Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, dan alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan Implementasi dan Pembahasan, berisi : proses pembuatan video pembelajaran, dan implementasi pembuatan video pembelajaran.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat menjawab rumusan masalah.