

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan populasi penduduk yang besar. Indonesia memiliki jumlah desa yang tinggi serta memiliki tantangan dalam upaya pembangunan desa. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023, Indonesia memiliki jumlah desa 83.971[1]. Untuk menjawab tantangan tersebut, beberapa kota telah mulai menerapkan konsep *Smart City* sebagai tata kelola berbasis teknologi yang bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan efisiensi layanan pemerintah. Sebagai kelanjutannya, konsep *Smart Village* mulai dikembangkan di tingkat desa sebagai upaya inovatif dalam memanfaatkan teknologi informasi guna meningkatkan kualitas hidup, efisiensi, serta daya saing di bidang ekonomi, sosial, dan lingkungan [2].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di wilayah pedesaan[3]. *Smart village* (desa cerdas) merupakan salah satu pengembangan E-Government ditingkat desa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi[4]. Konsep *Smart Village* merupakan pendekatan di mana desa menyelesaikan permasalahannya secara efektif dengan dukungan berbagai komponen. Secara umum, desa dikatakan cerdas jika mampu memanfaatkan teknologi informasi secara inovatif untuk meningkatkan kualitas hidup, efisiensi, dan daya saing di bidang ekonomi, sosial, dan lingkungan[5].

BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta, sebagai unit pelaksana teknis dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, memiliki peran strategis dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang digital[6]. Melalui Program Digital Talent Scholarship (DTS) oleh BPSDMP (Balai Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian) KOMDIGI bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi sumber daya manusia Indonesia di bidang digital. Salah satu

program tersebut adalah pelatihan microskill dengan tema Smart village (desa cerdas)[7].

Pelatihan Microskill adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan media video sebagai sarana utama untuk menyampaikan materi secara efektif dan menarik[8]. Penelitian ini bertujuan membuat video interaktif pembelajaran yang mendukung Program yang menjadi inisiatif BPSDMP Komdigi Yogyakarta dibuat untuk para peserta Digital Talent Scholarship (DTS) tentang smart village[9]. Metode pembuatan meliputi tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi sampai pada tahap evaluasi dan implementasi video pembelajaran, dengan harapan mendapatkan edukasi dan dampak positif untuk membantu perkembangan desa yang ada di Indonesia menjadi smart village (desa cerdas)[10].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti di 1.1 dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu "Bagaimana merancang pembuatan video, mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pascaproduksi, tentang smart village 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 adalah video pembelajaran Interaktif Sebagai Media Edukasi Smart Village Untuk Peserta Digital Talent Scholarship (DTS) yang menjadi inisiatif program BPSDMP KOMDIGI Yogyakarta dengan tujuan membantu perkembangan desa menjadi smart village.
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 di implementasikan 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. Batasan penelitian ini hanya mencakup tahapan perencanaan, pembuatan, evaluasi, dan implementasi video pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan video pembelajaran interaktif 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 smart village.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada peserta Digital Talent Scholarship (DTS) dan Masyarakat umum terutama wilayah perdesaan, khususnya sebagai media edukasi dan meningkatkan literasi digital mengenai smart village. Video pembelajaran dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana sebuah desa berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang ada, baik dari segi pengenalan sebuah desa melalui media informasi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang bagaimana sebuah desa berkembang menjadi smart village. Dengan demikian, penelitian ini berperan sebagai sarana edukasi yang menyoroti betapa pentingnya peran teknologi dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat desa secara berkelanjutan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terkait pentingnya informasi mengenai konsep Smart Village kepada peserta Digital Talent Scholarship (DTS), sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang peran teknologi dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat desa secara berkelanjutan.

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).

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, 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 dalam penelitian ini.

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 hasil dan Pembahasan, berisi : proses pembuatan video pembelajaran, evaluasi dan implementasi pembuatan video pembelajaran.

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