



KREATIVITAS DOSEN SEBAGAI YOUTUBER PADA NEW NORMAL

Dina Purnama Sari
Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta
(Naskah diterima: 1 Juni 2020, disetujui: 28 Juli 2020)

Abstract

Since the Covid 19 pandemic in Indonesia, education has been one of the effects, which is distance learning at home. This is in accordance with the rules of the PSBB (Large-Scale Social Limitation) recorded in Minister of Health Regulation No. 9 of 2020. In connection with this, educators and teachers, one of whom is a lecturer, requires creativity in the delivery of material, including through social media www.youtube.com. The teacher's creativity is known as YouTuber. YouTuber is part of content creator is a profession that requires creativity with some expertise. Based on this background, this study aims to determine the creativity of lecturers as YouTubers in New Normal by using descriptive qualitative methods based on phenomena. The research object was analyzed based on a literature review and interviews with two respondents. Thus, based on the results of the study, obtained the creativity of lecturers as content creators is influenced by many factors, namely ideas, the accuracy of the choice of shooting equipment, and the ability to master the material.

Keyword: Lecturer, Youtuber, New Normal, Creativity.

Abstrak

Sejak pandemi Covid 19 di Indonesia, pendidikan merupakan salah satu yang mendapatkan dampaknya, yaitu adanya pembelajaran jarak jauh di rumah. Hal tersebut sesuai aturan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang tercatat dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020. Sehubungan dengan hal tersebut, para pendidik dan pengajar, salah satunya adalah dosen, memerlukan kreativitas dalam penyampaian materinya, di antaranya melalui media sosial www.youtube.com. Kreativitas dosen tersebut dikenal sebagai youtuber. Youtuber merupakan bagian dari *content creator* merupakan profesi yang memerlukan kreativitas dengan beberapa keahlian. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dosen sebagai youtuber pada New Normal dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif berdasarkan fenomena. Obyek penelitian dianalisis berdasarkan kajian literature dan wawancara dengan dua responden. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kreativitas dosen sebagai content creator dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu ide, ketepatan pemilihan perlengkapan syuting, dan kemampuan menguasai materi.

Kata Kunci: Dosen, Youtuber, New Normal, Kreativitas

I. PENDAHULUAN

Youtuber merupakan salah satu bagian dari pekerjaan content reator. Awalnya, *content creator* merupakan pekerjaan yang tumbuh dan berkembang di bidang kreatif pada era digital. Saat ini, pekerjaan tersebut merupakan salah satu bagian dari perguruan tinggi karena adanya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dilaksanakan sebagai salah satu upaya pencegahan Covid 19. Hal ini sesuai dengan aturan PSBB tercatat dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020. Sehubungan dengan hal tersebut, pada era digital saat ini, dosen sebagai salah seorang pendidik dan pengajar profesional di perguruan tinggi dituntut kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran jarak jauh. Materi tersebut dapat menggunakan beberapa media, di antaranya media sosial, *zoom*, Grup WA, e-mail, dan aplikasi Google. Adapun, pada pembahasan penelitian ini, media yang diteliti dibatasi pada platform www.youtube.com dengan dosen sebagai narasumber.

Sebelum pemberlakuan New Normal atau Era Transisi di Indonesia, terdapat beberapa aturan untuk menjaga jarak serta melaksanakan protokoler kesehatan. Berikut

adalah Gambar 1 Apa Itu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)?

Gambar 1 Apa itu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)?



Sumber:https://twitter.com/BNPB_Indonesia/status/1246609401344978945/photo/1

Berdasarkan Gambar 1 Apa itu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)?, dapat disimpulkan bahwa PSBB merupakan salah satu upaya pencegahan pandemi Covid 19 di Indonesia. Pada PSBB, diterapkan aturan pembatasan aktivitas sosial, baik *social distancing* maupun *social physical* di masyarakat. PSBB meliputi peliburan sekolah dan tempat bekerja yang kemudian kegiatan belajar-mengajar dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh melalui jaringan internet. Kemudian, pembatasan kegiatan keagamaan, pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum, pembatasan kegiatan sosial budaya, pembatasan moda transportasi, dan pembatasan kegia-

tan lainnya khusus terkait aspek pertahanan dan keamanan. Adapun, untuk layanan penting tetap dapat dilaksanakan seperti biasanya sesuai dengan protoker kesehatan, misalnya pasar, toko, BBM, layanan medis, dan komunikasi. Selain itu, transportasi umum tetap berjalan dengan memperhatikan jumlah penumpang dan menjaga jarak antar penumpang.

Sehubungan dengan adanya PSBB tersebut, maka baik dosen maupun guru melaksanakan kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh melalui berbagai media. Sarana yang dapat dimanfaatkan adalah melalui www.youtube.com.

Youtube merupakan salah satu platform kreativitas di bidang industri kreatif. Sebagai salah platform kreativitas, maka diperlukan kemampuan dan keterampilan yang diperlukan bagi seorang youtuber. Youtuber merupakan identitas bagi para penggiat di dalamnya. Atta Halilintar, Baim Wong dan Paula Verhoeven merupakan dua Youtuber yang sukses. Keberhasilan keduanya menarik minat generasi millennia untuk mendapatkan uang dari platform tersebut. Selain generasi millennia, para dosen mempergunakan platform tersebut sebagai media transfer ilmu di dalamnya. Dengan demikian, kemampuan yang dimiliki dosen dapat semakin dipertanggungjawabkan

di hadapan mahasiswanya. Dengan adanya transfer ilmu dan pengetahuan melalui YouTube, para mahasiswa lebih memahami materi atau instruksi pembelajaran yang diberikan karena tampilan audio visual disertai dengan suara yang jelas.

Kreativitas dosen sebagai Youtuber tidak hanya dibatasi pada PSBB, tetapi juga dapat berkembang pada New Normal. New normal merupakan kegiatan untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam aspek kesehatan dan sosial ekonomi. Sehubungan dengan hal tersebut, Pemerintah Indonesia telah mengumumkan rencana untuk mengimplementasikan new normal dengan mempertimbangkan studi epidemiologis dan kesiapan regional. New Normal dilaksanakan sesuai dengan kebijakan pemerintah daerah masing-masing berdasarkan imbauan pemerintah.

Agar suatu daerah dapat melaksanakan New Normal, maka perlu memperhatikan aturan tingkat level pandemi Covid 19. Misalnya, beberapa daerah di Jawa menerapkan 5 level scoring dalam menangani keparahan pandemi, yaitu krisis, tingkat parah, substansial, sedang, dan rendah. Dengan demikian, pemerintah daerah diizinkan untuk mempersiapkan new normal jika wilayahnya berada di tingkat moderat atau sedang.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti membahas dan menganalisis mengenai kreativitas dosen sebagai Youtuber di New Normal. Rumusan masalahnya adalah bagaimanakah kreativitas dosen sebagai Youtuber pada New Normal? Metode penelitian yang dipergunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pemerolehan data melalui studi literatur dan wawancara berdasarkan fenomena yang sedang terjadi di masyarakat. Obyek yang dijadikan sebagai narasumber adalah dua orang dosen yang bekerja di sebuah perguruan tinggi swasta di Jakarta

II. KAJIAN TEORI

2.1 Kreativitas Dosen

Stenberg, Kaufman dan Pretz (2002) (dalam Jati-Fatmiyati,) menyatakan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan produk yang baru, pantas dengan kualitas tinggi, yang akhirnya digunakan kebanyakan peneliti sebagai definisi umum kreativitas. Kreativitas juga dapat dilihat dari bagaimana individu mementingkan sebuah proses dalam melakukan pemecahan masalah dan penelitian terbaru menyatakan bahwa kreativitas harus dikembangkan dalam pemecahan masalah dalam konteks di dunia nyata.

Kutipan lain yang dilakukan oleh Jati Fatmiyati, 2018 mengenai kreativitas, yaitu 1) Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreativitas memuat empat hal yakni *person*, *process*, *press* dan *product*; dan 2) Guildford (1959, dalam Kim, Roh & Cho, 2016) menyatakan kreativitas sebagai kapasitas individu untuk memunculkan ide berdasarkan cara berpikir divergen daripada cara berpikir konvergen.

Menurut Dwi Retno Andriani (2012), kreativitas adalah karya yang merupakan hasil pemikiran dan gagasan. Kreativitas merupakan sebuah proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Namun, kemampuan ini berbeda dari satu orang terhadap orang lainnya. Kemampuan dan bakat merupakan dasarnya, tetapi pengetahuan dari lingkungannya dapat juga mempengaruhi kreativitas seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai kreativitas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah proses yang dilakukan individu

berdasarkan kapasitasnya masing-masing untuk menghasilkan suatu produk baru, bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, atau merupakan modifikasi dari produk sebelumnya. Kreativitas tersebut bertujuan untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri maupun masyarakat di sekitarnya. Salah satu profesi yang memerlukan kreativitas adalah dosen.

Dosen merupakan salah satu profesi yang dilaksanakan sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Berdasarkan Undang-Undang tersebut, Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Sebagai profesi, dosen diwajibkan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi yang terdiri dari Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Selain itu, dosen mempunyai kedudukan sebagai tenaga profesional pada jenjang pendidikan tinggi yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku sesuai de-

ngan kompetensinya masing-masing yang dibuktikan dengan sertifikasi pendidik. Kedudukan dosen sebagai tenaga profesional berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran dosen sebagai agen pembelajaran, pengembang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta pengabdi kepada masyarakat berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dosen merupakan salah satu profesi di bidang pendidikan dan pengajaran berdasarkan undang-undang yang berlaku di Indonesia. Sebagai profesi, maka dosen memiliki persyaratan khusus yang dipenuhi, salah satunya melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi.

Jadi, kreativitas dosen merupakan sebuah proses yang dilaksanakan dengan persiapan yang baik dan benar sesuai peraturan yang berlaku agar bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat untuk menghasilkan produk yang berbeda atau baru yang sudah ada sebelumnya di bidang pendidikan dan pengajaran. Hasil kreativitas tersebut dapat berupa buku, video, modul, karya seni, piranti lunak pembelajaran, ataupun produk lainnya.

2.2. Youtuber

Youtuber merupakan pekerjaan yang dilakukan seseorang melalui platform media online, www.youtube.com. Agar sukses menjadi Youtuber, maka diperlukan keterampilan dan kemampuan yang mumpuni di bidangnya. Misalnya, penguasaan materi yang akan disampaikan kepada audiens, penguasaan alat dan perlengkapan, serta kemampuan berkomunikasi lisan yang baik dan benar sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, Youtuber dapat bergabung dengan komunitas Youtuber sesuai dengan domininya masing-masing. Youtuber juga dapat mengembangkan kemampuannya melalui *personal branding* dan *digital marketing*.

Youtuber merupakan salah satu pekerjaan di bidang kreatif. Youtuber juga merupakan bagian dari pekerjaan *content creator*. Sebagai *content creator*, maka *youtuber* dapat menyebarkan informasi yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video dan tulisan dalam platform sebuah konten. Kemudian, konten tersebut disebarluaskan melalui platform youtube (Yusti Amelia Sundawa dan Wulan Trigartanti, 2018).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Youtuber merupakan salah satu pekerjaan melalui platform www.youtube.com dan

sebagai bagian dari *content creator*. Selain itu, untuk menjadi Youtuber, diperlukan kemampuan dan keterampilan yang mumpuni sesuai minat, bakat, dan kompetensinya masing-masing.

III. METODE PENELITIAN

Objek Penelitian ini adalah dua orang dosen pada salah satu universitas swasta di Jakarta. Data diperoleh dan diolah melalui studi literatur dan wawancara.

Metode yang dipergunakan adalah kualitatif deskriptif berdasarkan fenomena. Williams (dalam Hardani Ahyar, dkk.,; 2020) menyebutkan tiga hal pokok penelitian kualitatif, yaitu (1) pandangan-pandangan dasar (*axioms*) tentang sifat realitas, hubungan peneliti dengan yang diteliti, posibilitas penarikan generalisasi, posibilitas dalam membangun jalinan hubungan kausal, serta peranan nilai dalam penelitian. (2) karakteristik pendekatan penelitian kualitatif itu sendiri, dan (3) proses yang diikuti untuk melaksanakan penelitian kualitatif.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan pertanyaan mengapa dan hasil penelitiannya lebih luas serta terperinci karena variabel-variabelnya diuraikan atau sfaktornya (Gulo W, 2020).

Dengan demikian, dapat disebutkan bahwa penelitian penelitian kualitatif deskriptif berdasarkan fenomena adalah penelitian yang dilakukan apa adanya sesuai data dan fakta yang diperoleh dan dianalisis oleh peneliti sesuai dengan situasi sosial budaya yang terjadi secara alamiah. Kondisi tersebut disesuaikan secara wajar bukan dalam kondisi terkendali.

IV. HASIL PENELITIAN

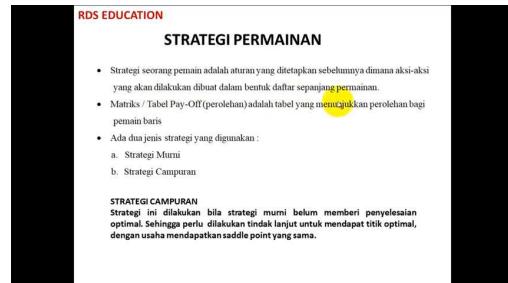
Penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan studi literatur. Narasumbernya terdiri dari dua orang dosen di sebuah universitas swasta di Jakarta. Berikut adalah hasil penelitian yang penulis peroleh.

1. Rusdiansyah

Beliau merupakan salah seorang dosen di perguruan tinggi swasta di Jakarta, yaitu Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta. Saat ini, statusnya adalah dosen aktif dengan jenjang kepangkatan Lektor. Beliau memiliki akun di [www.youtube](https://www.youtube.com/channel/UCVESOIWT7Cg-jaO_jw776eA) dengan nama RDS Education. Linknya yaitu https://www.youtube.com/channel/UCVESOIWT7Cg-jaO_jw776eA yang sudah bergabung pada Youtube sejak 14 November 2012.

Berikut adalah dua konten dari beberapa konten yang telah dibuat beliau, yaitu:

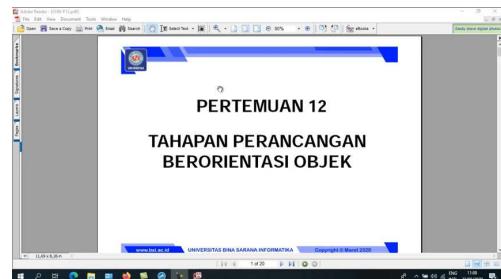
Gambar 2 Video Tutorial Riset Operasi Teori Permainan untuk Strategi Murni dan Strategi Campuran



Sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=DOZgveMJU54&list=TLPQMzAwNzIwMjCKMIN1ax5atg&index=2>

Video tersebut membahas riset operasi teori permainan dengan lengkap dan detail, dan pembahasan disertai dengan kasus sehingga mudah dipahami.

Gambar 3 Tahapan Perancangan Berorientasi Objek.



Sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=6Z2sq2D01Tc&list=TLPQMzAwNzIwMjCK>

Video tersebut membahas tahapan perancangan program berorientasi objek langkah per langkah sehingga mudah dipahami.

Berdasarkan temuan data kedua konten yang dibuat Rusdi sebagai narasumber, hasil wawancara, dan studi literatur, diperoleh

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 5 Nomor 3 Edisi Agustus 2020 (183-195)

hasil bahwa sebagai dosen, beliau bekerja untuk mengisi waktu luang selama pandemi covid 19 dan dapat berkembang lebih baik pada New Normal. Selain mengajar di Universitas Bina Sarana Informatika dan STMIK Nusa Mandiri, beliau juga memiliki ponsel cerdas melalui salah satu portal belanja. Melalui link youtube RDS EDUCATION, para mahasiswa atau masyarakat umum dapat mengetahui ilmu dan pengetahuan yang dibutuhkan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh Rusdi. Konten video tersebut dibagikan pada platform www.facebook.com. Software yang dipergunakan adalah Software camtasia dan pekerjaan sebagai Youtuber masih dilaksanakan individu.

2. Jordy Lasmana Putra

Jordy Lasmana Putra merupakan dosen aktif di Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta. Selain aktif mengajar, Jordy beraktivitas sebagai Youtuber melalui *channel*-nya, yaitu [J2] Project 18 sejak 7 Desember 2018. You Tube Channel [J2] Project 18 merupakan channel yang berisikan konten mengenai *foods, games, arts, dan life style (+ Education)*. Tujuan channel tersebut adalah memberikan manfaat, menghibur dan menjadi referensi bagi masyarakat di Indonesia. Dengan demikian, pada channel tersebut, tidak terdapat

konten yang bermuatan unsur-unsur politik, ujaran kebencian, berita bohong (hoax), atau konten-konten negatif lainnya. Berikut adalah temuan data berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur.

a. J2Education

J2Education merupakan konten edukasi yang berisikan materi mengenai IT, How To Fix, Tugas Akhir atau Skripsi, dan sebagainya yang berkaitan dengan pendidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, berikut adalah contoh konten edukasi yang telah dipublikasikan pada channel [J2] Project 18 pada Gambar 4 #kutipanlangsung #kutipantidaklangsung #plagiarisme Mengenal Kutipan Langsung dan Tidak Langsung | Cara Terhindar Dari Plagiarisme.

Gambar 4 #kutipanlangsung

#kutipantidaklangsung #plagiarisme

Mengenal Kutipan Langsung dan Tidak Langsung | Cara Terhindar Dari Plagiarisme

APA ITU...???

Kutipan Langsung

* Kutipan langsung merupakan suatu penggunaan kutipan yang dilakukan oleh penulis dengan cara menulis kembali pikiran/pendapat/de/gagasan orang lain yang sama persis dengan aslinya. Juga dapat dikatakan bahwa penulis secara langsung menggunakan teknik copas (copy paste) tanpa adanya pengubahannya dari kalimat aslinya.

Kutipan Tidak Langsung

* Kutipan tidak langsung merupakan penggunaan kutipan yang dilakukan oleh penulis dengan cara mengambil pikiran/ide/gagasan/pendapat orang lain, kemudian menyampaikan dalam sebuah karya penulis itu dengan kalimatnya sendiri sesuai dengan pemahamannya pada kutipan tersebut.



Sumber: <https://peerdidikan.co.id/kutipan-pengertian-fungsinya-jenis-ciri-contohnya/>

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=msJBeNV0lmo>

Pada video tersebut, Jordy menjelaskan mengenai kutipan langsung, kutipan tidak langsung, dan cara menghindari plagiarisme. Jordy juga menyertakan referensi sebagai bahan rujuan konten yang dibuatnya.

b.J2Foods

J2Foods merupakan *playlist* yang berisikan konten makanan (*food*) yang terdiri dari review, mukbang, kuliner, dan sebagainya. J2 Foods merupakan salah satu konten yang dibuat berdasarkan salah satu hobi yang dimiliki Jordy. Gambar 5 #Viral #PangsitGorengViral #PangsitGorengLegino PANGSIT GORENG "VIRAL" LEGINO, GAK NYESEL WAITING LIST 4 HARI !! merupakan salah satu konten pada J2Foods.

Gambar 5 #Viral #PangsitGorengViral
#PangsitGorengLegino PANGSIT GORENG
"VIRAL" LEGINO, GAK NYESEL
WAITING LIST 4 HARI !!



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=6Buizzqjz5k>

Pada konten J2Foods Gambar 5, Jordy membagikan pengalaman kulinernya dengan pangsit goreng yang sedang viral di Cengka-

reng Timur, yaitu Pangsit Goreng Le Gino. Viral karena banyak pembeli yang berada dalam daftar tunggu untuk memesan menu, rasa yang enak, dijual di gang sempit, dan harga pangsit goreng spesialnya yang murah. Selain itu, Jordy memberikan alamat, peta, serta akun Instagram penjual pangsit tersebut.

c. J2Arts

Selain kuliner, Jordy memiliki hobi lainnya. Berdasarkan hal tersebut, J2Arts dipublikasikan sebagai konten yang berisikan musik. Berikut adalah contoh kontennya, pada Gambar 6 #NMAXJingleCompetition #Connected2Yamaha #KebanggaanIndonesia All New NMAX Pilihanku - Jordy & Syarah | NMAX Jingel Competition

Gambar 6 #NMAXJingleCompetition
#Connected2Yamaha
#KebanggaanIndonesiaAll New NMAX
Pilihanku - Jordy & Syarah | NMAX Jingel
Competition



Sumber:https://www.youtube.com/watch?v=K7blA3PMbXU&list=PLvT7-AKYOYMzMzplkmBwGk_VGSsDOV1Zx&index=2&t=0s

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 5 Nomor 3 Edisi Agustus 2020 (183-195)

Konten pada Gambar 6, berisikan kemampuan Jordy bermain gitar dan bernyanyi bersama dengan Syarah Seimahuira. Kegiatan tersebut dilaksanakan saat waktu luang sehingga dapat mengikuti mengikuti "NMAX Jingle Competition" yang diadakan oleh PT Yamaha Indonesia Motor Manufacturing (PT YIMM) bersama PT Yamaha Music Indonesia Distributor (PT YMID) membuat motor dan musik menjadi satu tujuan.

d. J2LifeStyle

J2LifeStyle berisikan *playlist* konten kehidupan dan aktivitas Jordy. Sehubungan dengan hal tersebut, berikut adalah Gambar Gambar 7 #behindthescene #wisudabsi #kuliahbsiaja Behind The Scene Wisuda UBSI 2019

Gambar 7 #behindthescene #wisudabsi #kuliahbsiaja Behind The Scene Wisuda UBSI 2019



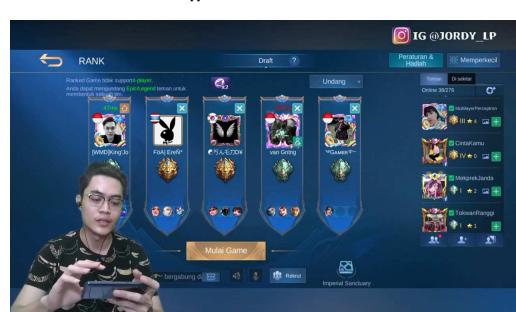
Sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=Z3KFzhn4ztY>

Pada Gambar 7 #behindthescene #wisudabsi #kuliahbsiaja Behind The Scene Wisuda UBSI 2019, Jordy mempublikasikan kegiatan wisuda UBSI. Pada konten tersebut, Jordy juga memberitahu kesuksesan wisuda UBSI 2019.

e. J2Games

Games merupakan salah satu hobi Jordy selain *Food* dan *Arts*. Oleh karena itu, Jordy membuat *playlist* konten *game*. Berikut ini adalah Gambar 8 #MabarMLBB #GamePlayHylos #MabarMLpakeDiscord NYOBAIN MABAR "ML" PAKE DISCORD, SERU JUGA ANYAY!!! || MOBILE LEGENDS yang merupakan salah satu konten game yang terdapat pada J2Games dan telah dipublikasikan.

Gambar 8 #MabarMLBB #GamePlayHylos #MabarMLpakeDiscord NYOBAIN MABAR "ML" PAKE DISCORD, SERU JUGA ANYAY!!! || MOBILE LEGENDS



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=3YCc4F4byms>

Pada Gambar 8 #MabarMLBB #Game-PlayHylos #MabarMLpakeDiscord NYOBA-IN MABAR "ML" PAKE DISCORD, SERU JUGA ANYAY!!! || MOBILE LEGENDS, merupakan game Mobile Legends (ML) yang dilakukan Jordy bersama teman-temannya, yaitu Shendy, Cahya, Miftah, dan Didy. Konten tersebut merupakan konten perdana dengan *discord*.

Berdasarkan hasil temuan data pada narasumber kedua, yaitu Jordy Lesamana Putra diperoleh hasil bahwa channel youtubenya dipublikasikan berdasarkan ide dari hobi, hal-hal yang sedang ramai diperbincangkan, permasalahan yang terjadi serta solusi dari permasalahan tersebut. Sebagai Youtuber yang merupakan bagian dari *content creator*, Jordy menggunakan beberapa piranti lunak untuk menunjang pekerjaannya, yaitu Filmora 9 untuk Video Editing, Audicity untuk Audio Editing, Photoshop dan Canva untuk Photo Editing. Adapun, untuk kelengkapannya, yaitu *laptop*, *handphone*, *tripod*, *mic clip on*, dan *earphone*. Kendala dan solusi yang dihadapi adalah kendala saat syuting karena biasanya ada permasalahan di peralatan sehingga selalu mengecek peralatan sebelum memulai syuting. Sebagai Youtuber, Jordy memerlukan kreativitas supaya tetap fokus dengan minat masing-

masing dan selalu meningkatkan kualitas dari setiap konten yang dibuat dengan menerima kritik dan saran dari orang lain. Selain berprofesi sebagai dosen, Jordy bekerja sebagai Youtuber karena pekerjaan tersebut sebagai batu loncatan dirinya supaya menjadi motivator dan platform youtube sebagai wadah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman serta dikenal di masyarakat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pekerjaan Youtuber merupakan salah satu jenis aktivitas yang dilakukan Jordy sebagai motivasi dirinya untuk berkembang menjadi lebih baik, berbagi kepada sesama, serta konsisten dalam berkreativitas.

Dengan demikian, berdasarkan data, hasil, dan pembahasan kedua narasumber penelitian ini meurpaakan dosen yang kreatif melalui prlatform Youtube. Ide kreativitas diperoleh melaui pengalaman, minat, dan pengalaman. Saat pandemi Covid 19 berakhir dan menuju New Normal, maka kreativitas sebagai Youtuber dapat dikembangkan.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dan Pembahasan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut kreativitas dosen tidak hanya pada bahan ajar di dalam kelas, tetapi juga melalui media lainnya, di antaranya sebagai Youtuber.

Dengan bekerja sebagai Youtuber, maka dosen telah mengaplikan salah satu bagian dari Tridarma Perguruan Tinggi, yaitu Pengabdian kepada Masyarakat. Diharapkan, dengan beraktivitas sebagai Youtuber, masyarakat unum sebagai pengguna platforms tersebut memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Kreativitas Dosen sebagai Youtuber semakin besar peluangnya saat pandemic Covid 19 dan dapat berkembang lebih baik saat New Normal.

DAFTAR PUSTAKA

- AEQ.2020. *Aturan PSBB DKI Jakarta*. <https://www.medcom.id/foto/grafis/VNx4ZjyN-aturan-psbb-dki-jakarta> (diakses 27 Juli 2020).
- Ahyar, Hardani, dkk., 2020. *Metode Penelitian Kualitatatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Amalia, Tri Wahyu dan A.A.I. Prihandari Satvikadewi. *Personal Branding Content Creator Arif Muhammad (Analisis Visual pada Akun Youtube @Arif Muhammad)*. Jurnal Representamen Vol 6 No. 01 April 2020.
- Andriani, Dwi Retno. 2012. *Modul 6 Kreativitas dan Inovasi*. <http://permasetra.ub.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/RUA_6_BP2_kreatifitas_inovasi.pdf>. Malang:
- Universitas Brawijaya. (Diakses 27 Juli 2020).
- BNPB Indonesia. 2020. “*Apa itu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)?*”. https://twitter.com/BNPB_Indonesia/status/1246609401344978945/photo/1 (diakses 27 juli 2020).
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2009. *Studi Industri Kreatif Indonesia 2009 Update*. Jakarta: Depaartemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Fahmi, Irfan. 152050136. 2019. *Analisis Semiotika Youtube Rewind Bandung 2018 Karya Komunitas Youtube Creator Bandung*. Skripsi(S1) thesis, FISIP UNPAS. <<http://repository.unpas.ac.id/43214/>>.(diakses 25 Juli 2020).
- Fatmawiyati-Jati. 2018. Telaah Kreativitas.<<https://www.researchgate.net/publication/328217424>>. (diakses 27 Juli 2020).
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Henry, Samuel. 2017. Menjadi Content Creator di Era Digital. <http://btkp-diy.or.id/upload_btkp/file_download/Menjadi%20Content%20Creator.pdf.> (diunduh 25 Juli 2020).
- Hermawan, Daniel. 2018. *Content Creator dalam Kacamata Industri Kreatif: Peran Personal Branding dalam Media Sosial*. <<http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/7824>> (diakses 23 Juli 2020).

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 5 Nomor 3 Edisi Agustus 2020 (183-195)

- J2Arts. 2020. *All New NMAX Pilihanku - Jordy & Syarah / NMAX Jingel Competition.* <https://www.youtube.com/watch?v=K7bla3PMbXU&list=PLVt7-AKYOYMzMzplkmBwGk_VGSsDOV1Zx&index=2&t=0s>. (diakses 27 Juli 2020).
- J2Education.2020. #kutipanlangsung #kutipantidaklangsung #plagiarisme. *Mengenal Kutipan Langsung dan Tidak Langsung / Cara Terhindar Dari Plagiarisme.* <https://www.youtube.com/watch?v=msJBeNV0lmo>. (diakses 27 Juli 2020).
- J2Foods. 2020. #Viral #PangsitGorengViral #PangsitGorengLegino PANGSIT GORENG "VIRAL" LEGINO, GAK NYESEL WAITING LIST 4 HARI !!. <https://www.youtube.com/watch?v=6Buizzqjz5k> (diakses 27 Juli 2020).
- J2Games. 2020. Nyobain Mabar "ML" Pake Discord, Seru Juga Anyay!!! // Mobile Legends. <<https://www.youtube.com/watch?v=3YCc4F4byms>>. (diakses 27 Juli 2020).
- J2LifeStyle. 2019. *Behind The Scene Wisuda UBSI 2019.* <<https://www.youtube.com/watch?v=Z3KFzhn4ztY>>. (diakses 27 Juli 2020).
- M. V., Patricia Maria. 2019. *Peluang Bisnis Content Creator di Kalangan Milenial dan Era Digital.* <<https://binus.ac.id/bandung/2019/12/peluang-bisnis-content-creator-di-kalangan-milenial-dan-era-digital>> (diakses 23 Juli 2020).
- kalangan-milenial-dan-era-digital/>(diakses 23 Juli 2020).
- Nikula, Jonna. 2017. Creating Content for Social Media as a Profession in Finland. <<https://www.theses.fi/handle/10024/133778>> (diakses 23 Juli 2020).
- Presiden Republik Indonesia. 2005. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Rusdiansyah. 2020. *Video Tutorial Riset Operasi Teori Permainan untuk Strategi Murni dan Strategi Campuran.* <https://www.youtube.com/watch?v=DOZgveMJU54&list=TLPQMzMwNzIwMjCKMIN1ax5atg&index=2> (diakses 24 Juli 2020).
- Rusdiansyah. 2020. *Tahapan Perancangan Berorientasi Objek.* <https://www.youtube.com/watch?v=6Z2sq2Do1Tc&list=TLPQMzMwNzIwMjCKMIN1ax5atg&index=4> (diakses 24 Juli 2020)
- Silvia, Mega. 2019. *Strategi Content Creator Pada Dakwah Di Media Sosial (Studi Kasus pada Akun Instagram @pejuang.mahar).* Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sundawa, Yusti Amelia, dan Wulan Trigartanti. 2018. Fenomena Content Creator di Era Digital. Volume 4 No.2. Prosiding Hubungan Masyarakat. <<http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/humas/article/view/11408/pdf>>. <diakses 23 Juli 2020>