

MODUL 3

CONTENT CREATION

Dari Ide Menjadi Konten yang Berdampak

LEARN → PRACTICE → CREATE → SHARE → REFLECT

A. IDENTITAS MODUL

Komponen	Keterangan
Target Audiens	Siswa SMA / Pemula
Pendekatan Alat	Canva / CapCut / Smartphone / Google Docs / Media Sosial / AI / lainnya
Durasi	3 sesi × 120 menit
Level	Beginner
Model Pembelajaran	Experiential Learning + Project-Based Learning
Mini Project	Digital Campaign / Content Campaign
Produk Akhir	Content Idea, Content Brief, Storyboard/Script, Visual/Video, Caption, Content Plan

B. DESKRIPSI MODUL

Modul ini membantu siswa memahami bahwa membuat konten digital bukan hanya soal membuat gambar atau video yang menarik. Siswa belajar memulai dari audiens dan tujuan, menemukan ide, menyusun cerita, menghasilkan konten, serta merencanakan publikasi. Contoh dan aktivitas menggunakan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa, sekolah, lingkungan, dan komunitas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi karakteristik, kebutuhan, masalah, dan minat audiens.
2. Menentukan tujuan sebuah konten digital sesuai kebutuhan audiens.
3. Menghasilkan ide konten yang relevan dan kreatif.
4. Menyusun storytelling sederhana menggunakan struktur Hook–Problem–Story–Solution–Call to Action.
5. Membuat konten digital sederhana menggunakan alat yang tersedia.
6. Menyusun content plan untuk kampanye digital sederhana.
7. Mempresentasikan konten dan melakukan refleksi berdasarkan feedback.

D. KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN

Kompetensi	Indikator
Kreativitas	Menghasilkan berbagai ide konten.
Komunikasi	Menyampaikan pesan secara jelas.
Berpikir kritis	Menyesuaikan konten dengan audiens dan tujuan.
Literasi digital	Memilih dan menggunakan alat digital secara tepat.
Kolaborasi	Bekerja dalam tim untuk menghasilkan konten.
Problem solving	Mengubah masalah menjadi ide kampanye.
Presentasi	Menjelaskan ide dan hasil karya.

E. PETA MATERI

CONTENT → AUDIENCE → OBJECTIVE → IDEA → STORY → CREATE → PLAN → SHARE → IMPACT

Sesi	Fokus	Output
1	Content & Audience	Audience Persona + Content Objective
2	Content Idea & Storytelling	Content Idea + Storyboard/Script

3	Content Creation & Planning	Konten Digital + Caption + Content Plan
---	-----------------------------	---

F. SESI 1 — CONTENT & AUDIENCE

Durasi: 120 menit

Tujuan

- Menjelaskan pengertian digital content.
- Mengidentifikasi karakteristik audiens.
- Menentukan kebutuhan audiens.
- Menentukan content objective.

Materi Utama

1. Apa Itu Digital Content?

Digital content adalah informasi atau pesan yang dibuat dalam bentuk digital dan dapat dikonsumsi melalui perangkat atau platform digital.

- Poster
- Foto
- Video
- Reels/Short Video
- Infografis
- Artikel
- Podcast
- Social Media Post

2. Audience

Audience adalah orang atau kelompok yang menjadi sasaran sebuah konten.

Pertanyaan	Yang perlu diketahui
Siapa?	Usia, peran, karakteristik umum
Apa yang mereka butuhkan?	Informasi, solusi, hiburan, inspirasi
Apa masalah mereka?	Kebutuhan atau persoalan yang ingin dibantu
Di mana mereka berada?	Platform atau media yang digunakan
Konten apa yang menarik?	Format, tema, gaya, dan bahasa

3. Content Objective

Content objective adalah tujuan yang ingin dicapai melalui sebuah konten.

Objective	Makna sederhana	Contoh
Inform	Memberi informasi	Jadwal kegiatan sekolah
Educate	Mengajarkan sesuatu	Tips belajar
Entertain	Menghibur	Video pendek kreatif
Inspire	Memberi inspirasi	Kisah siswa berprestasi
Persuade	Mendorong perubahan sikap	Kampanye hemat energi
Call to Action	Mengajak melakukan tindakan	Daftar kegiatan / ikut kampanye

Aktivitas 1 — Kenali Audiensmu

Buat Audience Persona sederhana.

Komponen	Jawaban
Nama/jenis audiens	
Usia	
Minat	
Masalah/kebutuhan	
Platform yang digunakan	
Jenis konten yang disukai	

Mini Challenge — Audience Detective

Pilih satu masalah di sekolah. Tentukan siapa yang paling membutuhkan informasi atau solusi dari masalah tersebut.

Output: Audience Persona + satu kalimat kebutuhan audiens.

Aktivitas 2 — Tentukan Tujuan Konten

Cocokkan tujuan dengan contoh konten.

Situasi	Objective yang Dipilih	Alasan
Mengumumkan lomba sekolah		
Mengajarkan cara memilah sampah		
Mengajak siswa membaca		
Membuat video lucu tentang kehidupan sekolah		

Refleksi Sesi 1

Siapa audiens saya dan mengapa mereka perlu konten saya?

G. SESI 2 — CONTENT IDEA & STORYTELLING

Durasi: 120 menit

Tujuan

- Menghasilkan ide dari masalah, pengalaman, lingkungan, dan kebutuhan audiens.
- Menyusun ide menggunakan proses Observe–Ask–Ideate–Select.
- Menyusun cerita sederhana untuk menyampaikan pesan.

1. Content Idea

Ide konten dapat berasal dari hal yang dekat dengan kita.

- Masalah sehari-hari
- Pengalaman pribadi
- Lingkungan sekolah
- Tren
- Pertanyaan audiens
- Informasi edukatif

- Produk atau kegiatan sekolah

OBSERVE → ASK → IDEATE → SELECT

Challenge — 100 Ide dalam 10 Menit

Pilih satu tema. Tulis sebanyak mungkin ide tanpa langsung menilai apakah ide tersebut bagus atau tidak. Setelah selesai, pilih ide yang paling relevan dengan audiens dan tujuan.

Tema: _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

2. Storytelling

Storytelling adalah cara menyampaikan pesan melalui cerita agar audiens lebih mudah memahami dan mengingatnya.

HOOK → PROBLEM → STORY → SOLUTION → CALL TO ACTION

Bagian	Fungsi	Contoh pertanyaan
Hook	Menarik perhatian	Mengapa saya harus melihat konten ini?
Problem	Menunjukkan masalah	Apa yang sedang terjadi?
Story	Memberi konteks/pengalaman	Bagaimana masalah itu terjadi?
Solution	Menawarkan solusi	Apa yang bisa dilakukan?
CTA	Mengajak bertindak	Apa yang harus dilakukan audiens?

Challenge — Ubah Ide Menjadi Cerita

Bagian	Isi
Hook	
Problem	
Story	
Solution	
CTA	

Storyboard / Script Sederhana

Scene	Visual	Dialog/Narasi	Durasi
1			
2			
3			
4			
5			

Refleksi Sesi 2

Apa yang membuat sebuah cerita menarik bagi audiens?

H. SESI 3 — CONTENT CREATION & PLANNING

Durasi: 120 menit

Tujuan

- Menerapkan prinsip dasar visual dan multimedia.
- Membuat konten digital sederhana.
- Menyusun caption dan CTA.
- Membuat content plan.

1. Content Production

Saat membuat konten, perhatikan:

- Visual
- Typography
- Color
- Composition
- Image
- Video
- Audio
- Caption

CLEAR → SIMPLE → RELEVANT → ATTRACTIVE

2. Tools yang Dapat Digunakan

Tool	Contoh Penggunaan
Canva	Poster, infografis, social media post
CapCut	Video pendek dan editing
Smartphone	Foto, video, audio
Google Docs/Slides	Script, storyboard, presentasi
AI tools	Brainstorming, draft ide, variasi caption atau visual sesuai aturan penggunaan yang berlaku

3. Content Planning

Content planning adalah proses mengatur apa yang akan dibuat, untuk siapa, di platform mana, kapan dipublikasikan, dan tindakan apa yang diharapkan dari audiens.

- Content Pillar
- Content Format
- Platform
- Schedule
- Caption
- CTA

Template Content Plan

Hari	Content Pillar	Ide	Format	Platform	Caption	CTA

Challenge — Create Your Content

Buat satu konten menggunakan salah satu tools yang tersedia.

- Poster
- Instagram/Social Media Post
- Short Video/Reels
- Infographic

Checklist sebelum dipublikasikan:

- ☐ Pesan utama jelas
- ☐ Sesuai audiens
- ☐ Sesuai tujuan
- ☐ Visual mudah dibaca
- ☐ Caption mendukung pesan
- ☐ CTA jelas
- ☐ Sumber/karya orang lain dihargai

I. MINI PROJECT — DIGITAL CAMPAIGN

CREATE FOR IMPACT

Siswa bekerja secara individu atau kelompok untuk membuat kampanye digital sederhana berdasarkan masalah yang dekat dengan kehidupan sekolah.

Pilihan Tema

- Sekolah bebas sampah

- Anti-bullying
- Literasi digital
- Hidup sehat
- Hemat energi
- Kampanye membaca
- Promosi kegiatan sekolah
- Produk siswa
- UMKM lokal
- Lingkungan sekolah

Tahapan Proyek

8. Identify Problem
9. Define Audience
10. Set Content Objective
11. Generate Content Idea
12. Create Story
13. Produce Content
14. Create Caption
15. Publish/Present
16. Reflect

Produk Akhir

- Audience Persona
- Content Objective
- Content Idea
- Content Brief
- Storyboard/Script
- Visual/Video
- Caption
- CTA
- Content Plan

J. PANDUAN LANGKAH DEMI LANGKAH FASILITATOR

Sebelum Aktivitas

- Sampaikan tujuan dan output.
- Siapkan perangkat dan contoh konten.
- Bagi siswa secara individu atau kelompok.
- Pastikan template kerja tersedia.

Saat Aktivitas

- Berikan instruksi singkat dan contoh.
- Ajukan pertanyaan pemantik.
- Dampingi siswa tanpa langsung mengambil alih pekerjaan.
- Berikan checkpoint waktu.

Setelah Aktivitas

- Minta siswa mempresentasikan hasil.

- Gunakan peer feedback.
- Bahas beberapa contoh karya.
- Arahkan siswa melakukan refleksi.

Pertanyaan Pemantik Fasilitator

- Siapa yang ingin kamu ajak bicara?
- Apa masalah atau kebutuhan mereka?
- Apa tujuan kontenmu?
- Mengapa mereka harus peduli?
- Apa pesan utama yang ingin kamu sampaikan?
- Apa tindakan yang kamu harapkan setelah mereka melihat konten?

K. GLOSARIUM MINI

Istilah	Penjelasan Sederhana	Contoh
Digital Content	Pesan/informasi dalam bentuk digital.	Poster, video, podcast
Audience	Orang yang menjadi sasaran konten.	Siswa kelas X
Content Objective	Tujuan yang ingin dicapai konten.	Mengajak hemat energi
Content Idea	Gagasan utama yang akan dibuat.	Video tips belajar
Content Pillar	Kelompok tema utama yang menjadi dasar konten.	Edukasi, inspirasi
Storytelling	Menyampaikan pesan melalui cerita.	Cerita perubahan siswa
Hook	Bagian pembuka untuk menarik perhatian.	Pertanyaan kuat
Caption	Teks pendamping visual/video.	Penjelasan dan konteks
Call to Action (CTA)	Ajakan kepada audiens untuk melakukan sesuatu.	Ayo ikut kampanye!
Content Plan	Rencana konten sebelum dibuat/dipublikasikan.	Kalender konten mingguan

L. KUIS EVALUASI

1. Mengapa audience perlu ditentukan sebelum membuat konten?

- A. Agar konten selalu panjang
- B. Agar pesan sesuai kebutuhan orang yang dituju
- C. Agar desain selalu berwarna
- D. Agar konten menggunakan banyak aplikasi

Kunci: B — Konten akan lebih relevan jika dibuat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik audiens.

2. Bagian storytelling yang bertujuan menarik perhatian di awal disebut...

- A. Hook
- B. Problem

C. Solution

D. CTA

Kunci: A — Hook digunakan untuk menarik perhatian audiens pada awal konten.

3. Manakah yang merupakan contoh Content Objective?

A. Warna biru

B. Mengajak siswa menghemat listrik

C. Ukuran gambar

D. Jenis font

Kunci: B — Mengajak siswa melakukan tindakan merupakan tujuan konten.

4. Apa fungsi CTA?

A. Menentukan ukuran video

B. Mengatur warna

C. Mengajak audiens melakukan tindakan

D. Menentukan jenis kamera

Kunci: C — CTA atau Call to Action memberikan arahan tindakan kepada audiens.

5. Apa fungsi Content Plan?

A. Menghapus semua ide

B. Mengatur rencana konten, format, platform, jadwal, dan CTA

C. Menggantikan proses kreatif

D. Membuat password

Kunci: B — Content plan membantu mengorganisasi proses pembuatan dan publikasi konten.

M. RUBRIK MINI PROJECT

Skala 1–4: 1 = belum terlihat, 2 = mulai berkembang, 3 = baik, 4 = sangat baik.

Kriteria	Bobot	1	2	3	4
Audience	10%	Tidak jelas	Sebagian jelas	Jelas	Sangat spesifik
Content Objective	10%	Tidak ada	Kurang tepat	Tepat	Sangat jelas
Content Idea	15%	Tidak relevan	Cukup relevan	Relevan	Sangat kreatif/relevan
Storytelling	15%	Tidak runtut	Kurang runtut	Runtut	Sangat kuat
Visual/Video	20%	Belum selesai	Sederhana	Baik	Sangat efektif

Caption & CTA	10%	Tidak ada	Kurang jelas	Jelas	Sangat persuasif/relevan
Content Planning	10%	Tidak ada	Sebagian	Lengkap	Sangat terstruktur
Presentation	10%	Tidak jelas	Cukup	Jelas	Sangat komunikatif

N. REFLEKSI SISWA

17. Siapa audiens saya?

18. Apa tujuan konten saya?

19. Dari mana ide konten saya berasal?

20. Apa cerita yang ingin saya sampaikan?

21. Apa hal paling sulit saat membuat konten?

22. Apa yang akan saya perbaiki?

23. Bagaimana konten saya dapat memberikan dampak positif?

O. PORTFOLIO — MY DIGITAL CONTENT

Komponen	Isi
Nama	
Kelas	
Sekolah	
Audience	
Content Objective	
Content Idea	

Story	
Content Format	
Platform	
CTA	
Impact	

Bukti: ☐ Content Brief ☐ Storyboard ☐ Design/Video ☐ Caption ☐ Content Plan ☐ Presentation

P. LEARNING JOURNEY

LEARN → PRACTICE → CREATE → SHARE → REFLECT

Pada akhir modul, siswa tidak hanya menghasilkan konten, tetapi mampu menjelaskan mengapa konten tersebut dibuat, siapa audiensnya, apa tujuannya, bagaimana ceritanya, dan bagaimana konten tersebut direncanakan.

Bukan hanya membuat konten yang menarik, tetapi membuat konten yang memiliki tujuan, relevan bagi audiens, dan memberikan dampak positif.