

## BAB II

### PELAKSANAAN PROGRAM

#### 2.1 Program-program yang Dilaksanakan

Program-program yang telah dilaksanakan pada kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di Pojok Digital selama 1 bulan, terhitung mulai tanggal 21 Juli-22 Agustus 2025, sebagai berikut:

**Table 2. 1 Program yang Dilaksanakan**

| No | Kegiatan                            | Tujuan   |
|----|-------------------------------------|--|
| 1  | <i>Live Streaming</i> Pojok Digital | <p>Melakukan bincang santai sekaligus memberikan informasi-informasi terkait dengan IIB Darmajaya, Prodi Bisnis Digital, dan juga Penerimaan Mahasiswa Baru. Beberapa contoh topik yang dibawakan saat <i>live streaming</i> Pojok Digital, sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isu-isu terkini dan berita terbaru.</li> <li>2. Hal-hal yang sedang trend.</li> <li>3. <i>Lifestyle</i>.</li> <li>4. Kolaborasi dengan jajaran petinggi IIB Darmajaya.</li> <li>5. Kolaborasi dengan orkem IIB Darmajaya.</li> <li>6. Kolaborasi dengan sekolah-sekolah di Lampung.</li> <li>7. <i>Horror session</i>.</li> </ol> |

|   |                  |  |
|---|------------------|--|
|   |                  | <p>8. Tamu-tamu yang memiliki karir di bidang yang berkaitan dengan Program Studi Bisnis Digital.</p> <p>9. Kolaborasi dengan mahasiswa berprestasi IIB Darmajaya.</p>   |
| 2 | Pembuatan Konten | <p>1. Konten-konten harian Pojok Digital</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Anak Papi Ai</li> <li>b. Kampus Istanaku</li> <li>c. Drama Live</li> </ol> <p>2. Konten <i>hard selling</i> berupa iklan atau konten-konten yang langsung membahas tentang Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya serta Program Studi Bisnis Digital</p> |

Selain menjalankan program, kegiatan *live streaming* juga dijalankan melalui tahapan teknis yang sistematis, yaitu:

**a. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini dilakukan perencanaan tema, penentuan narasumber, dan penyusunan alur acara. Persiapan teknis meliputi pengecekan jaringan internet, perangkat keras seperti kamera, mikrofon, laptop, serta perangkat lunak pendukung (aplikasi siaran). Penataan ruang, pengaturan *background*, *wardrobe*, dan properti visual juga

dipersiapkan untuk menunjang kualitas siaran. Tim dibagi menjadi beberapa peran, meliputi *creative producer*, *host*, *creative operator*, dan tim dokumentasi. Dalam hal ini, penulis berperan sebagai *creative operator* yang bertanggung jawab dalam pengaturan elemen visual, pemilihan *angle* kamera, serta memastikan konsistensi estetika dan kreativitas konten.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Ketika *live streaming* berlangsung, *host* memandu jalannya acara sesuai alur yang telah ditentukan. *Creative operator* mengatur *visual*, *audio*, serta kestabilan jaringan agar siaran berjalan lancar. Tim dokumentasi bertugas merekam kegiatan, sementara anggota lain mengelola interaksi dengan audiens, baik melalui pertanyaan langsung maupun kolom komentar. Penulis sebagai *creative operator* memastikan tampilan visual tetap menarik, pemilihan *background* sesuai, serta estetika siaran terjaga sehingga meningkatkan profesionalitas program. Fokus utama pada tahap ini adalah memastikan konten tersampaikan dengan baik, menarik, dan sesuai strategi promosi yang ditetapkan.

**c. Tahap Evaluasi**

Setelah kegiatan selesai, dilakukan evaluasi bersama untuk menilai kualitas teknis dan isi siaran. Evaluasi mencakup aspek visual, pemilihan *angle* kamera, kualitas *audio*, penggunaan *background*, serta tingkat keterlibatan audiens. Rekaman *live streaming* kemudian diolah menjadi konten turunan yang dapat dipublikasikan ulang di media sosial, sehingga memperluas jangkauan audiens dan memperkuat branding Pojok Digital. Pada tahap ini, penulis sebagai *creative operator* juga mengevaluasi efektivitas konten visual dan memberikan masukan untuk perbaikan pada sesi berikutnya. Dengan sistematis tersebut, kegiatan *live streaming* Pojok Digital tidak hanya menjadi media promosi, tetapi juga sarana pembelajaran

praktis bagi mahasiswa untuk memahami proses produksi digital secara menyeluruh, termasuk aspek teknis, kreatif, dan strategi komunikasi.

## 2.2 Waktu Kegiatan

Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) dilaksanakan selama 30 hari, di mana penulis ditempatkan pada program Pojok Digital dengan aktivitas utama *berupa live streaming* melalui platform Tiktok. Selama periode tersebut, kegiatan dijalankan secara terstruktur dengan rincian sebagai berikut:

### 1. Periode Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM)

Pelaksanaan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) berlangsung pada semester 6 Tahun Akademik 2024/2025 dengan durasi kegiatan selama 30 hari, yaitu 21 Juli-22 Agustus 2025.

### 2. Hari dan Jam Pelaksanaan Pojok Digital

- a. Hari : Senin-Jum'at
- b. Waktu : Pukul 17.00-20.00 WIB
- c. Durasi :  $\pm$  3 jam setiap sesi *live streaming*
- d. Rangkaian Kegiatan Harian:

#### 1. Tahap Persiapan

Meliputi penentuan tema/topik *live streaming*, persiapan *wardrobe* dan properti pendukung, pengecekan peralatan teknis, serta *briefing host* dan narasumber.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan *live streaming* sesuai dengan segmen acara yang telah dirancang dalam rundown.

#### 3. Tahap Evaluasi

Dilakukan evaluasi singkat terkait kelancaran jalannya *live streaming*, interaksi dengan audiens, serta capaian *engagement* yang diperoleh.

Dengan jadwal yang konsisten dan terorganisir, Pojok Digital dapat dilaksanakan secara rutin dan profesional. Pola penjadwalan yang tetap juga menjadi strategi efektif untuk membangun kebiasaan audiens dalam menantikan tayangan *live streaming* pada jam yang sama setiap harinya.

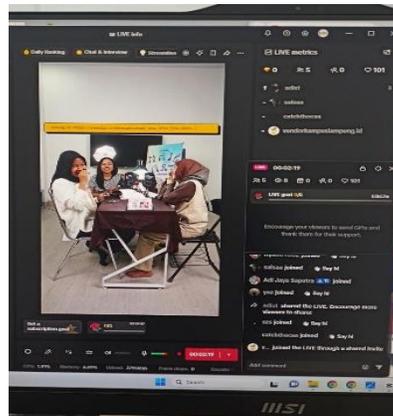
## 2.3 Hasil dan Dokumentasi

### 2.3.1 Tahap Persiapan



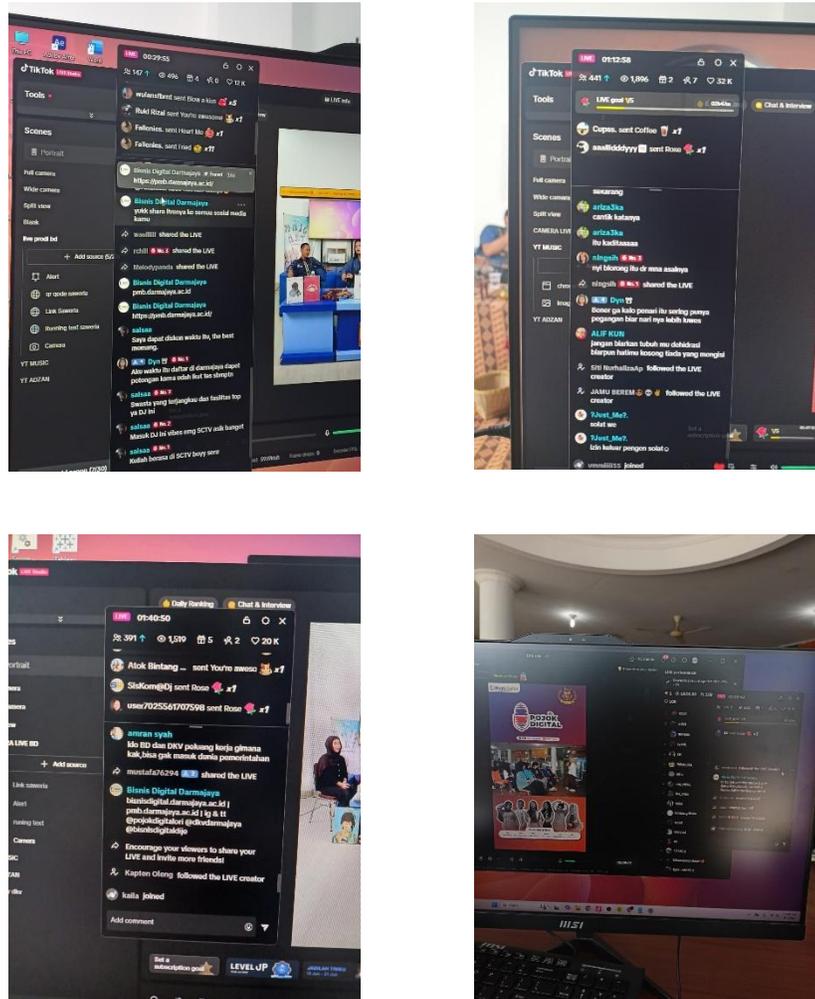
**Gambar 2. 1 Dokumentasi Tahap Persiapan**

### 2.3.2 Tahap Pelaksanaan



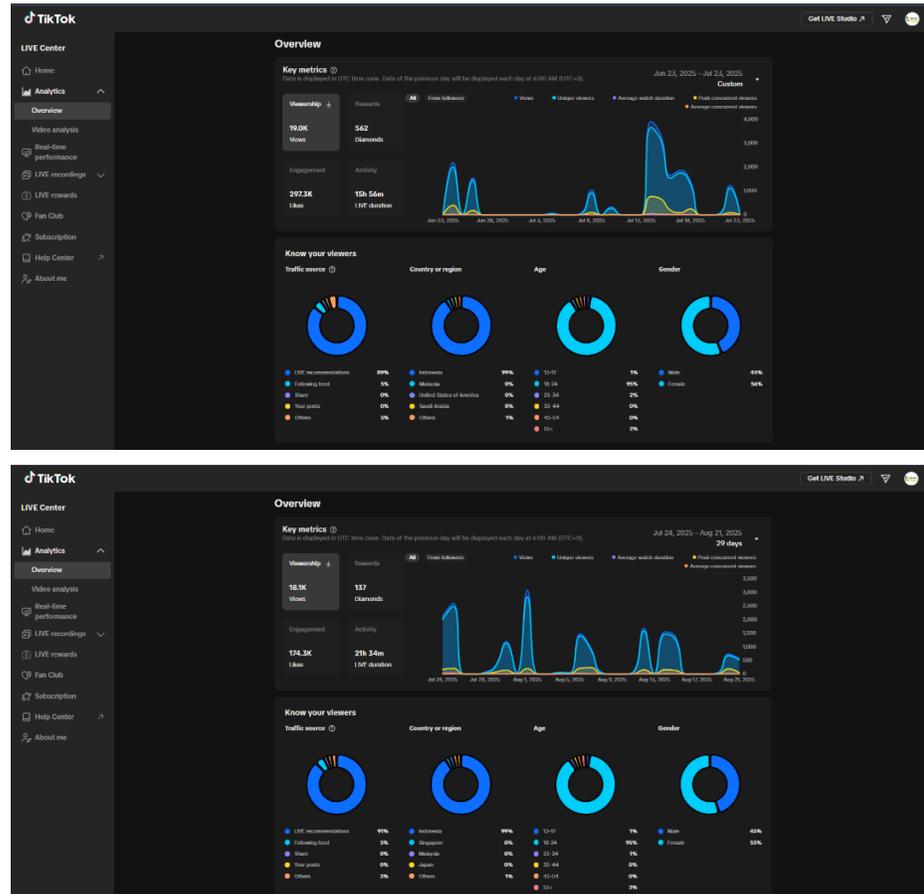
Gambar 2. 2 Dokumentasi Tahap Pelaksanaan

### 2.3.3 Tahap Evaluasi



Gambar 2. 3 Dokumentasi Tahap Evaluasi

### 2.3.4 Analisis *Live Streaming* Pojok Digital



Gambar 2. 4 Overview Live Streaming Pojok Digital

Hasil *overview* menunjukkan bahwa pada periode Juni–Juli 2025 *live streaming* Pojok Digital meraih 19 ribu penayangan dengan 297,3 ribu *likes* dalam 15 jam 56 menit siaran. Sementara pada periode Juli–Agustus 2025 diperoleh 18,1 ribu penayangan dengan 174,3 ribu *likes* meskipun durasi siaran lebih panjang, yaitu 21 jam 34 menit. Hal ini mengindikasikan adanya penurunan tingkat keterlibatan audiens meskipun intensitas siaran meningkat. Dengan kata lain, jumlah jam siaran yang lebih banyak belum sepenuhnya berbanding lurus dengan peningkatan interaksi penonton.

Dari sisi demografi, audiens didominasi oleh generasi muda berusia 18–24 tahun (95%) dengan sebaran gender relatif seimbang (55% perempuan

dan 45% laki-laki), serta hampir seluruhnya berasal dari Indonesia (99%). Sumber utama penonton berasal dari rekomendasi TikTok Live ( $\pm 90\%$ ), menandakan algoritma platform berperan besar dalam menjangkau audiens. Dengan demikian, meskipun capaian penonton cukup baik, konsistensi engagement perlu ditingkatkan melalui optimalisasi topik siaran, inovasi konten visual, dan interaksi yang lebih aktif dengan audiens

## 2.4 Dampak Kegiatan

Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) melalui Pojok Digital memberikan dampak signifikan terutama bagi mahasiswa, program studi, dan mitra yang terlibat. Bagi mahasiswa, kegiatan ini menjadi media pembelajaran praktis untuk mengasah keterampilan *digital marketing*, produksi konten kreatif, serta kemampuan teknis dalam mengelola *live streaming*. Pengalaman menghadapi kendala teknis juga melatih mahasiswa untuk lebih adaptif, solutif, dan profesional.

Bagi Program Studi Bisnis Digital, kegiatan ini berdampak positif terhadap citra akademik dan strategi promosi. Melalui konten kreatif dan *live streaming*, program studi mampu memperkenalkan diri kepada masyarakat luas dengan pendekatan *soft selling* yang relevan dengan tren digital. Sementara itu, bagi mitra mahasiswa wirausaha, kegiatan ini memberikan peluang promosi yang lebih luas, meningkatkan *brand awareness*, serta memperkuat kolaborasi yang saling menguntungkan.

Secara keseluruhan, kegiatan Pojok Digital tidak hanya memperkuat kompetensi mahasiswa, tetapi juga berkontribusi dalam membangun ekosistem ekonomi digital lokal yang berbasis kreativitas, kolaborasi, dan inovasi.