Online Video Platform
Akademi Desa

Tim Tenaga Ahli P3PD Komponen 2

Misbakhul Akbar, S.Kom., M.T.I.





Overview

Akademi Desa adalah sebuah ekosistem pembelajaran yang menyediakan metode pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses masyarakat dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan keterampilan masyarakat di desa. Akademi Desa sebagai pusat pembelajaran masyarakat (**community center learning**) yang diharap mampu memberikan ruang berbagi pengetahuan (**knowledge sharing**) tentang inovasi, pembangunan, dan kehidupan masyarakat desa, daerah tertinggal, dan transmigrasi untuk peningkatan kapasitas dan kualitas

BAPPENAS

KEMENKO PMK

SC

SC

P3PD

IBRD LOAN WORLDBANK
(Peningkatan Kapasitas SDM)

Efektifitas Pemanfaatan Dana Desa

KEMENDAGRI

KOMPONEN 1
Pemerintah Desa

KEMENDESA

KOMPONEN 2
Masyarakat Desa

PIU SUB KOMPONEN 2C1 PPSDM

AKADEMI DESA

GOALS



Media masyarakat desa bersosialisasi, berbagi informasi, serta berinteraksi terkait pembelajaran masyarakat



Menyediakan pelatihan yang terprogram baik dari pemerintah maupun lembaga sesuai kebutuhan masyarakat untuk mengakselerasi pembangunan tingkat desa



Community Center Learning dalam konsep peer to peer learning untuk memenuhi kebutuhan informasi, ide-ide, materi pembelajaran, inspirasi inovasi, yang bersifat praktis dengan konsep pembelajaran dari desa dan untuk desa



Memfasilitasi pemanfaat pembelajaran Akademi Desa untuk berkolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan terkait peningkatan kapasitas masyarakat desa

Konten Pembelajaran

- Konten yang “ringan”
- Tidak kaku (tidak terlalu formal)
- Accessible
- Bisa diterima oleh semua kalangan



Matrix Kebutuhan Konten

	Pegiat Desa, Akademisi, NGO/LSM	Perangkat Desa, KMPD	Masyarakat
Afiliasi dgn Pemerintah	Dekat	Sedang	Jauh
Ilmu yg dibutuhkan	Terstruktur	Kontekstual	Bergantung minat
Daya tahan/Keperluan belajar	Tinggi	Sedang	Rendah
Kebutuhan Pengujian	Akurat	Heuristik	Tidak ada
Peran	Rujukan	Aplikator	Inquisitor
Media dan Sarana	Modul	Repository	Forum, Konten Ringan

JAN 2023

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

NOTE: PLEASE READ THE IMPORTANT NOTES ON COMPARING DATA AT THE START OF THIS REPORT BEFORE COMPARING DATA ON THIS CHART WITH PREVIOUS REPORTS

INDONESIA

TOTAL POPULATION	CELLULAR MOBILE CONNECTIONS	INTERNET USERS	ACTIVE SOCIAL MEDIA USERS
276.4 MILLION	353.8 MILLION	212.9 MILLION	167.0 MILLION
URBANISATION 58.2%	vs. POPULATION 128.0%	vs. POPULATION 77.0%	vs. POPULATION 60.4%

SOURCES: UNITED NATIONS; GOVERNMENT BODIES; GSMA INTELLIGENCE; ITU; WORLD BANK; EUROSTAT; CNNIC; APJII; IAMAI & KANTAR; CIA WORLD FACTBOOK; COMPANY ADVERTISING RESOURCES AND EARNINGS REPORTS; OCDH; BETA RESEARCH CENTER; KEPIOS ANALYSIS. **ADVISORY:** SOCIAL MEDIA USERS MAY NOT REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. **COMPARABILITY:** SIGNIFICANT REVISIONS TO SOURCE DATA, INCLUDING COMPREHENSIVE REVISIONS TO POPULATION DATA. FIGURES ARE NOT COMPARABLE WITH PREVIOUS REPORTS. ALL FIGURES USE THE LATEST AVAILABLE DATA, BUT SOME SOURCE DATA MAY NOT HAVE BEEN UPDATED IN THE PAST YEAR. SEE NOTES ON DATA FOR FULL DETAILS.

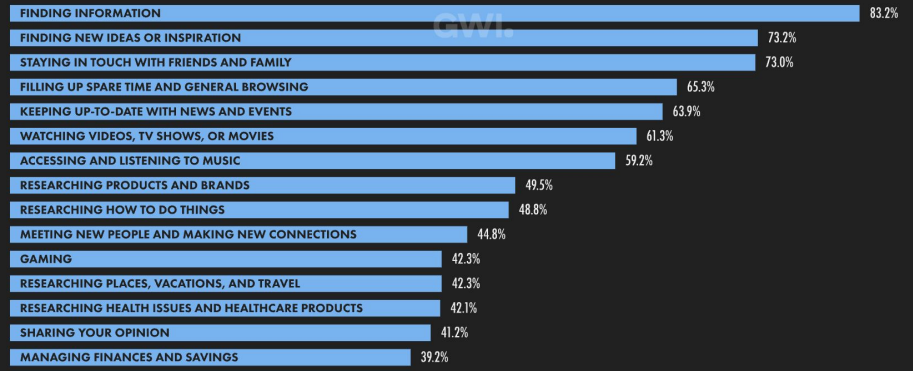
we are social Meltwater

JAN 2023

MAIN REASONS FOR USING THE INTERNET

PRIMARY REASONS WHY INTERNET USERS AGED 16 TO 64 USE THE INTERNET

INDONESIA



SOURCE: GWI (Q3 2022). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GWI.COM FOR FULL DETAILS.

JAN 2023

WATCHING ONLINE VIDEO CONTENT

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO WATCH EACH KIND OF VIDEO CONTENT VIA THE INTERNET EACH WEEK

INDONESIA

ANY KIND OF VIDEO	MUSIC VIDEO	COMEDY, MEME, OR VIRAL VIDEO	TUTORIAL OR HOW-TO VIDEO	VIDEO LIVESTREAM
97.4%	66.2%	53.1%	46.3%	40.5%
YEAR-ON-YEAR CHANGE +0.5% (+50 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE +2.8% (+180 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE +4.9% (+250 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE -0.4% (-20 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE +7.1% (+270 BPS)

EDUCATIONAL VIDEO	PRODUCT REVIEW VIDEO	SPORTS CLIP OR HIGHLIGHTS VIDEO	GAMING VIDEO	INFLUENCER VIDEOS AND VLOGS
37.6%	37.4%	25.5%	28.5%	33.3%
YEAR-ON-YEAR CHANGE -5.1% (-200 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE [UNCHANGED]	YEAR-ON-YEAR CHANGE -0.8% (-20 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE -4.7% (-140 BPS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE -0.3% (-10 BPS)

SOURCE: GWI (Q3 2022). FIGURES REPRESENT THE FINDINGS OF A BROAD GLOBAL SURVEY OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64. SEE GWI.COM FOR FULL DETAILS. NOTES: "YOY" PERCENTAGE VALUES REPRESENT THE RELATIVE YEAR-ON-YEAR CHANGE (I.E. AN INCREASE OF 20% FROM A STARTING VALUE OF 50% WOULD EQUAL 60%, NOT 70%). "BPS" VALUES REPRESENT THE ABSOLUTE CHANGE (IN BASIS POINTS).

JAN 2023

TIME SPENT USING SOCIAL MEDIA APPS

AVERAGE TIME PER MONTH THAT USERS SPEND USING EACH PLATFORM'S ANDROID APP

INDONESIA

WHATSAPP	YOUTUBE	TIKTOK	INSTAGRAM	FACEBOOK
29H 06M	26H 48M	29H 00M	15H 24M	14H 36M
PER USER, PER MONTH	PER USER, PER MONTH	PER USER, PER MONTH	PER USER, PER MONTH	PER USER, PER MONTH
YEAR-ON-YEAR CHANGE -7.3% (-2H 18M)	YEAR-ON-YEAR CHANGE +1.5% (+24 MINS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE +25.5% (+5H 54M)	YEAR-ON-YEAR CHANGE -3.7% (-36 MINS)	YEAR-ON-YEAR CHANGE -3.9% (-36 MINS)

SOURCE: DATA.AI INTELLIGENCE. SEE DATA.AI FOR MORE DETAILS. NOTES: FIGURES REPRESENT AVERAGE NUMBER OF HOURS SPENT PER USER, PER MONTH USING EACH PLATFORM'S MOBILE APP ON ANDROID PHONES THROUGHOUT 2022. PLATFORMS ARE SHOWN IN RANK ORDER (LEFT TO RIGHT) BASED ON TOTAL, CUMULATIVE TIME SPENT ACROSS ALL USERS.

JAN 2023

APP RANKING: DOWNLOADS

RANKING OF MOBILE APPS AND MOBILE GAMES BY TOTAL NUMBER OF DOWNLOADS BETWEEN JANUARY AND DECEMBER 2022

INDONESIA

#	MOBILE APP	COMPANY
01	CAPCUT	BYTEDANCE
02	TIKTOK	BYTEDANCE
03	FACEBOOK	META
04	INSTAGRAM	META
05	SHOPEE	SEA
06	WHATSAPP	META
07	DANA	ESPAY DEBIT INDONESIA KOE
08	SNACK VIDEO	KUAISHOU
09	WHATSAPP BUSINESS	META
10	SHAREIT	SHAREIT

#	MOBILE GAME	COMPANY
01	STUMBLE GUYS	KITKA GAMES
02	HIGGS DOMINO ISLAND	BOKE
03	MOBILE LEGENDS: BANG BANG	BYTEDANCE
04	FREE FIRE	SEA
05	SUBWAY SURFERS	SYBO
06	SUPER SUS	PIPRODUCTIONS
07	FIFA SOCCER	ELECTRONIC ARTS
08	STICKMAN PARTY	PLAYMAX GAME STUDIO
09	SAKURA SCHOOL SIMULATOR	GARUSOFT DEVELOPMENT
10	ROBLOX	ROBLOX

SOURCE: DATA.AI INTELLIGENCE. SEE DATA.AI FOR MORE DETAILS. NOTES: RANKINGS BASED ON COMBINED USER ACTIVITY ACROSS THE GOOGLE PLAY STORE AND APPLE IOS APP STORE BETWEEN JANUARY AND DECEMBER 2022. VALUES FOR CHINA ONLY INCLUDE ACTIVITY ON THE APPLE IOS APP STORE.

Other Sources

55.06% Responden Paling sering Mengakses Video Online

APJII: Survey Internet Indonesia 2023

Audiences Shift to Video-based Platforms

Reuter Institute: Digital News Report 2023

Pasar video pendek dalam tiga tahun terakhir mengalami tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) 55%

Ipsos:Indonesia Short Video White Paper 2023



A Picture Is Worth a Thousand Words

Business Model Canvas - Akademi Desa

Key Partners

BBPPMDTT;
BPPMDTT;
DPMD Prov-Kabupaten;
TPP TA Nasioal, TA Prov, TA PM Kab, PD, PLD;
Duta Digital;
Pemerintah Desa;
Kader Digital;
Mitra Akademi Desa: NGO, Universitas, etc
Jaringan Alumni Akademi Desa;

Key Activities

Produksi Konten Video Pembelajaran
Kurasi Konten
Mengakses Video Pembelajaran
Peningkatan Kapasitas Produksi Video

Key Resources

Financial: Dukungan Anggaran
Human: Sekretariat, Partner, Content Creator, etc
Intellectual: Content Video Pembelajaran
Technology: Sustainabilitas Pengembangan OVP

Value Propositions

Kebutuhan Konten Pembelajaran
Konten berbasis Video
Peer to Peer Learning
Sumber konten yang tervalidasi dan terpercaya
Murah dan mudah diakses

Customer Relationships

CRM Akademi Desa
Fitur Kritik dan Saran
Jaringan mitra dan alumni akademi desa
Jejaring Content Creator Desa

Channels

Sosialisasi langsung
Sosial Media
Mitra jejaring Akademi Desa
TPP, Duta Digital, dan Kader Digital

Customer Segments

Masyarakat Desa
Komunitas
Individu
Pegiat Desa

Cost Structure

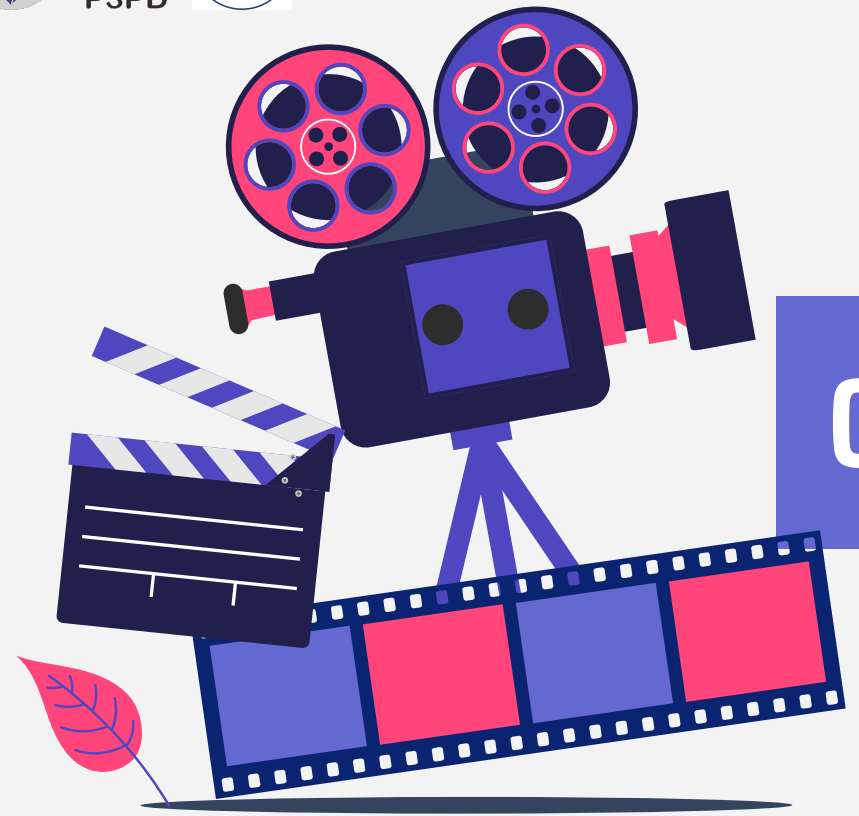
Biaya Operasional
Sosialisasi dan Campaign
Pengembangan dan Maintenance OVP

Revenue Streams

APBN-Loan IBRD Worldbank

CORE ACTIVITES





02

Online Video Platform

V1 Beta Version 2023

Online Video Platform (OVP) adalah platform pembelajaran berbasis video yang ditujukan kepada masyarakat pedesaan, dimana masyarakat dapat mengakses materi video digital yang dapat menginspirasi mereka untuk meningkatkan penghidupan mereka dan sebagai sarana pendukung pembelajaran dan peningkatan kapasitas di desa. OVP yang akan digunakan adalah platform semacam dimana pengguna dapat mengunggah, memutar dan mengunduh berbagai macam video pembelajaran dan inovasi.

OVP Users



Guess

Adalah pengguna yang mengakses platform OVP, tetapi belum melakukan proses registrasi maupun login.



Viewer

merupakan pengguna yang teregistrasi dan dapat melakukan aktivitas menonton video pembelajaran.



Content Creator

Viewer yang melakukan registrasi lanjutan sebagai content creator sehingga dapat melakukan upload video



Administrator

Pengguna yang melakukan kurasi serta mengelola operasional dari OVP

OVP Users

VIEWER

Masyarakat Desa

CONTENT CREATOR

Masyarakat Desa
- Komunitas
- Individu
- Desa

Duta & Kader Digital
Mitra Akademi Desa
NGO/LSM
K/L Pemerintah

ADMINISTRATOR

- PPSDM
- BBPPMDTT
- BPPMDTT
- Mitra Akademi Desa

Main Features

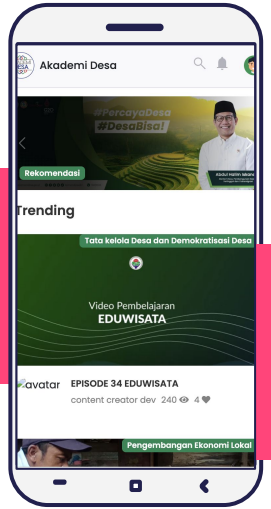


01

Menonton Video Pembelajaran

02

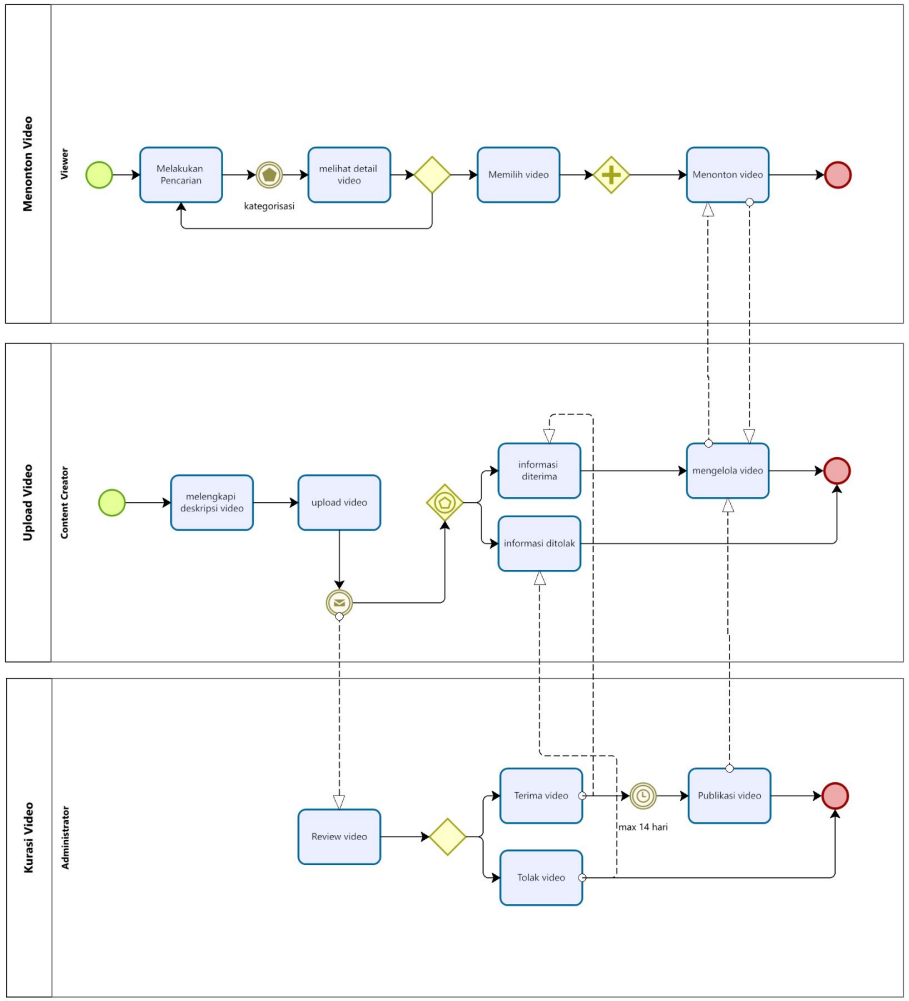
Berbagi Video Pembelajaran

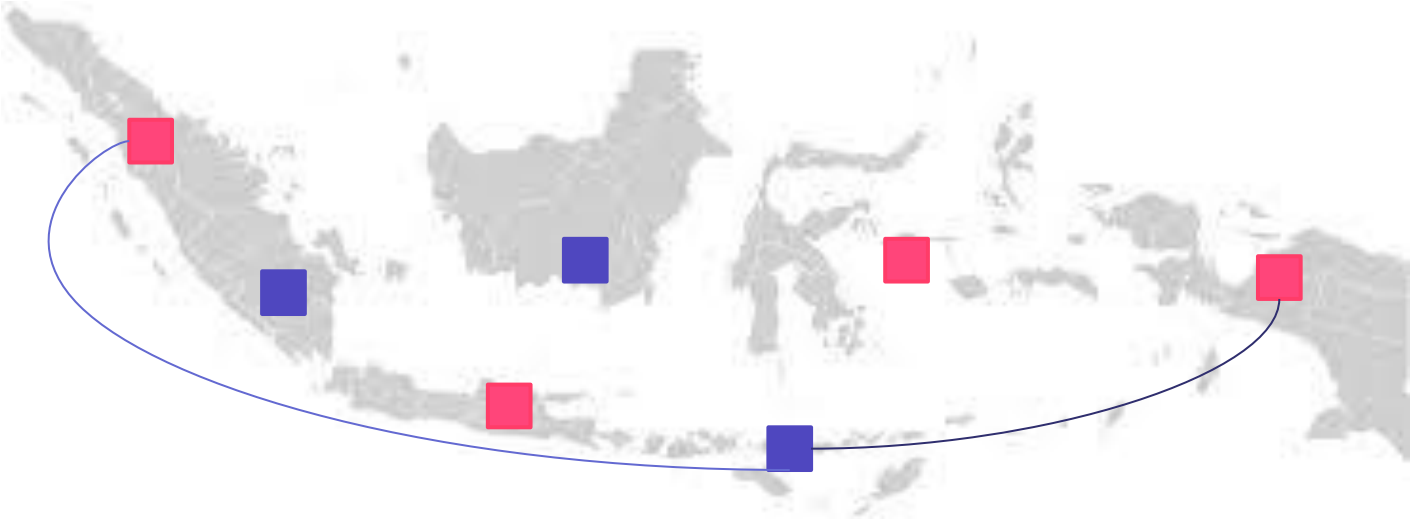


03

Kurasi Video Pembelajaran

Business Process OVP v1 Beta 2023



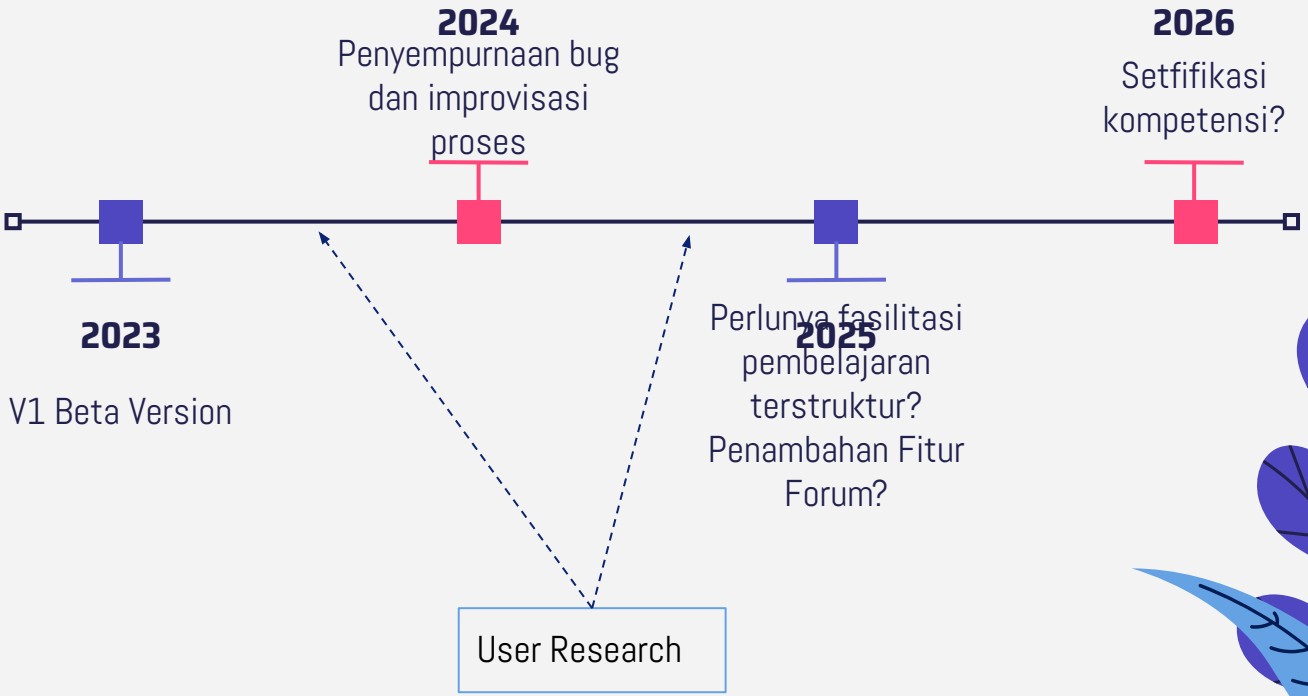


Content Creator Viewer

Peer to Peer Learning?

Continuous Improvement

FUTURE PLAN



Positioning Akademi Desa dalam RKDD



Ruang Komunitas Digital Desa

Online Video Platform AD

“No business can survive without understanding its customers and having a positive relationship with them."

—Luvai F Motilawa



TERIMA KASIH!

https://ovp.kemendesa.go.id

Google Playstore: OVP Akademi Desa

Program Penguatan Pemerintahan dan Pembangunan Desa

PIU Sub-Komponen 2C1

Pusat Pelatihan Sumber Daya Manusia

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Pemberdayaan Masyarakat Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi

Kementerian Desa Daerah Tertinggal dan Transmigrasi