

BEKAL KEMAMPUAN DASAR DAN STRATEGI UNTUK BIDANG MULTIMEDIA KESIAPAN KERJA DAN USAHA TINGKAT SMK

Ari Amir Alkodri*¹, Fitriyani², Sarwindah³, Marini⁴, Devi Irawan⁵

^{1,2,3,4,5}ISB Atma Luhur Pangkalpinang

^{1,5}Program Studi Teknik Informatika

^{2,4}Program Studi Sistem Informasi

³Program Studi Bisnis Digital

Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang

*e-mail: arie_a3@atmaluhur.ac.id¹, fitriyani@atmaluhur.ac.id², indah_syifa@atmaluhur.ac.id³

marini@atmaluhur.ac.id⁴, deviirawan@atmaluhur.ac.id⁵

Abstract

Multimedia is a technology-based interactive media to convey information through both print and electronic media. Multimedia that is often used and seen is using electronic media such as video because it is easy to understand. There are 5 elements of multimedia, namely text, images, audio, video and animation. If these five elements are put together, a very good multimedia product will be created, such as movies and so on. This training is carried out in order to increase students' knowledge about multimedia for provision when they graduate from school to work in companies or open businesses in the multimedia field. The method used in this activity is the lecture method, namely providing an explanation or presentation of material about multimedia to students and also the discussion method, namely a question and answer session after the lecture method is carried out, here students ask questions related to the material and the presenters provide answers according to the questions asked. The result of this activity is that students understand more about the differences between multimedia communication and multimedia content production as well as the elements of multimedia. Students were very enthusiastic in participating in this activity because a lot of knowledge was gained during the activity.

Keywords: *multimedia, discussions, lectures, multimedia communication, multimedia content production*

Abstrak

Multimedia adalah media interaktif yang berbasis teknologi untuk menyampaikan informasi baik melalui media cetak maupun media elektronik. Multimedia yang sering digunakan dan dilihat adalah menggunakan media elektronik seperti video karena gampang untuk dimengerti. Ada lima unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, video dan animasi. Apabila kelima unsur tersebut disatukan maka akan terbuat produk multimedia yang sangat bagus seperti movie dan lain sebagainya. Pelatihan ini dilaksanakan agar menambah pengetahuan siswa mengenai multimedia untuk bekal pada saat lulus sekolah untuk bekerja di perusahaan atau membuka usaha dibidang multimedia. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah yaitu memberikan penjelasan atau presentasi materi tentang multimedia kepada siswa dan juga metode diskusi yaitu sesi tanya jawab setelah metode ceramah dilakukan, disini siswa mengajukan pertanyaan terkait materi dan pemateri memberikan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Hasil dari kegiatan ini adalah siswa menjadi lebih paham perbedaan multimedia communication dan multimedia content production dan juga unsur-unsur dari multimedia. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini karena banyak ilmu yang didapat selama kegiatan.

Kata kunci: *multimedia, diskusi, ceramah, multimedia communication, multimedia content production*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena kemajuan suatu bangsa dikatakan maju apabila pendidikannya juga maju. Dunia pendidikan semakin tahun semakin berkembang dan mengalami perubahan[1]. Perubahan dalam dunia pendidikan termasuk perubahan kurikulum, perubahan sarana dan prasarana, mutu pelaksana pendidikan yaitu guru

dan tenaga kependidikan. Perubahan yang terjadi bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia. Dalam pendidikan ada proses pembelajaran atau proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Materi-materi yang diajarkan di sekolah pun mengalami perubahan atau peningkatan, contohnya adanya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 diganti dengan kurikulum merdeka[2]. Cara atau metode pengajaran yang dilakukan oleh pengajar pun bervariasi seperti menggunakan metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode diskusi, metode presentasi[3].

Salah satu materi yang mengalami perubahan pada tingkat SMK adalah adanya jurusan atau matapelajaran multimedia. Jurusan ini sangat digemari oleh para siswa karena berhubungan dengan teknologi dalam penyampaian informasi dan juga merupakan media yang lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan media lainnya. Multimedia juga bukan hanya membahas tentang software tapi juga digunakan untuk dunia industry dan pendidikan[4]. Multimedia juga dapat digunakan sebagai sarana untuk promosi usaha baik promosi online maupun offline dan dapat berupa barang atau jasa[5]. Bentuk dari multimedia ada beberapa macam antara lain multimedia berbasis android, multimedia berbasis interaktif, dan juga multimedia berbasis film[6]. Media yang digunakan oleh multimedia berbasis teks, gambar, video, animasi dan audio[7].

Pengetahuan multimedia sangatlah penting bagi lulusan SMK dengan jurusan multimedia karena ilmunya dapat digunakan untuk membuka usaha atau bekerja pada bidang multimedia. Karya-karya dalam bidang multimedia sangat menarik dan menjual, contohnya game, video clip, prewedding, wedding clip dan desain grafis[8].

Pelatihan pengenalan multimedia untuk meningkatkan kreatifitas siswa menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pemateri memberikan materi tentang konsep-konsep dasar multimedia, serta aplikasi coreldraw yang digunakan, sedangkan untuk pembuatan video digunakan aplikasi windershare filmora[9].

Jurnal sebelumnya yaitu mengenai pelatihan pembelajaran multimedia di era industry 4.0. metode yang digunakan adalah metode ceramah dan pelatihan. Dan pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Materi yang diberikan yaitu desain grafis antara lain fotografi, animasi, video maker, video editing, publisher, komputer grafis[10].

2. METODE

Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 2 hari yaitu dari tanggal 15 dan 16 Maret 2023. Berikut jadwal kegiatan pelatihan dari mulai persiapan sampai dengan pembuatan laporan. Metode yang digunakan adalah metode ceramah atau presentasi, yaitu menjelaskan materi-materi tentang multimedia dan juga metode diskusi yaitu tanya jawab.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Strategi Multimedia

No	Tanggal Kegiatan	Waktu	Kegiatan
1	20 Februari 2023	8 Jam	Pembuatan Proposal
2	6,7,8 Maret 2023	24 Jam	Persiapan Materi
3	20-21 Maret 2023	16 Jam	Pelatihan
4	30 Maret 2023	8 Jam	Pembuatan Laporan

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan strategi multimedia adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
Pada tahap ini, narasumber melakukan persiapan dengan membuat proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diajukan kepada ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) ISB Atma Luhur kemudian diteruskan ke Bagian Keuangan, kegiatan ini dilaksanakan selama 8 jam yaitu pada tanggal 20 Februari 2023. Dan setelah disetujui oleh kepala LPPM dan kepala bagian keuangan, maka narasumber menyiapkan materi yang berhubungan dengan strategi multimedia untuk bekal siswa apabila setelah lulus sekolah yang akan disampaikan kepada siswa yang dilaksanakan selama 3 hari yaitu 6,7,8 Maret 2023.
2. Tahap pelaksanaan
Tahap pelaksanaan ini dilakukan selama 2 hari yaitu tanggal 20 dan 21 Maret 2023, 1 hari dilakukan selama 8 jam jadi totalnya 16 jam. Selama 2 hari pelaksanaan kegiatan, pemateri atau nara sumber memberikan materi tentang bagaimana strategi dan kemampuan dasar dalam bidang multimedia untuk siswa siswi SMK agar nanti siap dalam dunia kerja dan dunia usaha.
3. Tahap evaluasi
Tahap evaluasi dikerjakan apabila tahap pelaksanaan sudah selesai dilaksanakan. Pada tahap ini pemateri membuat laporan akhir dan laporan pertanggungjawaban yang akan diserahkan kepada ketua LPPM, lalu diserahkan ke kepala bagian keuangan. Pada tahap ini juga dibuatkan sertifikat bagi peserta pelatihan dan juga bagi pemateri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh siswa SMKN 1 Parittiga Jebus dan SMKN 1 Kelapa sebanyak 6 orang. Kegiatan ini juga berlangsung sangat lancar dan terdapat sesi tanya jawab yang dilakukan oleh peserta. Kegiatan ini dilaksanakan di laboratorium jaringan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Materi yang disampaikan pada saat pelatihan antara lain :

1. Pada hari pertama pemateri memberikan materi tentang pengertian multimedia dan multimedia communication.

Multimedia adalah teknologi yang menggabungkan teknologi komunikasi dan informasi. Informasi dapat berbentuk gambar, teks, animasi, suara dan juga video.

Karakteristik multimedia communication antara lain :

- a. Informasi atau message berbentuk digital
- b. Komputer yang mengontrol pesan yang disajikan
- c. Dapat melakukan komunikasi yang interaktif
- d. Dapat disimpan dan dilihat secara berulang-ulang
- e. Komunikasi bisa terintegrasi dan sistematis.

Multimedia communication adalah publikasi informasi menggunakan media. Media yang digunakan untuk publikasi antara lain radio, musik, internet, televisi, film, game dan media cetak seperti koran, spanduk, baliho dan lain sebagainya.

2. Pada hari kedua pemateri memberikan materi tentang multimedia content production
Multimedia content production adalah memadukan beberapa media yang berbeda seperti video, audio, animasi, teks dan gambar dipadukan untuk menghasilkan produk multimedia seperti film, game, musik bahkan entertainment. Macam-macam multimedia content production yang menggunakan media antara lain:

- a. Media animasi

- b. Media gambar
- c. Media video
- d. Media suara
- e. Media tulisan
- f. Media special effect
- g. Media interaktif

5 unsur dalam multimedia yaitu :

1. Teks, adalah unsur dasar dalam penyampaian informasi, dan tidak boleh sembarangan dalam penempatan teks, butuh ketelitian dalam menuangkan imajinasi kita atau bisa mempelajari ilmu tipografi.
2. Gambar merupakan informasi yang tidak bisa dilihat dengan kata-kata karena biasanya hanya dengan melihat gambar saja kita sudah bisa menyimpulkan isi/pesan dari gambar tersebut. Contohnya baliho, spanduk dan lain-lain.
3. Audio, merupakan unsur yang meliputi efek suara, music dan juga percakapan.
4. Video, merupakan unsur yang terdiri dari audio dan gambar yang bergerak, sehingga unsur ini tampak terasa sangat hidup.
5. Animasi, merupakan simulasi gerakan yang menampilkan frame ke layer.

4



Gambar 1. Foto Pemberian Materi Multimedia



Gambar 2. Foto Sesi Tanya Jawab



Gambar 3. Foto Bersama Bersama Peserta

**DAFTAR HADIR KEGIATAN
BEKAL KEMAMPUAN DASAR DAN STRATEGI UNTUK BIDANG MULTIMEDIA
KESIAPAN KERJA DAN USAHA TINGKAT SMK
Waktu Kegiatan 20 s/d 21 Maret 2023**

No	Nama	Sebagai	Paraf
1.	ARI ANIP ALFODRI	PEMATERI	
2.	Fitriyani	Pemateri	
3.	Sarwindah	Pemateri	
4.	MARINI	Pemateri	
5.	DEVI IRWAN	PEMATERI	
6.	Fauziah Yulawati	Siswa SMKN 1 Paritiga	
7.	Kustiani	Siswa SMKN 1 Paritiga	
8.	Acacia Almira	Siswa SMKN 1 Paritiga	
9.	Fana Untang E.N.P	Siswa SMKN 1 Paritiga	
10.	Talia	Siswa SMKN 1 Paritiga	
11.	M. Rozyan	Siswa SMKN 1 Kelapa	

Gambar 4. Absensi Kehadiran Pemateri dan Peserta

. KESIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan tentang strategi multimedia dapat disimpulkan antara lain :

1. Kegiatan ini sangat berguna untuk menambah pengetahuan siswa dalam bidang multimedia
2. Kegiatan ini berguna bagi siswa agar mengetahui perbedaan multimedia communication dan multimedia content production
3. Kegiatan ini juga menambah wawasan bagi siswa tentang 5 unsur dalam multimedia
4. Pelatihan ini merupakan palikasi dari tri darma perguruan tinggi dosen yaitu pengabdian kepada masyarakat

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada LPPM, Keuangan dan teman-teman dosen atas dukungan materiil maupun non materiil agar kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Arumsari, M. Pendidikan, E. Ikip, and V. Semarang, "Penerapan Multimedia Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan," *J. Pendidik. Ekon. IKIP Veteran Semarang*, vol. 1, no. 2, pp. 25-37, 2013, [Online]. Available: <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/EKONOMI/article/view/194>

[2] I. A. Alimudin, T. Permana, and S. Sriyono, "Studi Kesiapan Kerja Peserta Didik Smk Untuk Bekerja Di Industri Perbaikan Bodi Otomotif," *J. Mech. Eng. Educ.*, vol. 5, no. 2, p. 191,

- 2019, doi: 10.17509/jmeee.v5i2.15187.
- [3] D. Telaumbanua, M. Y. Laia, R. D. Laia, S. H. Wau, and A. Pendahuluan, "Peran Pemilih Muda Dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Pada Penyelenggaraan Pemilu," 2019.
- [4] 2012 Zitte, L.F. et al., "No TitleФормирование парадигмальной теории региональной экономики," *Экономика Региона*, vol. 12, no. 2, pp. 115–121, 2012.
- [5] ICES, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," vol. 03, no. March, pp. 1–19, 2021.
- [6] J. Uns and D. I. K. Karanganyar, "Jupe UNS, Vol 2, No 2, Hal 97 s/d 108 Menik Fitriyani," *J. Pendidik*, vol. 2, no. 2, 2014.
- [7] A. A. Setiyanti, "Evaluasi Kurikulum Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan dengan Dunia Usaha dan Industri di Salatiga," no. 702013002, 2019.
- [8] A. R. Damanik, D. Hartama, and W. Saputra, "Dan Mysql Bagi Siswa Jurusan Multimedia Smk Negeri 1 Siantar," vol. 5, pp. 802–807, 2022.
- [9] M. I. Bustasmi, X. Sika, A. N. Toscany, and ..., "Pelatihan Pengenalan Multimedia Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa/I Smk Yadika Kota Jambi," *J. Pengabdi ...*, vol. X, no. X, pp. 62–65, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu/article/view/131%0Ahttps://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu/article/download/131/118>
- [10] H. S. Setiawan, N. Suwela, and S. Artikel, "Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat Pembelajaran Multimedia di Era Revolusi Industri 4 . 0 Pada SMK Yapimda Jakarta Selatan Abstrak pendidikan , dengan memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran dan pelatihan akan oleh siswa dan guru . D," vol. 1, no. 3, pp. 201–210, 2023.