

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI MEMANFAATKAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH UNTUK ANAK LULUSAN SMU DI KOTA TANGERANG

Ali Ramadhan, Agus Nursidhi, Rusydina Octaviani.
Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana
Email: ardesign26@gmail.com

ABSTRAK

Media promosi termasuk salah satu cara untuk menyampaikan suatu tujuan. Dengan adanya media promosi, dapat memberikan informasi mengenai suatu hal. Media promosi telah berkembang menjadi berbagai macam cara dan salah satunya melalui multimedia. Multimedia diketahui sebagai salah satu cara untuk memanfaatkan lebih dari satu media. Multimedia saat ini telah berkembang menjadi pilihan untuk membantu menyampaikan informasi dalam hal mempromosikan suatu produk. Lulusan SMU dituntut untuk dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Yang secara tidak langsung juga meningkatkan sumber daya manusia untuk lingkungannya.

Melalui pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan, lulusan SMU dapat mengetahui berbagai hal mengenai multimedia secara lebih mendalam. Tidak hanya dari sisi pengetahuan teoritis namun dapat juga berupa pengetahuan praktik. Dengan adanya program pelatihan, didapatkan hasil bahwa lulusan SMU yang menjadi peserta dapat memiliki pengetahuan tambahan dalam hal praktik dalam menerapkan pemakaian perangkat lunak berbasis multimedia untuk membuat media promosi serta dapat meningkatkan kualitas diri dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Kata kunci: Media, Promosi, Multimedia, Lulusan SMU, Pelatihan

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Multimedia merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi saat ini. Multimedia dapat “menyajikan informasi yang menggabungkan penglihatan, pendengaran dan dengan yang dilakukan. Multimedia saat ini telah memberi “nuansa baru” dalam memperoleh informasi melalui aktivitas yang diberikan” (Ramadhan 2016). Multimedia memiliki arti “gabungan dari seminimalnya sebuah “media diskrit” yang merupakan sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik dan sebuah media kontinu yang merupakan sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video” (Steinmetz, 1995:2). Selain pengertian tersebut

multimedia diartikan juga sebagai kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim ke anda melalui komputer atau alat elektronik lainnya atau dengan manipulasi digital” (Vaughan, 2004:1). Aktifitas yang berbantuan multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan lebih “dinamis” dengan memberi dimensi baru pada melihat suatu aktifitas. Khususnya untuk menyampaikan suatu informasi.

Dalam hal penyampaian informasi, terdapat makna, kata dalam aplikasi multimedia dapat menjadi pemicu untuk memperluas penggunaannya karena cakupan dari pemanfaatan multimedia dapat berkembang karena multimedia melakukan tidak hanya menyediakan salah satu komponennya. Namun komponen multimedia dapat lebih dikembangkan dengan

menyertakan komponen lain yang dapat dimanfaatkan dalam multimedia. Seperti menghidupkan elemen teks dengan menyertakan gambar dan suara (musik) bahkan animasi atau video. Sehingga pada saat ini, multimedia dianggap dapat menjadi alat bantu yang dapat menyampaikan suatu informasi secara lebih baik. Karena multimedia diketahui merupakan “penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi dan alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi” (Munir, 2012:3).

Dalam perkembangan saat ini, penyampaian informasi dapat dikembangkan sebagai salah satu cara untuk melakukan promosi. Promosi merupakan “salah satu bagian penting dalam kegiatan pemasaran. Dahulu barang atau jasa yang ditawarkan belum sebanyak saat ini, sehingga media promosi belum terlalu menjadi bagian penting dalam memasarkan suatu barang atau jasa yang ditawarkan” (Sunyoto, 2014:5). Promosi diketahui sebagai “suatu kegiatan yang menjadi salah satu bagian dari bauran pemasaran perusahaan, yang isinya memberikan informasi kepada masyarakat atau konsumen tentang produk atau jasa yang ditawarkan perusahaan. Promosi merupakan kegiatan komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan atau konsumen”. Selain itu promosi dapat memiliki arti sebagai “suatu komunikasi informasi penjual dan pembeli yang bertujuan untuk merubah sikap dan tingkah laku pembeli, yang sebelumnya tidak mengenal menjadi mengenal sehingga menjadi pembeli dan mengingat produk tersebut” (Saladin, 2002:123). Sehingga promosi masih dianggap sebagai salah satu cara untuk memberikan informasi mengenai barang atau jasa yang ditawarkan dan dapat menjadi pembeda dengan yang lain dikarenakan adanya penyampaian informasi.

Dengan semakin berkembangnya persaingan barang dan jasa yang ditawarkan, maka promosi menjadi bagian penting dalam pemasaran saat ini. Sehingga untuk membedakannya perlu adanya media promosi.

Media promosi diketahui merupakan “salah satu cara yang paling efektif untuk menyampaikan isi pesan atau mempromosikan suatu barang atau jasa atau hal lainnya kepada masyarakat umum atau target pasar yang dituju” (Maulana dan Ramadhan, 2016: 43). Dan dalam proses penyampaian isi suatu pesan dibutuhkan cara yang baik dan benar agar suatu pesan dapat diterima oleh masyarakat sebagai target pasar.

Saat ini, tidak sedikit media promosi yang dapat digunakan dalam mempromosikan suatu barang atau jasa yang ditawarkan seperti “media promosi statis” seperti poster, brosur, spanduk, baliho, billboard dan “media promosi dinamis” iklan TV, iklan radio bahkan dalam bentuk multimedia yang diterapkan secara online atau offline. Dengan harapan penggunaan media promosi tersebut dapat memberikan informasi dan menawarkan barang atau jasa kepada masyarakat umum sebagai calon konsumen. Media promosi dikenal sebagai “suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk/jasa/image/perusahaan ataupun yang lain agar dapat dikenal dan diketahui oleh masyarakat. Namun, media promosi berasal dari dua kata yang terpisah yaitu “media” dan “promosi”. Selain itu, setiap kata tersebut memiliki arti tersendiri dari setiap kata.

Lulusan Sekolah Menengah Umum (SMU) diketahui merupakan salah satu masa perkembangan suatu keadaan dimana kesadaran (pengetahuan, perasaan) manusia belum tersusun rapih sehingga belum berfungsi maksimal menuju keadaan dimana kesadaran tersusun urut yang ditandai adanya proses perubahan dan kondisi pertumbuhan dan perkembangannya” (Hartono, 2006:12). Dalam “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013, Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan”(2013) dijelaskan bahwa “lulusan SMU dituntut untuk dapat memahami, menerapkan dan menganalisis

pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah”. Sehingga dalam perkembangannya, perlu adanya aktifitas yang dapat menambah rasa ingin tahunya. Khususnya menambah pengetahuan dalam hal aktifitas menambah pengetahuannya dalam hal berpraktik. Saat ini, telah berkembang program (kursus) yang menawarkan multimedia sebagai fokus pembelajarannya. Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat menjadi nilai tambah yang ditawarkan kepada lulusan SMU untuk menambah wawasan berpraktik.

Khususnya di kota Tangerang saat ini telah berkembang jumlah tempat kursus yang menawarkan multimedia dan disertakan dengan perkembangan usaha atau bisnis yang bergerak pada sektor barang atau jasa yang dilakukan oleh masyarakat khususnya warga kota Tangerang). Seiring dengan hal tersebut dibutuhkan adanya sumber daya manusia yang dapat menerapkan teknologi informasi khususnya multimedia. Untuk dapat membantu para pengusaha dalam melakukan promosi barang atau jasa yang ditawarkan olehnya. (<http://www.tangerangkota.go.id/standar-kompetensi-sdm-bidang-teknologi-informasi>) Sehingga perlu adanya pelatihan yang tidak hanya memberikan pengetahuan tambahan bagi lulusan Sekolah Menengah Umum (SMU) dalam berpraktik. Namun dapat secara langsung menyediakan sumber daya manusia yang dapat menerapkan pengetahuan tambahan khususnya multimedia kepada masyarakat (pengusaha) yang membutuhkannya.

Permasalahan

Pada saat ini, kemampuan komputer dapat dimanfaatkan di berbagai bidang untuk mengajar, memberikan informasi, dan menyajikan hiburan. Dan diketahui bahwa

multimedia memiliki kemampuan untuk dapat menyajikan sesuatu berdasarkan dari suatu kepentingan. Dengan semakin berkembangnya aplikasi multimedia sebagai media promosi penjualan dapat mendorong banyak pihak untuk terlibat untuk berhubungan langsung dalam proses penyampaian atau penerimaan informasi untuk suatu kebutuhan khususnya untuk promosi. Multimedia yang digunakan dalam pelatihan ini dapat diartikan sebagai program untuk penyampaian suatu konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video dan animasi” untuk menyampaikan informasi suatu produk yang ditawarkan dengan menggunakan satu software berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi untuk menyampaikan informasi suatu produk.

Dengan adanya permasalahan yang terdapat pada pelaksanaan pelatihan tersebut maka masalah dirumuskan bahwa Dalam pelatihan ini, penggunaan software yang berhubungan dengan perancangan multimedia akan diterapkan sebagai salah satu cara untuk menambah pengetahuan peserta khususnya dalam pembuatan multimedia. Selain itu untuk mendapatkan alternatif dalam memecahkan masalah yang ada, maka dengan diadakannya pelatihan pembuatan media promosi memanfaatkan multimedia menggunakan software adobe flash untuk anak lulusan smu di kota tangerang maka diharapkan peserta khususnya lulusan SMU yang berada di kota Tangernag memiliki bekal dalam bentuk pengetahuan dalam bentuk praktik untuk dapat menerapkannya secara individu yang dihubungkan dengan suatu usaha atau dapat juga dihubungkan dengan sebagai sumber daya manusia yang mampu membuat (menerapkan) pengetahuan dalam pembuatan multimedia untuk memabntu promosi dari pengusaha yang berada di kota Tangerang.

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan program pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan kepada lulusan Sekolah Menengah Umum tentang penggunaan multimedia sebagai salah satu media untuk promosi. Dan memberi contoh tentang penerapan multimedia sebagai media promosi produk. Serta penggunaan software yang berkaitan dengan pembuatan multimedia yang digunakan sebagai dasar untuk mengenalkan teknik dalam membuat media promosi produk. Selain hal tersebut, pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan tambahan kepada lulusan Sekolah Menengah Umum mengenai teknik pembuatan multimedia dan memberikan pengetahuan praktik kepada lulusan Sekolah Menengah Umum untuk mengembangkan keahlian dan dapat mengetahui proses pembuatan multimedia.

Manfaat Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan kepada lulusan Sekolah Menengah umum dalam penguasaan software komputer yang berbasis program pembuatan multimedia. Melatih ketrampilan penggunaan teknologi khususnya penggunaan software komputer. Selain itu juga manfaat dari pelatihan ini dapat memberikan pengenalan teknik kepada peserta mengenai proses pembuatan multimedia menggunakan software dan memberikan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan multimedia yang dikhususkan kepada penyampaian informasi untuk kebutuhan promosi suatu produk menggunakan software komputer.

METODE

Metode Kegiatan

Untuk pelaksanaan dari pengabdian masyarakat yang akan dilakukan menggunakan lima metode yaitu:

1. Presentasi

Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan fungsi multimedia dalam kasus mempromosikan suatu produk. Selain itu, presentasi juga diperlukan untuk menjelaskan berbagai macam teori yang berkaitan dengan multimedia dan fungsi khususnya.

2. Tutorial

Pelaksanaan metode tutorial digunakan untuk menunjukkan metode yang dilakukan dalam menjalankan program yang digunakan pada pembuatan multimedia untuk mempromosikan produk. Hal ini dibarengi dengan praktek awal yang dilaksanakan oleh instruktur. Untuk menunjukkan dasar dalam melaksanakan prakteknya

3. Praktek

Metode praktek dilakukan agar peserta dari pelatihan dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dari penggunaan metode presentasi dan tutorial. Sebagai salah satu cara untuk dapat membantu peserta untuk memperdalam pengetahuannya maka instruktur juga akan menampilkan beberapa contoh yang telah diterapkan.

4. Modul

Penggunaan modul dalam pelatihan ini, dimaksudkan untuk bahan acuan peserta dalam mempelajari multimedia. Modul yang digunakan merupakan hasil dari rangkuman penulisan yang dianggap perlu oleh instruktur.

5. Tanya Jawab

Penggunaan metode tanya jawab dilakukan sebagai bentuk komunikasi yang dijalin antara instruktur dengan peserta. Metode tanya jawab akan dilakukan di dalam kelas dimaksudkan untuk merespon keingintahuan peserta mengenai teknik yang sedang diajarkan. Metode tanya jawab dapat berkembang kepada metode tutorial jika instruktur merasa perlu menunjukkan kepada peserta mengenai teknik yang sedang diajarkan.

Rancangan Evaluasi

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa kriteria yang akan menjadi tolak ukur dasar pencapaian dari kegiatan yaitu :

1. Peserta memiliki perangkat komputer dalam bentuk personal computer atau laptop yang berfungsi dan mampu untuk mengoperasikannya.. Hal ini dimaksudkan untuk menjadikan peserta dapat melakukan latihan dan mengaktifkan software di tempat lain.
2. Peserta mampu mengoperasikan software dalam membuat konten multimedia untuk tujuan yang diinginkan berupamembuat suatu informasi menggunakan software.

Selain tolak ukur dasar dari pencapaian kegiatan. Indikator pencapaian dari pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi dua bagian yaitu pencapaian instruktur dan pencapaian peserta. Untuk pencapaian instruktur dapat diketahui dari :

1. Instruktur mampu memberikan penjelasan serta bantuan yang dapat membantu peserta yang mengalami kesulitan dalam berpraktik.
2. Instruktur dapat memberikan pelayanan yang baik dalam komunikasi dan proses pelatihan sebagai dukungan untuk membantu mitra untuk dapat meningkatkan jumlah omzet yang akan diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan.

Sedangkan untuk pencapaian peserta adalah :

1. Peserta mampu untuk mengetahui penggunaan software multimedia.
2. Peserta mampu untuk mempraktekan sendiri penggunaan software multimedia perintah yang digunakan dan dapat diterapkan untuk membuat suatu informasi.

Untuk indikator keberhasilan dari program pelatihan ini adalah :

1. Peserta mampu untuk mengerjakan (mempraktekan) penggunaan software multimedia.
2. Peserta mampu mengerjakan dan mengaplikasikan (menerapkan) setiap teknik (perintah) yang diajarkan pada pelatihan

dalam bentuk praktek yang dilaksanakan di setiap pertemuannya.

3. Keberhasilan peserta dalam mengerjakan proyek akhir yang telah ditentukan sebelumnya oleh instruktur dan sesuai dengan tujuan awal dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini. Dengan ketentuan yaitu ketepatan dan kesesuaian hasil yang ditentukan pada awal oleh pihak instruktur.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, pelatihan ini akan dilakukan di Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia yang beralamat Ruko Madrid No 33 Jl Parasel. Palem Semi, Karawaci, Tangerang, Banten Telp: (021) 2966 2506. Dalam pelaksanaannya akan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh lembaga tersebut.

Untuk pelaksanaan dari pelatihan ini akan dilaksanakan pada bulan November Hingga Desember 2016. Yang akan dilaksanakan dalam bentuk 12 pertemuan. Pelaksanaan ke 12 pertemuan tersebut akan dibagi dengan 10 pertemuan untuk (praktik) pembelajaran dan 2 pertemuan yang dibagi 1 pertemuan awal akan diisi pengenalan (sesi pembukaan acara) kelompok pelaksana dan penjelasan mengenai metode pelaksanaan. Dan 1 pertemuan akhir akan diisi dengan sesi penutup (sesi penutupan acara). Dalam 10 pertemuan dari pertemuan ke 2 sampai dengan ke 11 akan difungsikan langsung kepada kegiatan praktik yang diawali dengan penjelasan teori dan menunjukkan teknik yang akan dilatih seputar membuat konten multimedia. Selain itu, dalam pertemuan ke 3 akan dilaksanakan praktek dasar fotografi sebagai salah satu cara untuk menghasilkan gambar yang baik sebagai dasar dalam pembuatan gambar produk sebagai awal dalam menghadirkan salah satu elemen multimedia.

Luaran Yang Akan Dicapai

Berdasarkan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk

pelatihan. Luaran yang akan dicapai dari program pelatihan ini adalah:

Metode

Jenis luaran metode dari hasil pelaksanaan pelatihan ini berupa penguasaan dari penggunaan software komputer yang dipakai dan pemberian pengetahuan dalam proses pembuatan multimedia sebagai media untuk mempromosikan suatu produk. Dalam penerapannya, software yang akan digunakan dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media penyampa informasi.

Jasa

Dalam pelaksanaan program pelatihan ini, peserta akan menggunakan peralatan komputer dan software yang berkaitan dengan proses pembuatan multimedia untuk menyampaikn suatu informasi khususnya promosi produk. Penggunaan software juga dapat untuk menambah keahlian dan pengetahuan peserta karena dapat memiliki kemampuan untuk mengoperasikan software komputer dan menerapkannya untuk keperluan promosi produk.

Selain jasa dalam keahlian dalam bidang penguasaan software komputer, dalam pelatihan ini juga dilakukan pelatihan fotografi sebagai penunjang untuk menampilkan produk yang akan dipromosikan. Namun dengan batasan praktek dasar.

Kegiatan Pelatihan

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini dibagi ke dalam 6 tahap yaitu:

- Tahap mencari peserta. Pada tahap ini, peserta diperoleh dari beberapa siswa yang terdapat pada Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia. Hal ini dapat menjadi nilai tambah dari program ini karena peserta telah disediakan oleh pihak yang membantu dalam menyelenggarakan dan menyediakan tempat dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini.

- Tahap registrasi peserta. Pada tahap ini, dilakukan oleh pihak Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia kepada para calon peserta yang dimulai pada bulan Oktober 2016. Pada tahap registrasi peserta (siswa) yang pada tahap awal ingin mengikuti program ini wajib untuk melakukan registrasi ulang yang diadakan pada tanggal 17-29 Oktober 2016 yang dimaksudkan untuk mengetahui jumlah akhir serta batas maksimal dari peserta yang akan mengikuti program pelatihan ini. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan dari peralatan yang disediakan oleh pihak Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia.

Berdasarkan dari hasil yang didapat pada hari terakhir pendaftaran ulang, didapatkan hasil 10 orang yang dipastikan mengikuti program pelatihan ini. Jumlah tersebut dapat dikatakan sudah sesuai dengan keterbatasan sarana dan peralatan yang akan digunakan. Sehingga masih menyisakan beberapa unit komputer yang dapat digunakan jika terjadi suatu hal yang menjadi kendala pada saat pelaksanaan program pengabdian ini.

- Tahap pelaksanaan pelatihan yang dilakukan oleh peserta dan instruktur pelatihan dalam hal ini ketua dan kelompok pelaksana program pengabdian kepada masyarakat Universitas Mercu Buana.



Gambar 3. Pelaksanaan dan aktifitas

Dalam penerapannya, pelaksanaan kegiatan merupakan tahap ketiga dari kegiatan pelatihan yang dilakukan. Dan pada pelaksanaannya dibagi kedalam dua tahap

yaitu:

- Tahap pertama berupa pelaksanaan pelatihan yang berupa penjelasan materi praktik dari pelatihan. Dalam penerapannya, pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dalam 11 pertemuan. Pelaksanaan yang dilakukan berkaitan langsung dengan penggunaan peralatan penunjang dari pelaksanaan pelatihan ini. Seperti penggunaan kamera, perangkat lunak editing dan pembuatan animasi 2 dimensi. Pada pelaksanaan kegiatan ini, instruktur akan menjelaskan (menunjukkan) terlebih dahulu materi yang akan diajarkan melalui presentasi serta mempraktikkan teknik yang digunakan.

Dalam tahap pelaksanaan pelatihan ini. Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa aktifitas yaitu:

- Persiapan objek. Pada tahap ini, objek yang disiapkan merupakan objek yang akan dijadikan bahan pembuatan animasi pada program pengabdian masyarakat ini. Hal ini dimaksudkan agar peserta dapat mengetahui produk apa saja yang dapat digunakan dalam pembuatan animasi.

- Sesi foto produk. Pada tahap ini dimaksudkan agar peserta dapat mengetahui tahap membuat foto produk menggunakan kamera yang telah disediakan oleh pihak instruktur atau pihak Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia. Sebagai bekal dari menambah kemampuan praktik dari peserta.

- Editing Foto. Tahap ini merupakan tahap yang dimaksudkan untuk menambah kemampuan praktik dari peserta dilihat dari sudut pandang penggunaan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan editing foto hasil dari sesi foto produk.

- Pengenalan Dasar Multimedia. Pada tahap ini, pengenalan dilakukan dalam bentuk presentasi dan praktik secara langsung yang dilakukan oleh pihak tim instruktur kepada para peserta pelatihan. Yang dimaksudkan untuk dapat memberikan penjelasan seputar dasar yang terdapat pada multimedia. Sebagai salah satu bentuk pengetahuan tambahan.

- Pelatihan penggunaan software animasi 2 dimensi yang merupakan tahap utama dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini. Penggunaan perangkat lunak merupakan salah satu tujuan dari pelaksanaan pelatihan untuk dapat memberikan pengetahuan berpraktik yang dapat dimiliki oleh pihak peserta.

- Pelatihan pembuatan animasi text, gambar, objek bergerak. Pelatihan ini juga akan memberikan penjelasan dalam berpraktik untuk dapat memanfaatkan elemen dasar dari animasi yang ditambahkan dengan beberapa elemen tambahan yang mendukung suatu animasi khususnya multimedia. Selain itu pemanfaatan multimedia juga akan dimanfaatkan untuk animasi yang dikhususkan dari pelatihan ini yaitu untuk mengenalkan suatu produk. Sehingga perlu memanfaatkan berbagai elemen yang sudah ada dari pertemuan pertama. Dan selain itu pelatihan ini juga akan menghasilkan luaran untuk dapat dikembangkan oleh peserta yaitu membuat fixed animasi dan akan ditunjukkan pada hari terakhir.

- Tahap kedua yang merupakan pertemuan ke 12 yaitu sesi penutupan acara. Yang dalam penerapannya berupa sesi perpisahan pihak tim instruktur dengan peserta yang dilangsungkan di Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia serta membagikan beberapa kenang-kenangan yang disediakan oleh pihak mitra serta melihat hasil yang telah dibuat oleh peserta memanfaatkan fasilitas dari Lembaga Pelatihan dan Kursus (LPK) Semesta Indah Indonesia sebagai mitra.



Gambar 5. Multimedia yang menjadi tolak ukur keberhasilan

Selain itu, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi tolak ukur yang menjadi keberhasilan dari pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan animasi ini. Yaitu faktor kerapian dan ketepatan dalam meng-kombinasikan antara objek-gambar-animasi-teks-suara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Relevansi bagi Peserta

Kegiatan pelatihan pada program pengabdian pada masyarakat Universitas Mercu Buana dalam bentuk pelatihan pembuatan media promosi memanfaatkan multimedia menggunakan software adobe flash ini memiliki relevansi dengan kebutuhan penguasaan suatu teknologi pendukung dalam bentuk penguasaan program komputer. Selain itu, pada saat pelaksanaan pelatihan. Peserta memiliki tujuan ingin menambah pengetahuan mengenai penguasaan suatu perangkat lunak yang berbasis multimedia untuk dapat menambah pengetahuan dan kemampuan dalam menguasai perangkat lunak yang berbasis multimedia. Hal ini dapat ditunjang dari informasi yang diberikan oleh pihak mitra yang sudah menyeleksi berdasarkan Tanya jawab yang mereka lakukan dengan peserta yang tidak lain adalah siswa dari LPK Semesta Indah Indonesia. Oleh karena itu, peserta yang berasal dari lulusan SMU menganggap dengan adanya program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini dapat membantu mereka untuk menambah pengetahuan mengenai adanya perangkat lunak yang dapat menunjang dalam pembuatan media promosi berbasis multimedia.

Hasil kegiatan pelatihan

Berdasarkan dari hasil tanya jawab (wawancara) dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pelatihan pembuatan media promosi memanfaatkan multimedia menggunakan software adobe flash pada program pengabdian

pada masyarakat Universitas Mercu Buana memberikan hasil sebagai berikut:

- Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman peserta dari kalangan lulusan SMU untuk menguasai praktek dasar dari pembuatan media promosi yang memanfaatkan perangkat lunak animasi (Adobe Flash).

- Peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta dalam menguasai salah satu bidang khusus sehingga peserta memiliki dan mengetahui salah satu teknik dalam suatu proses pembuatan media promosi yang memanfaatkan multimedia. Hal ini dapat dicontohkan dari adanya salah satu peserta yang dapat memberikan hasil yang baik dari salah satu proses yang dilakukan seperti dapat menghasilkan foto yang dapat dikategorikan baik pada tahap proses fotografi (sesi foto produk pada pertemuan 3) serta terdapat peserta lain yang dapat menghasilkan suatu gambar yang dikategorikan baik pada sesi editing foto (pertemuan 4).

- Meningkatnya keterampilan peserta dalam mengetahui proses pembuatan suatu konten multimedia yang dikhususkan untuk media promosi dengan memanfaatkan perangkat lunak Adobe Flash yang digunakan dalam pelatihan untuk pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini sehingga dimungkinkan untuk menambah pengetahuan mereka dalam bentuk praktek secara langsung.

- Meningkatnya pengetahuan praktek peserta dalam menguasai proses pembuatan suatu media promosi menggunakan salah satu perangkat lunak dalam bidang multimedia yang dapat dijadikan bekal untuk menambah kemampuan mereka yang dapat mereka lampirkan pada program yang dikuasai bagi peserta yang ingin mencari pekerjaan dan dapat disesuaikan dengan pengetahuan yang dimiliki.

Faktor pendukung

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada

masyarakat ini yaitu:

- Adanya bantuan yang dilakukan oleh pihak LPK Semesta Indah Indonesia dalam memberikan fasilitas yang mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat ini. Serta menyediakan peserta yang merupakan siswa dari lembaga tersebut untuk dapat terlibat untuk mensukseskan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini.



Gambar 17. faktor pendukung dalam kegiatan

- Besarnya minat dan antusiasme peserta pada saat kegiatan berlangsung. Hal ini dapat terlihat dari pemanfaatan fasilitas secara maksimal sehingga kegiatan berlangsung dengan baik. Selain itu, besarnya minat dapat dilihat juga melalui tanya jawab yang dilakukan oleh peserta kepada pihak tim pelaksana tidak hanya pada saat di ruang namun terkadang dilakukan juga di luar ruang.
- Kehadiran dari peserta yang tepat waktu. Sehingga tidak mengganggu aktifitas yang sedang berlangsung. Hal ini dapat memberikan nilai tambah dari adanya suatu program pengabdian karena dapat berpengaruh kepada jam yang digunakan. Selain itu, dikarenakan peserta berasal dari satu tempat yang sama dan telah saling kenal, maka tidak ada kecanggungan antara peserta, sehingga dalam berkomunikasi tidak berjarak seperti orang lain.

Faktor penghambat

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa faktor penghambat yang terjadi pada saat pelaksanaan program pengabdian pada

masyarakat dalam bentuk pelatihan ini yaitu:

- Keterbatasan waktu pelaksanaan pelatihan di setiap pertemuan karena pada saat pelaksanaan, masih terdapat peserta yang ingin menambah pengetahuan secara teoritis melalui penjelasan yang dilakukan antara peserta dengan instruktur.
- Adanya peserta yang memang baru mengetahui adanya pengertian media promosi sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk memberikan penjelasan kepada peserta tersebut untuk dapat memberikan pengetahuan kepada mereka. Sehingga hal ini secara langsung berkaitan dengan faktor penghambat yang pertama. Sehingga perlu adanya komunikasi antara pihak tim pelaksana sebagai instruktur dengan pihak LPK Semesta Indah Indonesia mengenai adanya waktu tambahan yang perlu diberikan dan diluar dari persetujuan awal.



Gambar 18. Faktor penghambat kegiatan

- Metode pengajaran dari pelatihan ini yang menitikberatkan kepada metode penyampaian yang disertakan dengan praktik maka terkadang terdapat peserta yang masih perlu bantuan dalam bentuk bimbingan untuk memberitahukan mereka mengenai tahap yang harus dilakukan.
- Bahan ajar yang digunakan oleh pihak tim pelaksana masih dalam bentuk modul pembelajaran yang langsung mengarah kepada praktik sehingga perlu adanya penjelasan teoritis yang berkaitan langsung dengan

program pelatihan yang dilaksanakan.

Pembahasan

Melihat dan Mengkaji hasil dari pelaksanaan pelatihan yang dilakukan, pada pelaksanaan pelatihan ini memberikan hasil bahwa para peserta 100% dapat menggunakan software yang berbasis multimedia seperti Adobe Flash serta memahami penggunaan kamera untuk membuat gambar produk dengan baik. Penilaian ini didapat berdasarkan indikator dari hasil yang dilampirkan oleh peserta serta di review kembali oleh pihak instruktur. Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan yang mengacu kepada olah digital. 70% peserta sudah mampu untuk menerapkan pengetahuan yang diberikan oleh instruktur. Sedangkan untuk 30% sisanya hanya butuh pengulangan dalam hal penyampaian yang disertakan dengan memberikan contoh melalui praktik oleh instruktur. Secara keseluruhan dalam pelaksanaan pelatihan ini waktu tambahan untuk penjelasan materi secara menyeluruh dapat dikatakan tidak ada.

Pada pertemuan yang mengacu kepada penggunaan software berbasis multimedia. didapatkan hasil 90% peserta dapat mengerjakan materi dan teknik pada pertemuan tersebut. Hal ini dikarenakan instruktur yang terlibat dapat memberikan bantuan secara personal sampai peserta dapat menjalankan sesuai materi praktik. Sedangkan untuk 10% peserta memerlukan penjelasan serta contoh praktik yang diulang oleh pihak instruktur. Untuk hasil dari tahap uji coba awal multimedia yang dibuat. Didapatkan hasil bahwa 100% hasil yang telah dibuat perlu adanya perbaikan untuk lebih sempurna. Indikator dari pelaksanaan ini adalah terdapat beberapa kesalahan dalam mengkombinasikan antara gambar, suara dan waktu. Sehingga pelaksanaan tahap selanjutnya yang berupa perbaikan (revisi) hasil multimedia dapat dilaksanakan.

Pada pelaksanaan pertemuan ke 11 yaitu tahap revisi (perbaikan) hasil. Indikator

yang digunakan adalah menghasilkan multimedia yang sesuai dengan kombinasi antara gambar, suara dan waktu dengan baik. Yang dapat diartikan tidak ada kesalahan dalam penempatannya. Dan pada pelaksanaan pertemuan ini didapatkan hasil 100% peserta dapat menghasilkan multimedia dengan baik. Hal ini juga disebabkan oleh pelaksanaan revisi dilakukan dalam 1 pertemuan secara khusus sehingga instruktur dan peserta dapat fokus terhadap perbaikan yang dilakukan dan segala kesalahan yang ada akan langsung dirapihkan (diperbaiki) agar sesuai dengan yang ditargetkan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat kali ini, pihak instruktur dan LPK tidak banyak mengalami hambatan yang berarti. Karena program pelatihan ini dilaksanakan pada lembaga yang terbiasa untuk menyelenggarakan program kerja sama dengan pihak lain dalam bentuk praktik khususnya yang berhubungan dengan penggunaan perangkat komputer. Sehingga kekurangan atau kesalahan yang terdapat pada pelaksanaan sudah diantisipasi sejak awal oleh pihak LPK.

Berdasarkan dari wawancara dengan pihak peserta dan mitra, terdapat faktor yang menjadi pendorong dan mempengaruhi kelancaran pelaksanaan kegiatan ini yaitu adanya keinginan peserta untuk memperoleh dan menambah pengetahuan serta keterampilan untuk bisa menguasai salah satu software komputer karena bagi pihak peserta dan mitra, kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan penguasaan software komputer di lingkungan yang lebih luas. Diketahui juga bahwa para peserta ingin menambah pengetahuan mengenai penguasaan software dari komputer. Maka dengan adanya program pelatihan ini, terdapat peluang untuk dapat mengetahui, mempraktekan dan menambah ilmu pengetahuan yang dilihat oleh peserta.

Tindak lanjut dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat

memberikan pengetahuan yang lebih baik lagi kepada para peserta. Karena perkembangan dari perangkat multimedia sudah semakin canggih. Sehingga perlu adanya penambahan pengetahuan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini simpulan yang didapat adalah: Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat menunjukkan bahwa peserta dapat dengan baik mengetahui pengetahuan dasar mengenai multimedia dan dapat mempraktekkan penggunaan software yang berbasis multimedia. Selain itu, peserta juga mengetahui beberapa tahap dalam pembuatan multimedia untuk media promosi. Khususnya untuk tahapan foto produk dan olah digital, peserta memiliki pengetahuan tambahan yang dapat digunakan tidak hanya untuk pemanfaatan multimedia. Namun dapat dimanfaatkan ke dalam penguasaan tambahan dalam penggunaan software dari perangkat komputer.

Dengan memanfaatkan metode praktek dan didemonstrasikan oleh pihak instruktur, para peserta dapat mengetahui secara langsung praktek dalam membuat multimedia untuk keperluan sebagai media promosi menggunakan software Adobe Flash serta mengetahui beberapa teknik dalam fotografi dan teknik olah digital yang digunakan untuk menghasilkan gambar yang telah jadi sehingga lebih baik. Selain itu dengan pendekatan yang dilakukan oleh pihak instruktur kepada peserta secara langsung, dapat membantu peserta untuk dapat melatih kemampuan praktiknya dan dapat secara langsung mendapat arahan dari instruktur jika terdapat kesalahan pada saat praktik.

Saran

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan ini terdapat beberapa saran yang diajukan agar pelaksanaan program

pengabdian pada masyarakat yang akan dilakukan menjadi lebih baik yaitu: Penggunaan mitra dalam pelaksanaan program pengabdian ini dapat lebih luas cakupannya agar pelaksanaan suatu program pengabdian pada masyarakat tidak hanya berkisar di satu area saja. Sehingga ilmu yang dapat diajarkan akan dapat diterima oleh masyarakat lebih luas. Selain itu dari hasil yang didapat oleh peserta pada program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini agar dapat menyampaikan dan menyebarluaskan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh kepada masyarakat yang lebih luas. Dengan adanya pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan ini hendaknya hasil dari pelatihan tersebut dapat menjadi pelengkap pengetahuan dan keterampilan yang dapat dipraktekkan dan dikembangkan menjadi salah satu kemampuan yang dimiliki oleh peserta sebagai bekal dalam pergaulan yang lebih luas seperti memanfaatkan kemampuan ke perusahaan yang membutuhkan media untuk berpromosi menggunakan multimedia, atau dapat juga menerapkan ilmu fotografi yang didapat untuk menjadi fotografer pemula dan dapat juga sebagai alternatif untuk meneruskan pengetahuan ke jenjang pendidikan tinggi yang sesuai serta dapat dimanfaatkan untuk memperoleh pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- _. (2013), Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013, Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan, Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hartono, Rudi (2006). *Link To the World; English For SMA*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Maulana, Rahmat. Ramadhan, Ali & Sudaryanti, Tuti. (2016). *Analisa Penerapan Strategi Pemasaan Berbasis Multimedia*
-

Terhadap Produk Baru Pada Kiosk TIMBERLAND Supermall Karawaci. Jurnal FUTURE TECH Vol 10, No 2 Juni 2016 Hal 41-51, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer MasaDepan: Tangerang.

Munir, (2012), MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Penerbit Alfabeta: Bandung.

Ramadhan, Ali.(2016), Multimedia Sebagai Metode Pembelajaran, Jurnal FUTURE TECH Vol 10, No 2 Juni 2016 Hal 1-12, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer MasaDepan: Tangerang.

Saladin, Djaslim dan Oesman, Yevis, Marti. (2002). Perilaku Konsumen dan Pemasaran Strategik. Balai Pustaka: Jakarta.

Steinmetz, Ralf & Nahratedt, Klara. (1995). Multimedia: Computing, Communications & Applications, Prentice Hall: New Jersey.

Suntoyo, Andi. (2009). Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application. Penerbit ANDI: Yogyakarta.

Vaughan, Tay. (2004), Multimedia: Making It Work, 6th Edition, McGraw-Hill Technology Education: Columbus

Website

<http://www.tangerangkota.go.id/standar-komp-entensi-sdm-bidang-teknologi-informasi>
