

MEWUJUDKAN SISWA SMK BERPRESTASI DI BANGKA BELITUNG DENGAN KOMPETENSI MULTIMEDIA

Ari Amir Alkodri, R Burham Isnanto F, Seno Hadi S, R Ferry Bakti A

^{1,2,3,4}STMIK Atma Luhur

Jl Jend Sudirman Selindung Pangkalpinang, telp. 0717-433506

email: arie_a3@atmaluhur.ac.id, burham@atmaluhur.ac.id,

seno.hadi@atmaluhur.ac.id, baktiatmaja@atmaluhur.ac.id

Abstrak

Multimedia merupakan salah satu keahlian yang akan berkembang pada era 4.0 kedepan. Mulai dari promosi, film animasi, konten kreator, desain, perfilman, iklan dan masih banyak lagi lowongan kerja yang membutuhkan keahlian multimedia. Multimedia sebagai salah satu jurusan keahlian pada sekolah menengah kejuruan yang ada di Bangka Belitung dirasakan masih belum maksimal memberikan kompetensi kepada siswa, atas dasar itulah kami memberikan workshop kompetensi multimedia kepada 35 orang siswa dari jurusan multimedia di 6 Sekolah Menengah Kejuruan di Bangka Belitung. Beberapa hal yang diajarkan dalam pelatihan diantaranya adalah: pembuatan desain, teknik awal editing video, serta pemahaman pembuatan animasi. Metode pelatihan pengabdian berupa pendampingan langsung dibawah bimbingan dari 4 orang dosen beserta dibantu 6 asisten laboratorium langsung dipraktekkan di laboratorium. Pelaksanaan pengabdian selama 10 hari kerja mulai tanggal 27 Januari 2020 sampai 7 Februari 2020. Hasil dari pengabdian ini berupa 11 desain dan video editing yang merupakan karya dari siswa menandakan meningkatnya kemampuan siswa dalam bidang multimedia.

Kata kunci: *multimedia, pengabdian, kompetensi*

1. Pendahuluan

Pada Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 [1] tentang sistem pendidikan nasional disebutkan pada pasal 35 bahwa standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala. Pada penjelasan pasal 35 dicantumkan kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Dari undang undang tersebut dan penjelasannya sangat jelas bahwa kemampuan kompetensi dari siswa itu sangat dibutuhkan sebagai pendamping dari ijazah yang akan mereka dapatkan setelah lulus kuliah.

siswa di kota Jayapura. Menggunakan beberapa software seperti html, PHP, dan MySQL dalam pemrograman dan mikrotik untuk mempelajari jaringan. Hasilnya diperoleh peningkatan kompetensi 19,8% pada kemampuan programming dan peningkatan 21,8% untuk jaringan.

- 2.3. Penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan penunjang media presentasi oleh Venessa (2018) [4] melakukan pengabdian dengan fokus di SDM mabes polri berupa pengajaran pembuatan materi presentasi. Media video dan gambar diterapkan sebagai faktor penarik presentasi agar lebih memudahkan audiens dalam memahami apa saja yang diajarkan. Metodenya menggunakan adobe untuk mengubah gambar dan premier untuk menyatukan potongan video.

3. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan selama 10 hari kerja dengan kegiatan pelaksanaan diantaranya:

3.1. Tahap persiapan

Tahap persiapan ini merupakan persiapan pelaksanaan pengabdian masyarakat. Diantaranya adalah pembuatan dan pengajuan proposal kegiatan pengabdian ke LPPM STMIK Atma Luhur dan ke 6 SMK di Bangka Belitung. Proposal yang diajukan mengalami beberapa revisi berkaitan dengan jadwal pelaksanaan, materi yang diajarkan, dan biaya keuangan yang dikeluarkan. Salah satu kegiatan yang paling banyak memakan waktu dan tenaga adalah persiapan materi pelatihan multimedia. Kita dari dosen narasumber berkumpul dengan asisten laboratorium yang bertugas membantu kegiatan agar mempunyai kemampuan dan pemahaman yang sama. Selain ringkasan bahan ajar dan powerpoint untuk menjelaskannya, pada tahap persiapan ini disiapkan juga modulnya. Tahap akhir dari persiapan adalah menghubungi keenam sekolah kejuruan untuk bertemu dengan bapak ibu guru yang bertanggung-jawab terhadap siswanya untuk merapatkan kegiatan pengabdian masyarakat yang akan berlangsung.

3.2 Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan berlangsung dari tanggal 27 Januari 2020 sampai 7 Februari 2020 dengan total waktu training adalah 80 jam. Kegiatan ini dilaksanakan oleh 4 dosen narasumber dan 6 asisten laboratorium.

3.3 Tahap evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan kegiatan pasca pelatihan yang meliputi pembuatan laporan pelaksanaan kegiatan, melakukan koordinasi dengan guru dari sekolah kejuruan, meminta tanda tangan dan cap, serta memberikan laporan pertanggungjawaban penggunaan dana kepada LPPM.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan dalam training multimedia diantaranya adalah:

4.1 Training pembuatan desain menggunakan software desain

Kemampuan membuat desain yang menarik menjadi salah satu kompetensi wajib yang harus dimiliki seorang ahli multimedia. Beberapa software desain yang bisa digunakan untuk desain grafis diantaranya corel draw, adobe photoshop, adobe illustrator, inkscape, google sketchup, adobe indesign, dan xara designer. Berbagai ekstensi file design bisa dipakai sesuai dengan kebutuhan dari desainer. Berbagai proses edit foto dan gambar yang diajarkan pada saat pelatihan pengabdian masyarakat yang dilakukan diantaranya: memanipulasi gambar agar menjadi lebih menarik, memberikan efek pada foto dan gambar agar sesuai dengan tema yang diambil, membuat pola bentuk beraneka ragam berbentuk biasa seperti kotak, segitiga, lingkaran, persegi maupun bentuk yang tidak umum, membuat seni modern seperti fading, blur, dan abstrak, membuat efek pencahayaan agar gambar lebih menarik, membuat gambar tiga dimensi dan transformasi bentuk, membuat efek cahaya pada bidang yang dikehendaki, berbagai siluet dan gradien untuk memperindah panorama gambar, dan membuat efek tarikan dan efek cat air.



Gambar 2 Pelatihan pengabdian masyarakat

4.2 Training mengedit video

Kemampuan mengedit video diperlukan dalam promosi, pembuatan iklan/reklame, pembuatan film pendek, dan video pembelajaran. Beberapa software yang sering digunakan dalam mengedit video diantaranya adalah adobe premier pro, sony vegas pro, cyberllink powerdirector, corel video studio, avs video editor, windows movie maker, avidemux video editor, dan camtasia studio. Beberapa proses edit video yang diajarkan pada pengabdian masyarakat diantaranya: pengenalan fitur dari software edit video, proses mengubah setelan preferensi agar lebih mudah dipakai, membuka dan mengatur project, memindahkan file video untuk persiapan proses penyuntingan, membuat transisi dari video, proses awal dan akhir penyuntingan yang efisien, termasuk proses rendering untuk menjadikan cerita utuh tergabung antar tema.

4.3 Training pembuatan animasi

Animasi sangat berkembang pesat pada era 4.0 ini. Banyak lowongan pekerjaan untuk profesional yang mempunyai kompetensi untuk membuat animasi. Beberapa software yang bisa dipakai untuk membuat animasi diantaranya adalah: blender, keyshot, toon boom harmony, opentoonz, moho pro 12, synfig, dan pencil 2D. Beberapa proses pembuatan animasi yang diajarkan pada pengabdian adalah membuat 2D animasi, membuat modelling seperti *sculpting*, *retopology*, *modelling*, dan *curve*, panduan memilih format yang tepat, belajar rendering dengan *cycles*, memasang suaran dan menyesuaikan waktunya, proses scripting, belajar menggunakan *touch screen*, dan belajar mengatur pencahayaan. Sebagai proses akhir dari pengabdian masyarakat, dilakukan proses evaluasi sesuai minat dan bakat siswa peserta pengabdian. Siswa dibagi menjadi 11 kelompok sesuai dengan ketertarikannya di desain, edit video, maupun membuat animasi. Kemudian masing-masing kelompok akan maju satu persatu untuk mempresentasikan hasil PR kelompoknya. Untuk kelaompok yang paling bagus akan diberikan hadiah penyemangat. Semua siswa yang ikut pelatihan akan diberikan sertifikat. Secara keseluruhan semua siswa peserta pelatihan pengabdian masyarakat multimedia ini beserta guru dari 6 SMK di Bangka Belitung memberikan apresiasi yang tinggi atas adanya pelatihan ini dan mereka berharap agar pelatihan serupa bisa dilaksanakan lagi untuk siswa

lainnya agar memperoleh kompetensi yang bisa digunakan di dunia kerja nantinya.

5. Kesimpulan

Setelah diadakannya pelatihan pengabdian masyarakat multimedia ini bisa disimpulkan bahwa:

1. Siswa SMK sangat antusias dan bersemangat untuk memperoleh kemampuan baru yang belum mereka dapatkan di sekolah
2. Kegiatan pengabdian selain merupakan kewajiban Tridarma perguruan tinggi juga bisa dipergunakan sebagai bahan promosi ke sekolah SMK mengenai kemampuan dosen dan kampus.
3. Dari 35 siswa dibagi menjadi 11 kelompok untuk 3 macam kemampuan multimedia yaitu desain grafis, editing film, dan animasi.
4. Hasil pelatihan berupa 11 karya awal siswa akan dipergunakan sebagai pemicu siswa untuk lebih mendalami lagi kemampuan di bidang multimedia

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelatihan pengabdian masyarakat bisa berlangsung dengan lancar dikarenakan kerjasama yang bagus antara dosen narasumber, mahasiswa asisten laboratorium, siswa SMK peserta pelatihan, guru pembina, staf laboratorium, dan kampus STMIK Atma Luhur.

Daftar Pustaka

- [1] Sekretaris Negara RI, 2003, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta
- [2] Okkita, Chandra, Burham, 2019, *Pemanfaatan Wordprocessing Untuk Menunjang Kurikulum Sekolah Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, SNPMas 2019, hal 320-325, STMIK Dipanegara: Makassar
- [3] Liza, Rachmat, 2019, *PKM Peningkatan Kompetensi Guru dan Siswa Melalui Pelatihan Pemrograman Dan Jaringan Komputer Pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Jayapura*, Jurnal Abdimas ISSN:1410-2765, Vol 23, No 2 (2019), Universitas Negeri Semarang: Semarang

- [4] Venessa, Christopher, Pramanta, Ichsan, Gema, 2018, *Penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan penunjang media presentasi studi pada SSDM Mabes Polri Jakarta Selatan*, Jurnal Abdimas BSI, vol 1 No 3 Agustus 2018, Hal 503-509, BSI: Jakarta