

**PELATIHAN PENGENALAN MULTIMEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KREATIFITAS SISWA/I SMK YADIKA KOTA JAMBI**

Chindra Saputra¹, M. Irwan Bustasmi², Xaverius Sika³, Afrizal Nehemia T⁴, Mhd Ridho Saputra⁵

1,2,3,4,5 Universitas Dinamika Bangsa, Jambi

Jalan Jendral Sudirman Thehok Jambi, Indonesia

E-mail: ¹chindrasaputra@gmail.com, ²irwan.sk05@gmail.com, ³misterius_ius@yahoo.com,

⁴afrizalnehemia@gmail.com, ⁵bangdodo@gmail.com

Abstrak

SMK Yadika Kota Jambi adalah salah satu SMK Swasta yang ada di daerah Kota Jambi terakreditasi A sejak 2018. Salah satu jurusan favorite di SMK ini adalah jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Salah satu permasalahan yang ada pada sekolah yaitu terbatasnya jam pelajaran yang membahas tentang multimedia, dan ini membuat kurangnya pengalaman dan kreatifitas siswa/I dalam penguasaan aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia diantaranya adalah aplikasi pengolahan foto yang sering digunakan adalah aplikasi CorelDraw, sedangkan aplikasi untuk pengolah video adalah aplikasi wondershare filmora. Atas dasar permasalahan diatas, diberikanlah pelatihan guna memberikan pemahaman tentang dasar – dasar pelatihan multimedia.

Kata Kunci : *Pelatihan, Multimedia, CorelDraw, Wondershare Filmora*

Abstract

SMK Yadika Kota Jambi is one of the private vocational schools in the Jambi City area accredited A since 2018. One of the favorite majors in this vocational school is the Computer and Network Engineering (TKJ) department. One of the problems that exists in schools is the limited class hours that discuss multimedia, and this makes students lack experience and creativity in mastering multimedia applications. The multimedia application is a photo processing application that is often used, right, the CorelDraw application, while the application for video processing is the wondershare filmora application. On the basis of the above problems, training is given to provide an understanding of the basics of multimedia training.

Kata kunci: *Training, Multimedia, CorelDraw, Wondershare Filmora*

1. PENDAHULUAN

Maju-mundurnya suatu bangsa tidak terlepas dari pendidikan, karena melalui lembaga pendidikanlah generasi suatu bangsa dipersiapkan untuk meneruskan kehidupan bangsa untuk menjadi yang lebih baik, di antaranya adalah pembangunan ekonomi, politik, budaya, seni maupun agama. Semua itu tidak terlepas dari suatu sistem pendidikan yang membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing dan mandiri dalam menghadapi kemajuan zaman di era globalisasi ini, sehingga dapat menjadi generasi yang handal dan mampu membawa kemajuan bangsa. Perkembangan teknologi menimbulkan banyak dampak dalam segala bidang ilmu[1]. Dijaman ini dimana perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, sehingga semua orang harus dituntut dapat menyeimbangkan skil SDM nya dengan perkembangan teknologi.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi[2]. Istilah multimedia digunakan untuk menyatakan bahwa informasi/data suatu aplikasi terdiri dari beberapa tipe media teks, gambar/grafik, audio dan video/animasi yang terintegrasi[3]. Penggunaan multimedia akan memudahkan seseorang

untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui mata dan telinga. Trend perkembangan multimedia mempunyai pasar dalam persaingan bisnis digital. Salah satunya tantangannya adalah cara membuat konten multimedia yang kreatif dan inovatif.

SMK Yadika Kota Jambi adalah salah satu SMK terakreditasi A. Masih kurangnya pengalaman dan pengetahuan siswa/i SMK Yadika dalam hal penguasaan software multimedia diantaranya aplikasi pengolah gambar dan aplikasi pengolah video. Atas dasar permasalahan diatas, penulis tergerak untuk memberikan pelatihan dalam pengabdian masyarakat guna memberikan pemahaman tentang multimedia dalam rangka untuk meningkatkan kreatifitas serta menambah skill dari siswa/i SMK Yadika Kota Jambi.

2. METODE PELAKSANAAN

SMK Yadika Kota Jambi yang beralamatkan di Jl. Abdul Muis Lrg. Angrek No.50, Kec. Paal Merah Kota Jambi. Salah satu sekolah swasta yang terakreditasi A berdasarkan sertifikat 1214/BAN-SM/SK/2018 di kota jambi. SMK dikepalai Oleh Bapak Didi Heriyanto. Sekolah ini merupakan Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang memiliki 4 jurusan, yaitu : 1. Akuntasnsi Keuangan dan Lembaga (AK), 2. Teknik Komputer dan Jaringan(TKJ), 3. Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP), 4. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO).

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan pengenalan dosen – dosen Universitas Dinamika Bangsa yang terlibat dalam kegiatan ini yang di lanjutkan pengenalan kampus Universitas Dinamika Bangsa secara singkat. Selanjutnya pemaparan tujuan dari kegiatan pengabdian ini dilakukan, yang di lanjutkan penyampaian materi multimedia. Materi yang pertama disampaikan adalah tentang aplikasi CorelDraw. Corel Draw merupakan salah satu aplikasi editor yang berbasis vektor yang berasal dari perusahaan Corel Corporation, Ottawa, Kanada[4]. Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati dikalangan desain grafis[5]. Selanjutnya materi yang kedua yang disampaikan adalah tentang pengolahan video, dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah aplikasi windershare filmora. Wondershare Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari editor video yang berkembang di seluruh dunia[6]. Aplikasi video editor yang dirancang untuk membuat video dengan sederhana dan mudah[7]. Tim Pelaksana pelatihan terdiri dari 4 orang denga tugas masing – masing sebagai berikut :

1. Chindra Saputra bertugas sebagai ketua tim yang melakukan koordinasi dengan pihak SMK Yadika Kota Jambi
2. Xaverius Sika dan mahasiswa yang bertugas dalam menyampaikan materi, pembukaan dan pelatihan.
3. M. Irwan Bustasmi dan mahasiswa sebagai anggota tim teknis yang mengatasi *troubleshooting* ketika pelaksanaan pelatihan
4. Afrizal Nehemia T bertugas sebagai persiapan dokumentasi, dan memandu peserta untuk mengikuti kegiatan ini serta bertugas untuk pembuatan laporan dan jurnal pkm.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi, pertama – tama pemateri memberikan materi tentang konsep – konsep dasar multimedia, dan selanjutnya memberikan materi tentang pengenalan dari aplikasi yang digunakan. Setelah itu siswa/i diajak untuk melihat dan menonton video – video referensi tentang topik pembelajaran. Disela – sela materi siswa/i juga berkesempatan langsung bertanya kepada pemateri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan ini di mulai dengan pembuatan proposal serta mengurus surat ijin dari Kepala Sekolah SMK Yadika Kota Jambi untuk melakukan kegiatan Pelatihan Pengenalan Multimedia Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa/i.

Setelah tahap pertama selesai maka tahap berikutnya ialah menyusun jadwal rencana kegiatan mulai dari jenis kegiatan yang akan dilakukan, target peserta pelatihan, pegisi materi atau instruktur, jadwal kegiatan, alat dan bahan yang akan digunakan, petugas yang terlibat dan sebagainya. Setelah semua persiapan selesai maka akan di lakukan pelatihan terhadap Siswa – siswi SMK Yadika Kota Jambi.

Pelaksanaan kegiatan ini didukung penuh oleh kepala sekolah, kepala sekolah hadir langsung di dalam kelas untuk mendampingi kegiatan ini samapai selesai.



Gambar 1. Kepala Sekolah dan Tim Pemateri UNAMA



Gambar 2. Proses Penyampaian Materi



Gambar 3. Foto bersama setelah kegiatan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya pelatihan ini dapat menambah wawasan peserta tentang aplikasi pegolahan gambar dan video.
2. Dengan adanya pelatihan ini peserta dapat mengetahui cara pengambilan video dengan baik dan benar.
3. Pelatihan ini merupakan wujud pelaksanaan tridarma perguruan tinggi bagi dosen sebagai media berbagi ilmu keterampilan komputer di sekolah.

4.2 Saran

Saran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya terjalin kerja sama yang baik sehingga dapat memberikan pelatihan secara berkesinambungan.
2. Sebaiknya keterampilan penggunaan komputer dapat di terapkan sehingga pengetahuan di bidang tersebut akan menjadi bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Efendi, U. Rio, M. Syaifullah, and S. Imardi, "J-PEMAS STMIK Amik Riau Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif," vol. 1, no. 1, pp. 1–3, 2020.
- [2] E. M. Atmojo, "Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif Di Smk Ypt 2 Purbalingga," *Prosiding*, pp. 123–135, 2019, [Online]. Available: <http://www.jurnal.lppm.unsoed.ac.id/ojs/index.php/Prosiding/article/view/708>
- [3] Leonardo Petra Refialy, Danny Rande, and Gabriela Salhuteru, "Pemberdayaan Multimedia Bergereja Pada Pemuda Jemaat GPM Souhuru Melalui Pelatihan Software Easy Worship," *Din. J. Pengabdian. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 3, pp. 659–664, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i3.7129.
- [4] D. K. Visual, I. Kreatif, U. K. Petra, and J. S. No, "GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL".
- [5] S. P. Budiarto, "JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo Sony Panca Budiarto," *JPM (Jurnal Pemberdayaan. Masyarakat)*, vol. 4, no. 1, pp. 308–314, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jpm>
- [6] D. Nurpavitra and D. Sudjanarti, "Pembuatan Iklan Video Di Sosial Media Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toki Food Malang," *JAB J. Apl. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 2–5, 2019.
- [7] F. Savira and Yudi Suharsono, "Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio Vidio dengan Wondershare Filmora pada Mata Kuliah Komunikasi Visual," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 01, no. 01, pp. 1689–1699, 2020.