

Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Penunjang Media Presentasi (Studi pada SSDM Mabes Polri Jakarta Selatan)

**Venessa Agusta Gogali, Christopher Yudha Erlangga, Jaqualine Pramanta Putra,
Ichsan Widi Utomo, Gema irhamdhika
AKOM BSI Jakarta, venessa.vss@bsi.ac.id**

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan penunjang media presentasi. Adapun multimedia merupakan salah satu pelengkap dalam sebuah presentasi. Penelitian ini berfokus pada sumber daya manusia mabes polri Jakarta selatan untuk menambah kreatifitas anggota mabes polri dalam mempersiapkan materi presentasi. Multimedia interaktif menjadi bagian penunjang di berbagai aspek, salah satunya dalam sebuah presentasi. Multimedia interaktif tersebut bisa berupa video dan gambar yang mendukung pada presentasi. Adanya multimedia interaktif bertujuan menghadirkan media menarik disebuah presentasi supaya lebih memudahkan audiens dalam memahami tujuan dari presentasi yang dihadiri. Dengan adanya penunjang media interaktif ini diharapkan para anggota polri mengetahui banyak hal dalam membuat konten menarik untuk presentasi. Multimedia penunjang dalam sebuah presentasi bisa dibuat dengan menggunakan berbagai cara diantaranya dengan menggunakan adobe photoshop untuk mengubah gambar atau adobe premier untuk menyatukan potongan video menjadi sebuah video yang utuh. Multimedia interaktif diharapkan bisa menjadi penunjang yang baik dalam sebuah presentasi.

Kata kunci: multimedia penunjang, pengetahuan, hasil

Abstract

This study discusses the use of interactive multimedia as supporting media for presentation. The multimedia is one complement in a presentation. This research focuses on the human resources of South Jakarta Police Headquarters to increase the creativity of members of the National Police Headquarters in preparing presentation material. Interactive multimedia is a supporting part in various aspects, one of which is in a presentation. Interactive multimedia can be in the form of videos and images that support the presentation. The existence of interactive multimedia aims to bring interesting media in a presentation to make it easier for the audience to understand the purpose of the presentation that was attended. With the existence of this interactive media support, it is expected that the police members will know many things in creating interesting content for presentations. Supporting multimedia in a presentation can be made using a variety of ways including using Adobe Photoshop to convert images or Adobe Premiere to unify video pieces into a complete video. Interactive multimedia is expected to be a good support in a presentation.

Keywords: supporting multimedia, knowledge, results

Diterima :28 Juli 2018, Direvisi :16 Agustus 2018, Dipublikasikan : 20 Agustus 2018

Pendahuluan

Dalam segala kegiatan di sebuah organisasi pasti memerlukan perencanaan sangat matang. Hal ini mampu membuat semua kegiatan yang direncanakan akan berjalan dengan baik. Maka dalam melaksanakan kegiatan, sebuah organisasi pasti akan mengadakan rapat atau pertemuan untuk membahas rencana kegiatan tersebut. Sebelum mengadakan sebuah kegiatan biasanya ada dari tim yang bertindak sebagai pembicara biasanya menggunakan media yang mampu mendukung dalam presentasi tersebut. Memberikan presentasi saat ini sudah merupakan bagian yang penting dalam kehidupan seorang eksekutif. Keterampilan yang tinggi dalam hal ini akan menjadi aset utama bagi seseorang yang sedang meniti jalur karirnya. Presentasi merupakan alat komunikasi tangguh dalam usaha untuk menyampaikan laporan atau keterangan mengenai apa saja yang merupakan tanggung jawab seseorang, baik itu merupakan barang ataupun jasa.

Presentasi juga dapat digunakan untuk menunjukkan kemampuan, karena dari cara seseorang memberikan presentasi dapat dinilai seberapa jauh ia menguasai bidang yang dikelola. Namun dalam pelaksanaan tersebut masih ada beberapa organisasi yang masih menggunakan cara lama yaitu presentasi biasa tanpa menggunakan media yang menarik. Seperti dalam kegiatan yang dilakukan oleh Divisi SSDM Mabes Polri. Dalam hal ini jika isi pesan ingin disampaikan dengan baik maka pengirim pesan harus bisa menggunakan kemampuan mengirim pesan dengan baik dan di bantu oleh media. Dari permasalahan tersebut tim penulis melakukan kegiatan pengabdian masyarakat agar mampu membantu dan memberikan sedikit pengetahuan yang penulis miliki dalam memberikan penyuluhan dalam rangka pengabdian masyarakat agar Divisi SSDM Mabes Polri dapat melakukan rapat perencanaan dalam sebuah kegiatan dengan cara yang menarik.

Tujuan pengabdian masyarakat yaitu memberi penyuluhan penggunaan multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan Divisi SSDM Mabes Polri agar mampu menarik perhatian peserta rapat dengan harapan pesan yang disampaikan akan diterima dengan baik.

Presentasi harus menggunakan media yang menarik agar mendapat perhatian peserta rapat dengan harapan pesan atau informasi tentang kegiatannya mampu tersampaikan dengan baik melalui media interaktif. Sebelum masuk kedalam media interaktif, presentasi dalam rapat sama halnya dengan sebuah kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Melalui media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang pelajari. (Haryanto, 2012). Media yang digunakan haruslah media yang mampu menunjang agar mampu menarik perhatian. Kemampuan komunikator menarik (memikat) perhatian sehingga menimbulkan seseorang untuk menyukai selanjutnya mampu mengungkapkan kembali mengenai pesan yang disampaikan komunikator.

Menurut Nur Rokhman & Agus Murdyastomo (2005: 83), Media belajar sangat membantu dan menarik dalam proses belajar mengajar, karena media dapat dipergunakan untuk memperbesar yang kecil dan mengecilkan yang besar, menyederhanakan yang kompleks, mempercepat proses atau memperlambat proses

dan sebagainya (Gafur, 2001: 2). Lebih jauh lagi media belajar membuat pendidikan berdaya mampu tinggi, produktif, serempak, merata, aktual dan menarik (Gafur, 2001: 2). Secara sederhana, Multimedia berarti “multiple media” or “a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways. (Roblyer & Doering 2010: 170). Definisi senada dinyatakan Tay (2000) dalam Pramono (2006) bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif”.

Sedangkan menurut Riyana (2007:5), “multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.” Penggunaan media dalam peresentasi dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada karyawan SSDM Mabas polri, karena penggunaan media dapat mempermudah karyawan dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (cone of experiment), seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut



4 Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Dale (Arsyad 2009:11)

Perolehan pengetahuan dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale di atas menggambarkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya karyawan hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi karyawan. Oleh sebab itu, sebaiknya karyawan diberikan pengalaman yang lebih konkrit sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Sutopo (2003: 21) mengemukakan bahwa sistem multimedia mempunyai beberapa keuntungan, yaitu: (1) mengurangi waktu dan ruang yang digunakan untuk menyimpan dan menampilkan dokumen dalam bentuk elektronik dibanding dalam bentuk kertas; (2) meningkatkan produktivitas dengan menghindari hilangnya file; (3) memberi akses dokumen dalam waktu bersamaan

dan ditampilkan dalam layar; (4) memberi informasi multidimensi dalam organisasi; (5) mengurangi waktu dan biaya dalam pembuatan foto; dan (6) memberikan fasilitas kecepatan informasi yang diperlukan dengan interaksi visual. Selain itu, manfaat multimedia adalah memungkinkan dialog, meningkatkan kreativitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, dan meningkatkan keterampilan.

Metode

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus, karena peneliti ingin melakukan proses analisis secara mendalam terhadap satu obyek penelitian yang unit analisisnya bersifat individual. Sebagai suatu jenis penelitian yang bersifat ideografis, penelitian studi kasus menekankan unit analisisnya pada aspek-aspek yang bersifat khusus dan dapat bersifat individual. Dalam penelitian psikologi, penelitian studi kasus tidak memiliki tujuan untuk membuat generalisasi (Hanurawan, 2012:41). Fokus pada penelitian ini adalah pola berpikir tradisional pada masyarakat yang tidak mengikuti program keluarga berencana, yang menjadi suatu gejala yang akan dikaji dalam penelitian ini. Dengan fokus seperti di atas, maka peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus.

Aspek-aspek yang dijadikan sebagai bahan pertanyaan penelitian meliputi pemahaman masyarakat tentang literasi multimedia, kriteria multimedia interaktif yang digunakan oleh divisi SSDM Mabes Polri, dan pendekatan pemahaman tentang literasi multimedia interaktif. Untuk menjawab beberapa aspek tersebut peneliti melakukan pengumpulan data melalui beberapa tahap sesuai dengan kebutuhan studi kasus. Menurut Yin, (2014) pengumpulan data meliputi telaah dokumentasi, dan observasi. Akan tetapi yang mungkin pada penelitian ini yaitu teknik wawancara dan observasi. Design penelitian juga menggunakan kualitatif. Kualitatif merupakan salah satu pendekatan ilmu humanistik dengan ciri-ciri bahwa kualitatif tidak membangun konsensus, generalisasi akan tetapi mengembangkan kreativitas individu. Creswell dalam Hidayat, (2014) berpendapat bahwa pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang natural. Pendekatan ini berjalan alami tanpa menggunakan setting atau direct dari peneliti. Sedangkan paradigma yang digunakan yakni konstruktivis. Menurut Denzin dalam Hidayat (2014) setiap individu memiliki pengalaman yang unik terhadap fenomena sosial tertentu. Hal ini diperoleh dari pengamatan langsung dan terperinci terhadap perilaku sosial yang bersangkutan. Pengalaman tersebut dikonstruksi sehingga menghasilkan makna atau social meaningful action.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini penulis memaparkan hasil dan analisis data yang diperoleh selama melakukan pengabdian dan penelitian di SSDM Mabes Polri Jakarta Selatan. Penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan penunjang media presentasi diawali dengan melakukan analisis. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap media penunjang yang digunakan dan menganalisis media yang di gunakan oleh mabes polri. Berdasarkan hasil wawancara dengan

salah satu staf SSDM mabes polri , menyatakan bahwa staf membuat bahan presentasi menggunakan media sederhana dengan Microsoft PowerPoint dengan template yang sudah ada. Pada penelitian ini media yang akan di kembangkan adalah PowerPoint dengan template design yang menarik memanfaatkan aplikasi design yaitu Adobe Photoshop dan Adobe Premier.

Media presentasi berbasis PowerPoint dengan menggunakan design melalui adobe photoshop dan adobe premier memiliki kemudahan dari segi proses pembuatan dan mampu menampilkan berbagai program aplikasi seperti slide, grafik, gambar, animasi, audio, dan video. Selain itu, para staf SSDM Mabes polri juga sudah mengenal program PowerPoint bahkan masih sederhana dalam membuat dan menggunakan media PowerPoint dalam pembuatan presentasi di kantor. Media ini memberi kesempatan bagi staf SSDM untuk dapat dengan mudah membuat media presentasi yang menarik.

Tahapan dan Cara Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Presentasi

Untuk mendapatkan hasil presentasi yang diharapkan dengan menggunakan multimedia interaktif di kantor, tentunya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan selama proses pembuatan presentasi tersebut berlangsung. Adapun tahapan penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Introduction (Pengenalan)

a. Judul Program (Title Page)

Suatu program tutorial diawali dengan tampilnya halaman judul atau bentuk - bentuk lain yang dapat menarik perhatian karyawan. Judul program merupakan bagian penting untuk memberikan informasi kepada karyawan tentang apa yang akan disampaikan dan disajikan dalam program tutorial ini Berikut ini adalah contoh desain tampilan judul sebuah pembelajaran multimedia interaktif model tutorial(Perhatikan bagian-bagiannya)

b. Objektifitas Penyajian (Presentation of Objektif)

Pada bagian ini disajikan tujuan umum dan tujuan khusus dari materi program yang dirancang.

c. Petunjuk (Direction)

Petunjuk yang berisi informasi cara menggunakan program yang di buat diusahakan agar karyawan mampu mengoperasikan program tersebut.

d. Stimulsi Prioritas Pengetahuan (Stimulating Priority Knowledge)

Prioritas pengetahuan berguna sebagai appersepsi. Dalam program tutorial yang dikembangkan bentuk dan stimulasi priontas pengetahuan dapat berupa dari materi yang terdapat dalam program.

e. Inisial Kontrol (Initial Student kontrol)

Tampilan Inisial kontrol berisi pilihan bagi karywan untuk menggunakan program yang sudah bisa dijalankan oleh karyawan tersebut.

2. Presentation of information (Penyajian informasi)

a. Mode penyajian atau tau mode presentasi

Penyajian materi atau disebut dengan presentasi, merupakan bentuk penyajian informasi. Mode umum dari penyajian informasi biasanya mempergunakan

informasi visual selain teks seperti Gambar, Grafik, Foto dan Image yang dianimasikan.

b. Panjang Teks Penyajian (Length of Text Presentation)

Informasi presentasi yang ingin disampaikan dalam program tutorial yang buat harus benar-benar berisi materi pokok dalam bentuk kata-kata esensial. Demikian juga dalam menyajikan informasi dalam bentuk grafik, animasi dan warna harus disesuaikan dengan kemampuan monitor untuk menyajikannya. (dukungan VGA monitor Komputer).

c. Warna dan Penggunaanya

Seperti halnya dalam model drill bahwa penggunaan warna sangat berhubungan dengan presentasi grafik, objek, di mana warna harus dapat memberikan kesan penguatnya. Penggunaan warna yang sesuai akan berguna untuk menarik perhatian dan memfokuskan perhatian dan pemahaman karyawan terhadap informasi materi pembelajaran yang disajikan. Warna harus berfungsi sebagai acuan, bukan sebagai bagian yang diutamakan.

d. Grafik dan animasi

Pembuatan grafik dan animasi dalam program yang dibuat ditujukan untuk menambah pemahaman karyawan terhadap materi dan focus informasi pada materi yang disajikan. Penggunaan objek gambar, grafik, animasi digunakan sebagai penguat informasi, yang disajikan. Grafik dan animasi sangat efektif untuk menambah sistem belajar dengan komputer yang mampu menjelaskan sesuatu yang dibatasi ruang gerak dan waktu.

Adanya pengetahuan tentang multimedia interaktif dalam menggunakan power point dengan tambahan design kreatif melalui aplikasi adobe Photoshop dan adobe premier ini diharapkan karyawan SSDM MABES Polri lebih kreatif memberikan visual yang menarik yang tidak monoton. Pengetahuan ini dibangun atas kesadaran sehingga karyawan SSDM MABES Polri lebih terampil dalam membuat presentasi dan diharapkan mampu menjadi terampil dalam menunjang aktifitas pekerjaannya .

Simpulan dan Rekomendasi

Presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang menempati frekuensi paling tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Berbagai alat yang dikembangkan telah memberikan pengaruh yang sangat besar bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Data dari hasil penelitian dan analisis menyimpulkan bahwa SSDM Mabes Polri Jakarta Selatan belum mengetahui tentang apa dan bagaimana penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan penunjang media presentasi. Mereka hanya memahami bahwa media presentasi hanya sebagai alat memberikan informasi berupa poin-poin yang sederhana. Ada beberapa faktor yang belum dimengerti oleh bagian tim SSDM Mabes Polri, faktor yang pertama adalah kurangnya pemahaman akan ilmu multimedia sebagai alat presentasi interaktif, dan faktor yang kedua adalah kurangnya waktu untuk mempelajari atau memperdalam ilmu tentang media presentasi interaktif. Keterampilan melakukan presentasi adalah salah satu modal untuk berhasil dalam bekerja, terkhusus dalam hal belajar mengajar ataupun menjadi seorang yang banyak bekerja dilingkungan

dengan banyak orang. Tidak jarang keberhasilan suatu pekerjaan ditentukan oleh keberhasilan melakukan presentasi. Untuk mengatasi ketidakpahaman ilmu mengenai multimedia sebagai presentasi interaktif, maka diperlukan nya waktu luang kepada seluruh anggota tim SSDM Mabes Polri untuk mengikuti pelatihan-pelatihan ataupun seminar-seminar mengenai ilmu multimedia interaktif sebagai bahan penunjang media presentasi agar seluruh anggota tim SSDM Mabes Polri Jakarta Selatan bisa memaksimalkan kinerja presentasi dengan maksimal.

Acknowledgements

Terima kasih kepada Markas Besar Polisi Republik Indonesia Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Atas bantuannya yang telah menyediakan Tempat dan waktu untuk penulis melakukan penelitian dan pengabdian masyarakat. Sehingga penulis dapat menghasilkan artikel ini sesuai yang diharapkan. Dengan kehadiran SSDM kepolisian didalam kegiatan ini diharapkan dapat secara berkesinambungan agar lebih memahami tentang penggunaan multimedia interaktif secara menyeluruh sebagai penunjang didalam media presentasi.

Daftar Pustaka

- Ariesto Hadi, Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif Dan Flash*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta
- Creswell, John W. (2011). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Denzin NK, Lincoln YS. (2000). *The Discipline And Practice Of Qualitative Research Dalam Denzin NK, Lincoln YS, Eds. Handbook Of Qualitative Research. Second Edition*. Thousand Oaks: SAGE.
- Fattah, Hanurawan. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Gafur, Abdul. (2001). *Desain Instruksional (Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Kegiatan Belajar Dan Mengajar)*. Tiga Serangkai. Solo.
- Haryanto. (2012). *Pengertian Dan Tujuan Pembelajaran*. ([Http://Belajarpsikologi.com/Pengertian-Dan-Tujuan-Pembelajaran](http://Belajarpsikologi.com/Pengertian-Dan-Tujuan-Pembelajaran)).
- Pramono, Gatot (2007). *Aplikasi Component Display Theory*, Jakarta: Pustekkom
- Pramono, Andi. (2006). *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Andi Offset, Yogyakarta.
- Rokhman, M. Nur, & Murdyastomo, HY. Agus. (2005). *Pembuatan Media Slide Suara Untuk Mata Pelajaran Sejarah SMU Volume 9, Nomor 1, Februari 2005*. Yogyakarta: Jurnal Inovasi Dan Aplikasi Teknologi.
- Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Yin, Robert K. (2014). *Studi Kasus: Desain Dan Metode*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.