

IBM PELATIHAN MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK YATIM PIATU DI PANTI ASUHAN HIFDHUL MURSALIN KOTA TASIKMALAYA

R Reza El Akbar ¹⁾, Rohmat Gunawan ²⁾

Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi

Email: reza@unsil.ac.id, rohmat@unsil.ac.id

Abstrak

Panti Asuhan Anak Yatim Piatu Hifdhul Mursalin merupakan salah satu panti di Tasikmalaya. Panti asuhan tersebut memiliki anggota panti yang jumlahnya cukup banyak, dengan beragam tingkat pendidikan dari setingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Keberadaan panti saat ini sangat bergantung kepada donasi dari donatur. Bantuk pelatihan mandiri untuk menghasilkan suatu produk dan menjualnya untuk dijadikan salah satu unggulan belum pernah dilaksanakan, hal tersebut berbanding terbalik dengan potensi yang baik khususnya SDM panti yang berlimpah. PPM ini merupakan langkah awal menuju panti yang mandiri dan mampu untuk bertahan serta mengembangkan potensi yang ada. Dimasa yang akan datang dengan tujuan dari PPM ini untuk memeberikan bekal pelatihan kepada anggota panti, menjadikan panti asuhan memiliki produk tersendiri yang dapat bersaing dan memberikan profit bagi panti. Setiap anak panti asuhan diharapkan memiliki kemampuan yang dapat bermanfaat tidak hany bagipanti tetapi khususnya bagi kehidupannya kelak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik pelatihan simulasi dan pendampingan penggunaan tools untuk membuat produk multimedia, pelatihan ini masih bersifat dasar. Setelah mengikuti pelatihan ini diharapkan anak panti asuhan dapat mengenali, menggunakan dan membuat produk multimedia.

Keywords: *Panti Asuhan, Multimedia, Pelatihan*

I. PENDAHULUAN

Panti Asuhan Anak Yatim Piatu Hifdhul Mursalin merupakan salah satu panti di Tasikmalaya, yang keberadaannya bergantung kepada donasi dari donatur. Berbagai upaya untuk mengurangi ketergantungan dari pihak donator, diantaranya adalah dengan upaya membuat suatu usaha yang melibatkan anggota panti, diantaranya dengan menghasilkan produk-produk yang bisa bermanfaat dan digunakan oleh banyak kalangan dan stakeholder. Diantara produk-produk tersebut adalah produk multimedia. setiap Setiap anak panti asuhan diharapkan memiliki kemampuan yang dapat bermanfaat bagi kehidupannya kelak. Pelatihan yang tepat merupakan salah satu kegiatan yang diperlukan untuk menambah kemampuan. Memberikan pelatihan khususnya bidang multimedia kepada anak panti asuhan merupakan tujuan dari kegiatan ini. Setelah mengikuti pelatihan ini diharapkan anak panti asuhan dapat mengenali, menggunakan dan membuat produk multimedia.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka pada bagian berikut akan diuraikan selintas mengenai kajian teoritis dari aspek-aspek yang berkaitan

dengan PPM ini, diantaranya panti asuhan dan multimedia.

Panti sosial asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenu hi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional (Depsos RI, 2004).

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information technology (IT)* menurut Adelman (2000) adalah istilah umum untuk teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga

telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel).

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu :

1. Multimedia Interaktif. Jenis ini dimana pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. Multimedia Hiperaktif. Jenis ini dimana multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. Multimedia Linear. Jenis ini dimana multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Multimedia terbukti menjadi sesuatu yang sangat efektif dalam penyampaian informasi serta mempermudah pengguna untuk menangkap informasi yang disampaikan, karena menurut riset Computer Technology Research (CTR), seseorang mampu mengingat 20% dari yang dilihat (Visual), 30% dari yang didengar (Audio), 50% dari yang didengar dan dilihat (Audio-Visual), dan 80% dari yang didengar, dilihat, dan dilakukan (Audio-Visual-Interactivity).

Multimedia dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti bisnis, sekolah, rumah, area publik, dan virtual reality. Multimedia dapat diterima dan menjadi alat bantu yang menyenangkan karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Contoh aplikasi multimedia untuk bisnis adalah presentasi, pemasaran, periklanan, demo produk, katalog, komunikasi di jaringan, dan pelatihan sehingga penggunaan multimedia akan membuat kelancaran dan kemudahan transaksi bisnis. Sedangkan aplikasi multimedia di sekolah digunakan untuk media pembelajaran seperti e-Learning.

Selain itu dapat juga digunakan untuk menjelaskan hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan alat peraga sehingga pembelajaran menjadi lebih lengkap dan menarik. Contoh aplikasi multimedia yang dapat digunakan di rumah sebagai sarana hiburan dan informasi adalah games atau

permainan. Aplikasi multimedia juga dapat digunakan di area publik yang berupa "Kiosk" misalnya di stasiun kereta api, terminal, bandara, tempat wisata, museum, mall, dan lain-lain. Selain itu, aplikasi multimedia juga dapat berupa virtual reality yaitu suatu bentuk produk multimedia yang terdiri dari ribuan objek geometri yang digambar dalam ruang tiga dimensi dengan antarmuka yang tidak lazim dengan maksud menempatkan user di dalam pengalaman nyata sehingga diperlukan alat bantu khusus seperti kacamata, helm, dan sarung tangan.

Elemen Multimedia

Kerangka bangun suatu sistem multimedia tidak dapat dipisahkan dari elemennya, yaitu teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaksi. Hal ini dimaksudkan agar pembuatan sistem multimedia dapat memanfaatkan komponen-komponen pembentuknya secara maksimal.

1. Teks (*Text*)
Teks merupakan bentuk media yang paling umum digunakan dalam menyajikan informasi. Teks dapat disajikan dalam berbagai bentuk font maupun ukuran. Teks merujuk pada huruf-huruf yang tersusun membentuk makna yang mudah dipahami atau memiliki pengertian tertentu. Teks juga merujuk pada semua jenis simbol, huruf, abjad, nomor, statistik, dan berbagai jenis tulisan dan font sebagai dasar bagi distribusi informasi masa kini dan masa lalu. Dalam sistem multimedia interaktif, teks memainkan peran yang sangat penting yaitu untuk memberikan penjelasan yang lengkap dan menyeluruh kepada pengguna, yang mungkin tidak bisa dilakukan oleh elemen multimedia lainnya.
2. Gambar (*Image*)
Gambar yang sering disebut juga citra adalah representasi spatial dari suatu objek, baik objek dua dimensi maupun objek tiga dimensi. Gambar memiliki bentuk beragam, berupa hasil perekaman (foto) atau penciptaan gambar tangan (ilustrasi) secara manual, penciptaan langsung melalui komputer atau penggabungan dari hasil manual kemudian diolah dengan memberi beberapa sentuhan efek komputer sehingga tampak begitu matang dan berkarakter digital. Gambar tersimpan pada suatu file dalam dua bentuk, yaitu gambar berbasis Bitmap yang disimpan dalam bentuk kumpulan titik-titik dalam dua dimensi yang kemudian disimpan sesuai dengan format berkas gambar penyimpanan (BMP, TGA, GIF, TIFF, PCX),

dan gambar berbasis Vektor yang disimpan dalam bentuk rumus-rumus matematika, dimana setiap elemen gambar dinyatakan dengan suatu persamaan matematika (DFX, WMF).

3. Suara (*Audio*)

Suara atau bunyi adalah gejala fisik yang dihasilkan karena bergetarnya suatu materi atau gelombang materi. Selama bergetar terjadi perubahan tekanan pada udara disekitarnya. Perubahan tekanan ini dihantarkan lewat medium udara sehingga sampai di telinga manusia.

4. Animasi (*Animation*)

Animasi dikenal dengan istilah motion picture atau gambar bergerak. Disebut gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya digunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut bergerak. Secara umum, animasi merupakan suatu proses menggambar dengan memodifikasi sequence, gambar dari tiap-tiap frame yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Dalam bentuk film, film animasi itu sendiri adalah film yang dihasilkan untuk menciptakan ilusi gambar bergerak dengan menampilkan gambar-gambar tunggal pada kamera film atau video.

Dalam multimedia, animasi adalah elemen yang paling mendapat perhatian khusus karena mampu mempresentasikan fantasi manusia ke alam realita. Animasi juga dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang awalnya susah diterangkan dengan menggunakan kata-kata dan gambar diam sehingga menjadi lebih mudah dan berkesan. Animasi digital merupakan salah satu media komunikasi yang mampu meningkatkan cara belajar dengan cara merangsang pola pembelajaran menjadi lebih menarik. Peran animasi dalam multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Animasi mampu menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan menarik.
- b. Mampu menyampaikan pesan informasi lebih baik dibandingkan dengan media lainnya yang statis.
- c. Dapat digunakan untuk pembelajaran secara maya, terutama untuk keadaan dimana lingkungan tidak mendukung untuk terjadinya proses penyampaian informasi secara langsung ataupun melibatkan biaya tinggi.
- d. Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (bagi sebagian orang).

5. Video

Pada dasarnya video adalah proses mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara. Dalam bidang multimedia, video dapat dikatakan sebagai elemen multimedia yang paling dinamik dan realistis dibandingkan elemen lainnya, karena dalam video terdapat juga elemen seperti teks, grafik, dan audio dalam satu media. Video yang digunakan untuk penyampaian informasi dapat mempengaruhi emosi penggunanya secara lebih nyata.

6. Interaktivitas (*Interactivity*)

Multimedia memiliki beberapa keunggulan bila dibandingkan media-media lainnya seperti buku, audio, video atau televisi. Keunggulan paling menonjol yang dimiliki multimedia adalah interaktivitas. Diantara media-media lain, interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*). Interaktivitas nyata di sini adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia. Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia.

II. KEGIATAN PELATIHAN

Mitra dari PPM ini adalah panti asuhan anak-anak yatim piatu di panti asuhan hidhdul mursalin kota Tasikmalaya, peserta pelatihan adalah anak-anak di panti, dengan pemateri terdiri dari 4 orang. Tahapan penelitian diuraikan pada langkah-langkah berikut ini:

A. Tahapan awal (persiapan).

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu dilakukan analisis situasi dengan observasi awal dan wawancara kepada pihak terkait dengan tema pengabdian, untuk mengetahui permasalahan yang timbul pada mitra. Proses ini dilakukan sebelum penyusunan proposal pengabdian ini. Hasil yang diperoleh didapat dan disajikan pada awal bab proposal pengabdian pada masyarakat ini, yang secara garis besar memperoleh kendala pada peningkatan skill dan kemampuan peserta panti dalam pembuatan produk multimedia khususnya aplikasi yang menarik dan dapat digunakan dengan tepat.

B. Tahapan Inti Kegiatan

Tahapan kegiatan inti dari kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Penentuan materi pelatihan yang tepat guna dan tepat sasaran yang berhubungan dengan penggunaan multimedia untuk anggota atau peserta panti dengan menggunakan bantuan teknologi informasi. Selain itu dilakukan rangkaian dan pembuatan modul yang berkaitan dengan materi ini.
2. Melakukan pelatihan-pelatihan dengan tools yang sesuai dengan kondisi peserta (klasifikasi usia) dan ketersediaan, sesuai dengan yang direncanakan pada tahapan sebelumnya. Berikut ini foto-foto kegiatan pelatihan:



Gambar 1 Penjelasan Jadwal dan Teknis Kegiatan



Gambar 2 Pengajian bersama peserta Panti sebelum pelatihan



Gambar 3 Pelatihan peserta Panti

3. Melakukan pelatihan dan juga implementasi pembuatan produk oleh panti peserta panti asuhan. Pada tahapan ini dilakukan perancangan awal kebutuhan aplikasi, pengumpulan materi dilanjutkan dengan melakukan perakitan aplikasi.
4. Tahap akhir dilakukan pengujian, efektifitas hasil pengabdian dengan terlebih dahulu mengajukan post dan past test pada peserta pelatihan.

C. Tahapan Akhir

Tahapan terakhir dari kegiatan penelitian ini yaitu membuat laporan akhir yang berisikan laporan pertanggungjawaban pengabdian, sehingga hasil pengabdian ini dapat bermanfaat bagi mitra.

D. Ruang Lingkup

Pelatihan ini ditujukan untuk Panti Sosial Asuhan Anak Yatim Piatu, akan dilaksanakan di Panti Asuhan Hifdhul Mursalin Tasikmalaya yang beralamat di Jl. Pamijahan No.17 Desa Sukarindik Kec. Bungursari Tasikmalaya. Peserta pelatihan yaitu seluruh anggota panti.



Gambar 4 Lokasi Panti atau Mitra PPM

E. Waktu Pengabdian

Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan PPM dari awal penyusunan proposal sampai dengan laporan kegiatan membutuhkan waktu selama kurang lebih 2 bulan, dengan total pertemuan sebanyak 12 pertemuan untuk seluruh materi pelatihan.

III. PENUTUP DAN KESIMPULAN

Telah dilakukan pelatihan multimedia bagi anak-anak panti asuhan yatim piatu Hifdhul Mursalin. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil diantaranya:

1. Materi pelatihan multimedia yang diberikan, berupa pengenalan *tools*, dasar-dasar penggunaan tools, membuat produk multimedia sederhana.
2. Setelah dilakukan pelatihan ini, respon masyarakat terhadap pelatihan sangatlah baik, sehingga kegiatan ini perlu dilakukan secara berkala dan berkesinambungan, karena pada PPM ini hanya disertakan secara singkat atau dasar dari materi pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami Tim Pelaksana PPM Mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Siliwangi yang telah memberikan dukungan Dana khususnya kepada

Ketua LPPM Universitas Siliwangi, serta para pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelman, C. (2000). *A Parallel Post-secondary Universe: The Certification System in Information Technology*. Washington, D.C.
- Departemen Sosial RI, 2004
- Griffin, R. 2006. *Business*, 8th Edition. NJ: Prentice Hall.
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010) "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". *Business Horizons* 53(1): 59–68