

PELATIHAN MULTIMEDIA UNTUK KARYAWAN DAN ANGGOTA TNI DI PUSINFOLATHA

Wowon Priatna¹, M. Fadhli Nursal², Tyastuti Sri Lestari³, Joni Warta⁴

^{1,4}Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl.Perjuangan No. 81 Marga Mulya, Kota Bekasi, 17143

²Manajemen, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl.Perjuangan No. 81 Marga Mulya, Kota Bekasi, 17143

³Teknik Lingkungan, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl.Perjuangan No. 81 Marga Mulya, Kota Bekasi, 17143

E-mail: wowon.priatna@dsn.ubharajaya.ac.id¹, fadhli.nursal@dsn.ubharajaya.ac.id², tyas@ubharajaya.ac.id³, joni.warta@dsn.ubharajaya.ac.id⁴

Penulis untuk Korespondensi/E-mail: wowon.priatna@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstrak

Tujuan pelatihan multimedia ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anggota TNI dan karyawan dengan kemampuan dibidang multimedia melalui pelatihan. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menghadirkan informasi yang merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, video dan suara seperti pembuatan desain grafis, teks, gambar, video, audio, animasi. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan selama 2 bulan dimulai dari bulan juli dan agustus 2019 bertempat di Lab Komputer pushinfolatha Mabes TNI cilangkap. Peserta pelatihan adalah Anggota TNI dan karyawan PNS berjumlah 20 orang. Pelaksanaan pelatihan dilakukan menggunakan metode praktek di lab computer pusinfolatha dengan materi yang disampaikan adalah membuat persentasi berbasis infografis, membuat logo, poster, banner, spanduk dan editing video. Pelaksanaan pelatihan ini berjalan sukses dan semua peserta dapat mengikuti materi pelatihan dengan baik, dapat dilihat dari hasil karya dan hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai yang didapatkan peserta diatas 90.

Kata Kunci : Pelatihan, Multimedia, Manipulasi Gambar, Editing Video, Mabes TNI.

Abstract

The purpose of this multimedia is to improve the ability of training members and employees with abilities in the field of multimedia through. Multimedia uses several media to present information which is a combination of text, graphics, animation, images, video and sound such as making graphic designs, text, images, video, audio, animation. This implementation was carried out for 2 months starting from the training in July and August 2019 at the Pushinfolatha Computer Lab, TNI Headquarters, Cilangkap. The training participants are TNI members and PNS employees and 20 people. The training was carried out using practical methods in the Pusinfolatha computer lab with the material presented was making infographic-based presentations, making logos, posters, banners, banners and video editing. The implementation of this training was successful and all participants were able to follow the training material well, it can be seen from the work and evaluation results that the average score obtained by participants was above 90.

Keywords : Training, Multimedia, Image Manipulation, Video Editing, TNI Headquarters.

I. PENDAHULUAN

Pusat Informasi dan Pengolahan Data TNI (Pusinfolahta TNI) sebagai Badan

Pelaksana Pusat di tingkat Mabes TNI dengan tugas pokok adalah menyiapkan informasi dan pengolahan data pembinaan dan penggunaan kekuatan TNI, menyelenggarakan fungsi

pembinaan sistem informasi TNI bagi Pimpinan dan Staf di lingkungan Mabes TNI serta pembinaan sistem komputer dan komunikasi data dalam rangka pelaksanaan tugas pokok TNI (*SEJARAH PUSINFOLAHTA TNI, 2021*). Dalam rangka meningkatkan profesionalisme prajurit TNI dan PNS, agar dapat memberikan kontribusi dalam menunjang keberhasilan tugas-tugas TNI ke depan.

Dilapangan dalam melaksanakan tugas kerjanya yang berhubungan dengan pembuatan presentasi, pembuatan poster, banner, spanduk, logo, editing video dan lain-lain yang berhubungan dengan pengelolaan gambar video. Banyak prajurit atau karyawan PNS di lingkungan Mabes TNI belum mempunyai kompetensi, akibatnya pekerjaannya bertumpu dengan anggota dan staff karyawan yang mempunyai kemampuan lebih dalam menggunakan media terutama bidang grafis .

Salah satu cara untuk solusi dari permasalahan yang dihadapi adalah meningkatkan kemampuan anggota TNI dan karyawan dengan kemampuan dibidang multimedia melalui pelatihan. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menghadirkan informasi yang merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, video dan suara seperti pembuatan desain grafis, teks, gambar, video, audio, animasi (Astuti & Sugianti, 2019), (Ivers & Barron, 2002). Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori (Priatna et al., 2021) dan (Yulianti, 2020), Pelatihan memainkan peran penting dalam setiap organisasi yang bertindak sebagai alat strategi untuk pengembangan organisasi (Jevana, 2017), dan meningkatkan kinerja karyawan (Khan et al., 2011). Tujuan pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai (Arumi & Burhanuddin, 2018).

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Peserta mengenal fungsi penggunaan aplikasi multimedia untuk pengelolaan text, gambar, suara, grafis, animasi dan video
2. Peserta mampu mengolah gambar untuk pembuatan materi presentasi yang menarik menggunakan infografis.
3. Peserta mampu membuat banner, spanduk, poster dan logo dengan aplikasi multimedia untuk mengolah gambar

4. Peserta mampu editing video untuk dokumentasi kegiatan dengan aplikasi multimedia untuk mengelola video.

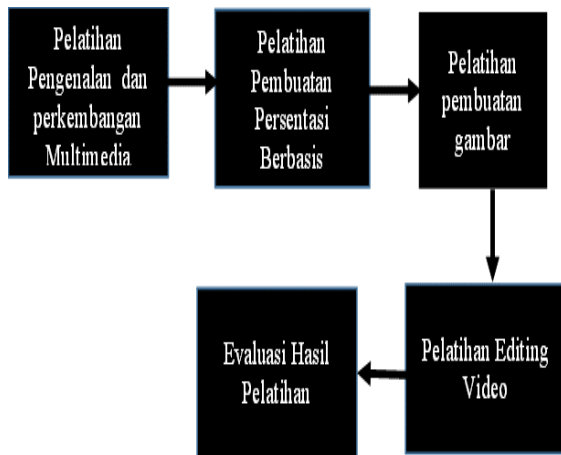
II. METODE

Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan selama 2 bulan dimulai dari bulan juli dan agustus 2019 bertempat di Lab Komputer pushinfolatha Mabes TNI cilangkap. Peserta pelatihan adalah Anggota TNI dan karyawan PNS berjumlah 20 orang. Pelatihan ini menawarkan teknologi tepat guna dengan menggunakan beberapa software untuk membuat presentasi secara grafis, pengelolaan gambar, dan pengelolaan video diantaranya aplikasi untuk presentasi berbasis grafis menggunakan canva, untuk pengelolaan gambar menggunakan adobe photoshop CS6 dan untuk editing video menggunakan aplikasi *adobepremier*.

Metode dalam Kegiatan pelatihan ini berdasarkan tahapan (Dessler, 2013) dibawah ini:

1. Menganalisis kebutuhan adalah dengan melakukan wawancara dan observasi langsung untuk mendapatkan informasi mengenai tempat pelatihan, peserta pelatihan, materi pelatihan, perangkat komputer dan aplikasi yang harus di install.
2. Merancang keseluruhan program pelatihan yang akan dilakukan dimulai dari pembukaan, pelaksanaan pelatihan dan acara penutupan pelatihan.
3. Menyusun materi yang akan digunakan selama pelatihan. Dimana materi pelatihan adalah penggunaan canva, materi photoshop dan materi adobe Premiere. ‘
4. Implementasi pelatihan. Pelatihan dilakukan selama 2 tahap. Untuk tahap pertama selama 1 bulan pelatihan aplikasi desain grafis menggunakan canva dan adobe photoshop dan tahap dua pelatihan editing video menggunakan adobe premiere.
5. Menilai atau mengevaluasi efektivitas materi yang telah dilakukan selama 2 bulan pelatihan.

Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Sumber: Data Abdimas (2021)

Melalui pelatihan pengenalan dan perkembangan multimedia diharapkan peserta dalam hal ini anggota Tni dan karyawan PNS dapat menambah wawasan perkembangan multimedia dan penggunaannya untuk mendukung dalam tugas diperkerjaan masing-masing.

Pelatihan Pembuatan persentasi berbasis infografis menggunakan power point dan canva diharapkan peserta dapat membuat

persentasi mengkombinasikan antara teks dan visual sehingga menghasilkan persentasi yang menarik.

Pelatihan pengelolaan gambar diharapkan peserta dapat membuat logo, membuat banner, spanduk, poster dan manipulasi gambar. Aplikasi untuk sesi pelatihan ini menggunakan adobe photoshop dan canva.

Pelatihan editing video menggunakan aplikasi adobe premiere, dimana materi pelatihan mencakup mengedit, menambah, memotong video, memberikan efek pada video, menggabungkan beberapa video menjadi satu video.

Evaluasi hasil pelatihan adalah tahap akhir dalam pelatihan ini dimana setiap peserta akan di uji untuk membuat persentasi, pembuatan gambar dan editing video sesuai materi yang telah disampaikan dalam pelatihan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan program pengabdian masyarakat Unggulan dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pelatihan

No	Jenis Pelatihan	Materi Pelatihan	Metode	Keterangan
1.	Pengenalaaan Multimedia	Pengenalan Multimedia dan penggunaannya dalam lingkungan kerja	Ceramah	Hasil baik
2.	Pelatihan pembuatan dan Manipulasi gambar	a. Pengenalan Toolbox photoshop dan canva	Praktikum	Hasil baik
		b. Pembuatan logo dengan canva dan photoshop	Praktikum	Hasil baik
		c. Pembuatan banner dengan canva dan photoshop	Praktikum	Hasil baik
		d. Pembuatan spanduk dengan photoshop	Praktikum	Hasil Baik
		e. Pembuatan poster dengan canva dan photoshop	Praktikum	Hasil Baik

No	Jenis Pelatihan	Materi Pelatihan	Metode	Keterangan
3.	Pelatihan Editing Video	a. Pengenalaan penggunaan <i>toolbox</i> pada adobe preimere	Praktikum	Hasil baik
		b. Editing video	Praktikum	Hasil Baik
4.	Evaluasi	Memberikan soal untuk menguji kemampuan multimedia peserta	Praktikum	Hasil baik

Sumber: Data Abdimas (2021)

Dokumentasi kegiatan pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan
 Sumber: Data Abdimas (2021)



Gambar 3. Hasil Project Latihan Peserta
 Sumber: Data Abdimas (2021)

Untuk mengetahui keberhasilan dari pelatihan adalah evaluasi hasil kerja dari peserta sejauh mana dapat menangkap materi selama mengikuti pelatihan. Tabel 2 hasil evaluasi dari setiap peserta.

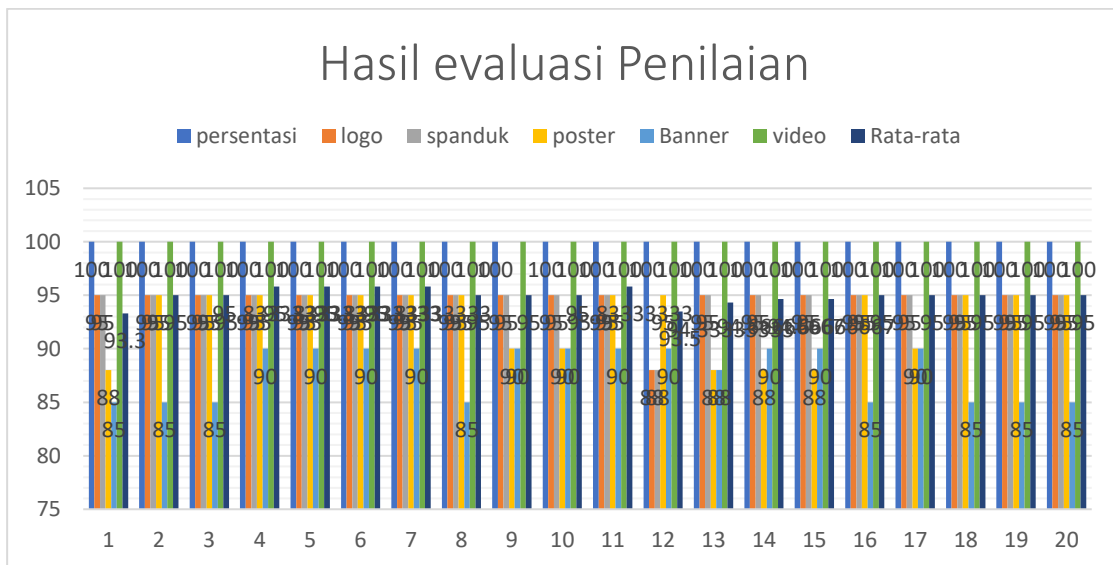
Gambar 3 adalah contoh hasil dari pekerjaan peserta selama mengikuti pelatihan.

Tabel 2. Nilai Hasil Pelatihan

No Peserta	Persentasi	Logo	Spanduk	Poster	Banner	video	Rata-Rata
1.	100	95	95	88	85	100	93.3
2.	100	95	95	95	85	100	95
3.	100	95	95	95	85	100	95
4.	100	95	95	95	90	100	95.8
5.	100	95	95	95	90	100	95.8
6.	100	95	95	95	90	100	95.8
7.	100	95	95	95	90	100	95.8

No Peserta	Persentasi	Logo	Spanduk	Poster	Banner	video	Rata-Rata
8.	100	95	95	95	85	100	95
9	100	95	95	90	90	100	95
10	100	95	95	90	90	100	95
11	100	95	95	95	90	100	95.8
12	100	88	88	95	90	100	93.5
13	100	95	95	88	88	100	94.3
14	100	95	95	88	90	100	94.7
15	100	95	95	88	90	100	95
16	100	95	95	95	85	100	95
17	100	95	95	90	90	100	95
18	100	95	95	95	85	100	95
19	100	95	95	95	85	100	95
20	100	95	95	95	85	100	95
Rerata	94.7	94.7	92.9	87.9	87.9	100	95

Sumber: Data Abdimas (2021)



Gambar 4. Grafik Hasil Evaluasi
 Sumber: Data Abdimas (2021)

Hasil evaluasi selama praktikum berdasarkan table 2 menunjukkan bahwa semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik semua materi yang disampaikan selama pelatihan baik menggunakan photoshop, canva dan adobe premiere bisa diikuti dengan sangat baik. Berikut sebaran dari hasil evaluasi untuk setiap tugas yang diberikan dapat dilihat pada gambar 4.

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan ini dapat disimpulkan: Pelaksanaan pelatihan ini sudah dilaksanakan 100% dan berjalan sesuai yang di rencanakan

1. Pelaksanaan pelatihan dilakukan menggunakan metode praktek di lab computer pusinfolatha dengan materi yang disampaikan adalah membuat persentasi

- berbasis infografis, membuat logo, poster, banner, spanduk dan editing video
2. Pelaksanaan pelatihan ini berjalan sukses dan semua peserta dapat mengikuti materi pelatihan dengan baik, dapat dilihat dari

hasil karya dan hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai yang didapatkan peserta diatas 90.

DAFTAR PUSTAKA

- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw. *Peningkatan*, 1(2), 69–74.
- Astuti, A. Y., & Sugianti, S. (2019). Workshop Pembelajaran Teknologi Multimedia Untuk Guru Sdn 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun Guna Pengembangan Bahan Ajar. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.24269/adi.v3i1.1639>
- Dessler, G. (2013). *Manajemen sumber daya manusia*.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing Libraries Unlimited Teacher Ideas Press*.
- Jevana, R. J. (2017). Research On Effective Training Method In Organizations – A Millennials Need. *International Journal of Innovative Research and Advanced Studies (IJIRAS)* , 4(5), 300–305. https://www.researchgate.net/publication/319851805_Research_On_Effective_Training_Method_In_Organizations_-_A_Millennials_Need
- Khan, R. A. G., Khan, F. A., & Khan, M. A. (2011). Impact of Training and Development on Organizational Performance. *Global Journal of Management and Business Research*, 11(7), 63–69.
- Priatna, W., Purnomo, R., Putra, T. D., & Fajriya, A. (2021). Pelatihan Online Photoshop Pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2), 103–110. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.525>
- Sejarah PusinfoLahta TNI*. (2021). <https://PusinfoLahtaTni.Mil.Id/>. <https://pusinfoLahtaTni.mil.id/sejarah/>
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 77. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16448>