

Pelatihan *Soft Skill* Multimedia pada Siswa SMA Negeri 2 Fakfak Papua Barat

Syukron Anas¹, Titing Magfirah², Nelson Rumui³.

¹Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Fakfak
Email: ukowoeish@gmail.com

²Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Fakfak
Email: titin.magfirah@gmail.com

³Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Fakfak
Email: nelsonrumui@gmail.com

Abstract

Multimedia soft-skill training for SMA Negeri 2 Fakfak students has been conducted by community service team of Politeknik Negeri Fakfak . The method used was in the form of graphic design introduction using Corel Draw and Photoshop applications, both applications are the main applications which mostly used by professionals in graphic design. This training was conducted through lecture, question and answer methods as well as hands-on practice. The purpose of implementing this community service (PkM) program is to improve the skill of SMA Negeri 2 Fakfak students, especially for graphic design using Corel Draw and Photoshop applications. As a result, this training could reduce the gap between the skill levels of these students and the needs of real work-world (Armansyah et al, 2019). From the evaluation and finding results during the implementation of this community service program, it can be concluded that this program has enormous benefits and is right on target for the participants, in this case SMA Negeri 2 Fakfak students who are the target in this program. This kind of training is an effective way to provide additional insights and new knowledge in the field of information technology beyond the learning process obtained in the schools.

Keywords: Training, soft-skill, Multimedia.

Abstrak

Pelatihan soft skill multimedia untuk siswa SMA Negeri 2 Fakfak telah dilaksanakan oleh tim PkM Politeknik Negeri Fakfak. Adapun Metode penerapan yang digunakan adalah berbentuk pelatihan pengenalan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photoshop, dimana dua aplikasi tersebut merupakan aplikasi utama yang paling banyak digunakan oleh para profesional dalam desain grafis. Kegiatan pelatihan keterampilan ditunjang dengan ceramah, tanya jawab dan tentu saja praktek secara langsung. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa SMA Negeri 2 Fakfak khususnya dalam hal desain grafis dengan menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photoshop, sehingga dapat memperkecil jurang kesenjangan antara tingkat keterampilan para siswa tersebut dengan kebutuhan dunia kerja yang nyata (Armansyah dkk, 2019). Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa program ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak siswa SMA Negeri 2 Fakfak yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di sekolah..

Keywords: Pelatihan, *Soft Skill*, Multimedia.

1. PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi saat ini pengetahuan akan multimedia sudah menjadi sesuatu yang wajib diketahui setiap orang. Hal tersebut dikarenakan hampir sebagian besar kegiatan sehari-hari seseorang melibatkan multimedia baik kegiatan belajar-mengajar, bekerja di instansi maupun dalam berwirausaha. Menurut Munir (2012) multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/software desain grafis (Binanto, 2010). Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri – industri kreatif lainnya (Ariani, 2020). Adapun aplikasi multimedia yang sering digunakan dan menjadi pilihan utama dalam mendesain yaitu *Photoshop* dan *CorelDraw* (Lee, 2004). Aplikasi *Photoshop* digunakan untuk melakukan *editing* foto membuat poster mendesain baju, buku dan lain sebagainya, sedangkan aplikasi *CorelDraw* digunakan untuk membuat iklan selebaran poster dan masih banyak lagi yang bisa dilakukan menggunakan aplikasi multimedia tersebut. Selain itu, keahlian dalam menguasai multimedia juga merupakan salah satu persyaratan untuk bekerja, sehingga harus diajarkan dan dilatih sejak dini (Retnosari, 2016)

SMA Negeri 2 Fakfak merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di Kabupaten Fakfak Papua Barat, lebih tepatnya beralamat di Sebrang Jl. Latonde, Kayu Merah. Siswa lulusan sekolah menengah atas diharapkan sudah dibekali dengan keterampilan khusus sehingga ketika terjun ke dunia kerja khususnya dalam hal multimedia sudah dapat menyesuaikan diri

dengan perkembangan era globalisasi yang semakin hari semakin berkembang pesat.

Dari hasil wawancara dengan para guru dan hasil observasi yang telah dilakukan, pihak sekolah masih belum memasukan materi multimedia dalam pelajaran TIK. Para guru cenderung memberikan materi pengenalan aplikasi Microsoft Office, sehingga para siswa kurang memiliki keterampilan tambahan dibidang multimedia. Sementara itu, keterampilan dibidang multimedia sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja seperti bidang percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri – industri kreatif lainnya. Berdasarkan analisis situasi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra sebagai berikut:

1. Para siswa SMA Negeri 2 Fakfak belum memiliki keterampilan dibidang Multimedia.
2. Perkembangan teknologi multimedia yang begitu cepat dan kebutuhan akan keterampilan dibidang multimedia yang cukup besar, akan memperlebar jurang kesenjangan antara tingkat keterampilan para siswa dengan kebutuhan dunia kerja yang nyata.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui bahwa dalam usia produktif para siswa belum dibekali keterampilan khusus dalam hal teknologi informasi, sehingga dibutuhkan sebuah pelatihan untuk memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan para siswa dalam hal teknologi informasi khususnya dalam hal multimedia untuk menunjang *hard skill* siswa dalam menghadapi dunia kerja secara nyata nantinya. Target dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dalam hal multimedia bagi para siswa SMA Negeri 2 Fakfak dengan menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photoshop.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan multimedia kepada para siswa SMA Negeri 2 Fakfak, Papua Barat, yang dilaksanakan pada pukul 14.00 – 17.00 WIT setelah selesainya jam belajar para siswa setiap hari kamis dan jumat selama 4 bulan (Juli – Oktober 2019) dengan mengambil tempat di ruang serbaguna SMA Negeri 2 Fakfak yang diikuti oleh peserta dari para siswa SMA Negeri 2 Fakfak dari kelas 10 sampai kelas 12.

Program pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dilanjutkan dengan praktikum secara langsung dengan membuat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pelatihan, para peserta telah menguasai dasar-dasar dalam fotografi, coreldraw, dan photoshop diantaranya:

- a. Mengetahui dasar-dasar dalam pengambilan gambar
- b. Melakukan pengambilan gambar yang baik dan benar menggunakan kamera DSLR
- c. Membuat Logo sederhana menggunakan Corel draw
- d. Melakukan editing dasar menggunakan Photoshop

Pelatihan dasar-dasar multimedia ini dapat diterapkan dan dikembangkan lagi oleh masing-masing peserta untuk meningkatkan keterampilan dalam hal mendesain. Namun, dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak terlepas dari faktor-

contoh-contoh desain dengan menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photoshop. Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini, metode penerapan ipteks yang dilakukan adalah berbentuk pelatihan pengenalan multimedia dengan menggunakan aplikasi corel draw dan Photoshop. Kegiatan pelatihan keterampilan ditunjang dengan ceramah, tanya jawab dan tentu saja praktek secara langsung di laboratorium komputer. Modul pelatihan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu dalam kegiatan praktek di laboratorium komputer.

faktor pendukung dan penghambat keterlaksanaan kegiatan. Faktor-faktor yang mendukung keterlaksanaan kegiatan ini adalah semangat para peserta yang sangat tinggi dalam mengikuti pelatihan ini dan juga semangat pengabdian para pelatih dalam memberikan materi pelatihan. Terlepas dari beberapa faktor pendukung diatas, terdapat beberapa faktor penghambat yang dapat dijadikan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di periode yang akan datang yaitu faktor waktu pelaksanaan pelatihan yang sangat terbatas. Kendala ini dapat diatasi dengan penggunaan alokasi waktu yang efisien dan efektif dengan melakukan pemilihan dan penyusunan materi yang tepat untuk diberikan pada saat pelatihan. Berikut beberapa dokumentasi saat kegiatan berlangsung:



Gambar 1. Penyampaian materi



Gambar 2. Pelatihan fotografi



Gambar 3. Pelatihan Photoshop

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua tolak ukur sebagai berikut :

1. Respon positif dari peserta pelatihan
Respon peserta pelatihan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan memberikan kuesioner yang menyangkut kesan,

saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini.

2. Meningkatnya keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan
Keterampilan peserta pelatihan diobservasi saat pelatihan melalui pemberian tugas-tugas tentang contoh

desain grafis dengan menggunakan aplikasi corel draw dan Photoshop, dan juga mempraktekkan bagaimana cara yang benar dalam proses pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan Multimedia untuk siswa SMA Negeri 2 Fakfak ini membantu dan meningkatkan keterampilan para peserta dalam hal mendesain menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photoshop dan juga memberi pengalaman baru bagi para peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan kamera DSLR sehingga para peserta mengetahui bagaimana cara yang baik dan benar dalam menggunakan kamera DSLR. Pelatihan ini diikuti oleh para peserta dimana para peserta berada pada usia produktif sehingga materi yang diberikan mudah dimengerti oleh para peserta, dan juga mempersempit kesenjangan antara tingkat keterampilan para siswa dengan kebutuhan dunia kerja yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, Niken. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya

- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229.
- Binanto, Iwan (2010). Belajar Multimedia. Bandung: Wahana Komputer
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia -Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Novianto A Lukman., I Nyoman Sudana D., Agus W. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 257-263.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Retnosari, N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri di Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan*. 1(8), 1529-1535.