

MENGEMBANGKAN DAN MEMBANGUN KREATIVITAS DUNIA VIRTUAL GENERASI MUDA DALAM PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA DESA ANTAJAYA, BOGOR JAWA BARAT

Alvin Praditya, Rahadyan Tajuddien, Nanda Rodiyana

Dosen Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang

E-mail: dosen02164@unpam.ac.id

ABSTRAK

Dengan pembelajaran multimedia ini diharapkan generasi muda di Desa Antajaya, Bogor dapat meningkatkan *softskill* dan dapat membantu membuka lapangan kerja baru. Apabila remaja Desa Antajaya, Bogor dapat memanfaatkan multimedia ini dengan baik maka akan berdampak pada terbukanya informasi global yang dapat memberikan pembelajaran dan sumber informasi yang akurat bagi desanya. Tujuan Pengabdian ini adalah untuk 1. Dapat meningkatkan kreatifitas karang taruna, 2. Dapat mengoperasikan multimedia. Adapun Metode kegiatan ini adalah dengan mendatangi lokasi tersebut dan memberikan penjelasan. Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: 1. Kreativitas muncul karena pertemuan tiga komponen yakni pengetahuan (*knowledge*), berpikir kreatif (*creative thinking*), dan motivasi (*motivation*). Pengoperasian multimedia menggunakan 3 jenis, yaitu: a. Multimedia Interaktif, b. Multimedia Hiperaktif, c. Multimedia Linear.

Kata Kunci: Kreativitas Dunia Virtual, Multimedia

ABSTRACT

With this multimedia learning, it is hoped that the younger generation in Antajaya Village, Bogor can improve their soft skills and can help open new jobs. If the youth of Antajaya Village, Bogor can make good use of this multimedia, it will have an impact on the opening of global information that can provide accurate learning and sources of information for their village. The purpose of this service is to 1. Be able to increase the creativity of youth organizations, 2. Be able to operate multimedia. The method of this activity is to visit the location and provide an explanation. The results of PKM activities broadly include the following components: 1. Creativity arises because of the confluence of three components, namely knowledge, creative thinking, and motivation. Multimedia operation uses 3 types, namely: a. Interactive Multimedia, b. Hyperactive Multimedia, c. Linear Multimedia.

Keywords: Virtual World Creativity, Multimedia

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat seperti saat ini telah memicu tumbuhnya revolusi yang besar pada kemajuan dunia. Salah satunya ditandai dengan begitu banyaknya penemuan yang diciptakan oleh manusia dalam bentuk teknologi. Berbagai media pembelajaran sudah mulai diterapkan di

masyaraakat, salah satunya ialah multimedia berbasis komputer. Teknologi pendidikan berupa multimedia ini merupakan salah satu media pembelajaran, yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran. Dengan segala kemudahan yang dimiliki, membuat media pembelajaran tersebut menjadi salah satu

media yang dipilih oleh masyarakat untuk sebagai media pembelajaran di keseharian beraktiitas.

Media pembelajaran adalah adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajara (Ruswan, 2012). Media pembelajaran dalam hal ini merupakan bagian dari proses pembelajaran, karena berhubungan langsung dengan pemberian materi dalam rangka efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi persyaratan tertentu, baik itu edukatif, teknis, maupun persyaratan lainnya. Persyaratan dalam standar ini perlu ditetapkan karena alat peraga atau media. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar banyak sekali, begitu juga dalam pembelajaran Aqidah juga bisa menggunakan media pembelajaran. Media yang dimanfaatkan antara lain: komputer, LCD proyokter, dan sebagainya. Media-media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam mempelajari sesuatu. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan dalam menumbuhkan kreatifitas anak muda yaitu dengan penggunaan multimedia.

Salah satu karakter yang dimiliki manusia adalah karakter kreatif. Kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan. Kreatif dijelaskan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara

inovatif, luwes, kritis, berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, menampilkan sesuatu secara luar biasa (unik), memiliki ide baru, ingin terus berubah, dapat membaca situasi, dan memanfaatkan peluang baru (Muchlas Samani dan Hariyanto, 2017).

Pada dasarnya anak muda sangat kreatif, hal ini nyata dari perilaku mereka yang senang mengajukan pertanyaan, senang menjajaki lingkungan, tertarik untuk mencoba-coba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat. Menurut Conny Semiawan dkk (1990) Kreatif sebagai suatu karakter yang dimiliki anak kerap kali tak diakui oleh masyarakat. Istilah bandel, pemberontak, aneh, dan keras kepala menjadi bukti ketidak-terimaan masyarakat pada anak yang kreatif. Padahal, dibalik kata-kata bandel, memberontak, dan keras kepala anak sedang mengeluarkan gagasan baru yang mungkin terasa aneh.

Pendidikan adalah merupakan hak setiap warga Negara Indonesia, pendidikan tidak hanya ditempuh melalui sekolah akan tetapi bisa melalui pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh lembaga resmi lainnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya agar mampu berkembang baik

secara agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak yang mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Untuk mewujudkan amanah yang sudah diatur dalam undang-undang ini, program pendidikan tidak hanya saja pembekalan terhadap materi yang didapat dalam bangku sekolah/ perguruan tinggi saja, pendidikan non-formal juga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memajukan pendidikan nasional dengan yang sudah dirancang oleh kementerian agar dapat terwujud dan tepat sasaran.

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami tim PKM akan lebih memfokuskan kepada masyarakat Desa Antajaya, Bogor khususnya generasi muda dalam mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas dalam membangun dunia virtual dengan pemanfaatan multimedia yang sudah semakin canggih. Dengan kemampuan menjalankan dan mengoperasikan multimedia berupa keahlian mengelola gambar, video dan audio. Pengelolaan ini semua dapat dikembangkan dengan perangkat lunak seperti photoshop, corel, drawing dan lain-lain.

Dengan pembelajaran multimedia ini diharapkan generasi muda di Desa Antajaya, Bogor dapat meningkatkan softskill dan dapat membantu membuka lapangan kerja baru. Apabila remaja Desa

Antajaya, Bogor dapat memanfaatkan multimedia ini dengan baik maka akan berdampak pada terbukanya informasi global yang dapat memberikan pembelajaran dan sumber informasi yang akurat bagi desanya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian dari Universitas Pamulang (UNPAM) program studi S-1 Manajemen diharapkan mampu memberikan pelatihan multimedia guna meningkatkan softskill para generasi muda pada Desa Antajaya, Bogor.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dibahas diatas, maka dapat dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana meningkatkan kreatifitas karang taruna?
2. Bagaimana pengoperasian multimedia?

TUJUAN PELAKSANAAN

Berdasarkan Latar Belakang yang dibahas diatas, maka tujuan pengabdian masyarakat adalah :

1. Untuk meningkatkan kreatifitas karang taruna.
2. Untuk dapat mengoperasikan multimedia.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Sutrisno (2011) Kreativitas merupakan kata benda dari kata kreatif. Menurut Heppy El Rais (2012) Kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan manusia yang berkeaktivitas disebut kreator, dan hasil daya cipta disebut kreasi. M. Asrori (2015) Perwujudan kreativitas yang bukan merupakan bawaan dibenarkan pula oleh Torrance. Menurut Torrance dalam Novan Ardy Wiyani dan Barnawi (2012) kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari luar. Senada dengan Torrance, Utami Munandar juga mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data, atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Berdasarkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau memunculkan produk atau gagasan baru berdasarkan pengalaman, wawasan, maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan.

2. Sumber Kreativitas

Kreativitas tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena kreativitas sendiri merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, kreativitas manusia diperoleh dari berbagai hal baik itu makhluk hidup, benda mati, kejadian masa lalu, dan lainnya yang dapat disebut dengan sumber kreativitas. Menurut Adam, kreativitas muncul karena pertemuan tiga komponen yakni pengetahuan (knowledge), berpikir kreatif (creative thinking), dan motivasi (motivation). Berikut penjelasan dari kreativitas tersebut:

a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah semua pemahaman yang relevan dari seorang individu yang dijadikannya melakukan upaya kreatif. Menurut Gardner, ada dua jenis pengetahuan yang menjadi dasar untuk mewujudkan kreativitas yakni pengalaman yang mendalam dan fokus jangka panjang. Pengetahuan dapat diperoleh melalui buku. Buku berisi kumpulan kata-kata yang menjadi alat komunikasi tulis antara penulis kepada pembaca buku. Ketika anak belajar membaca, anak akan menemukan kata-kata baru sehingga perbendaharaan kata anak semakin banyak. Maka dari itu, anak akan lebih mudah memahami isi bacaan sehingga pengetahuan anak akan semakin luas. Selain itu, dengan semakin

bertambahnya perbendaharaan kata anak akan lebih mudah dalam membuat karangan, puisi, dan lainnya.

b) Berpikir Kreatif (*Creative Thinking*)

Berpikir kreatif berhubungan dengan bagaimana seseorang mendekati masalah dan hal tersebut berkaitan dengan keperibadiannya, serta dengan gaya berpikir dan bekerjanya. Amabile berpendapat, kunci dari berpikir kreatif yakni rasa nyaman dalam ketidaksetujuan orang lain dan mencoba mencari solusi yang menyimpang, mengkombinasikan pengetahuan dari beberapa wilayah yang berbeda, kemampuan untuk mengatasi masalah, serta kemampuan untuk melangkah lebih maju.

c) Motivasi (*Motivation*)

Motivasi asal katanya yakni motif yang diartikan sebagai upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat tertentu terutama bila kebutuhan mencapai sesuatu sangat dirasakan atau mendesak.

B. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan media

(latin) berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. (Sadiman dkk, 1990), media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan dan mengirim pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian dari siswa sedemikian rupa, sehingga di dalam proses mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan juga efisien sesuai dengan apa yang diharapkan.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001) atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan

berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

2. Element Multimedia

Menurut James A. Senn (1998), multimedia terbagi dalam beberapa elemen seperti di bawah ini:

a) *Text*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

b) *Image*

Image (grafik) adalah hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

c) *Audio*

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

d) *Video*

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

e) *Animation*

Animation (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan

gerak pada layer.

f) *Virtual Reality*

Dalam perkembangannya, komponen multimedia bertambah satu lagi, yaitu virtual reality. Virtual Reality memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antar-user dengan aplikasi multimedia secara nyata.

3. Jenis Multimedia

Menurut Iwan Binanto (2010), multimedia dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

a) *Multimedia Interaktif*

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Misalnya game, multimedia pembelajaran, website.

b) *Multimedia Hiperaktif*

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. Contoh: world wide web, website, game online.

c) *Multimedia Linear*

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Misalnya televisi, film, majalah, koran.

METODE PELAKSANAAN

1. Tahap Pertama

Tahap pertama merupakan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan. Proses perencanaan meliputi identifikasi kebutuhan, identifikasi potensi dan kelemahan yang ada, menentukan jalan keluar dan kegiatan yang akan dilakukan, dan membuat pengorganisasian kegiatan. Perencanaan disusun sendiri oleh tim Karang Taruna Desa Antajaya. Sedangkan tim pengabdian masyarakat akan bertindak sebagai fasilitator.

2. Tahapan Kedua

Tahap kedua merupakan pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan bersama-sama oleh Karang Taruna Desa Antajaya sesuai dengan yang telah direncanakan. Sedangkan tim pengabdian masyarakat akan bertindak sebagai fasilitator.

3. Tahap Ketiga

Pada tahap ketiga, dilakukan monitoring dan evaluasi kegiatan. Proses ini juga dilakukan sendiri oleh tim Karang Taruna Desa Antajaya. Tim pengabdian masyarakat hanya akan bertindak sebagai fasilitator.



Gambar 1. Pelibatan mahasiswa dalam mengembangkan kreativitas dunia virtual Karang Taruna Desa Antajaya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM secara garis besar adalah peningkatan kreatifitas karang taruna. Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah terkait peningkatan kreatifitas karang taruna. Kegiatan ini dilaksanakan dengan jangka waktu satu hari. Peserta kegiatan adalah anggota Karang Taruna Desa Antajaya dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di Karang Taruna Desa Antajaya.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang tim pengabdi dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai peningkatan kreatifitas karang taruna. Keterbatasan waktu pertemuan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan dengan rinci. Kegiatan ini hanya di lakukan dengan metode ceramah. Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi tanya jawab. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah peningkatan kreatifitas karang taruna.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kreativitas muncul karena pertemuan tiga komponen yakni pengetahuan (*knowledge*), berpikir kreatif (*creative thinking*), dan motivasi (*motivation*).
2. Pengoperasian multimedia menggunakan 3 jenis, yaitu: a. Multimedia Interaktif, b. Multimedia Hiperaktif, c. Multimedia Linear.

B. Saran

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran adalah waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan. Oleh karena itu biaya PKM sebaiknya tidak sama antara beberapa tim pengusul proposal, mengingat khalayak sasaran yang berbeda pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Binanto, Iwan 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Conny Semiawan dkk. 1990. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah: Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.
- Darusman, Y. M., Bastianon, B., Susanto, S., Wiyono, B., & Benazir, D. M. (2021). *Penyuluhan Pentingnya Pemahaman Tentang Kemanfaatan Dan Kemudahan Media Sosial Di Desa Kawunglarang, Kecamatan Rancah, Kabupaten Ciamis*. *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 2(2), 68-74.
- Heppy El Rais. 2012. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hofstetter. 2001. *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yudistira.
- M. Asrori. 2015. *Perkembangan Peserta Didik: Pengembangan Kompetensi Pedagogis Guru*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Muchlas Samani dan Hariyanto. 2017. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. 2012. *Format Paud: Konsep, Karakter, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ruswan. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfa Beta.
- Robin dan Linda. 2001. *Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video*. http://www.google.co.id/url?sa=t&rc t=j&q=multimedia_mnggu1&source =web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fsindy.staff.gunadarma.ac.id%2Fdownloads%2Ffiles%2F24519%2FMULTIMEDIA_Mn ggu1.pdf&ei=bEVIT7LdEc6iiAfauoWoDg&usg=AFQjCNGosDMGYVG5j48Mno51W2D3NiWISg&cad=rj a, Universitas Gunadarma. Diakses 12 April 2022.
- Rosch. 1996. *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- Sardiman. 2001. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sairin, S., Fajri, C., & Susanto, S. (2022). *Pengembangan Website Guru Melalui Google sites Di SMA Al Wafi Islamic Boarding School*

Depok. Pro Bono Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(02).

Senn, James A. 1998. Information Technology in Business: Principles, Practice, Opportunities, 2th. London: Prentice Hall.

Sutrisno. 2011. Pembaharuan dan Pengembangan Pendidikan Islam. Yogyakarta: Fadilatama.

Turban, dkk. 2002. Kombinasi dari paling sedikit dua Input atau Output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.
http://www.google.co.id/url?sa=t&rc t=j&q=multimedia_mnggul&source=web&cd=1&ved=0CC8QFjAA&url=http%3A%2F%2Fsindy.staff.gunadarma.ac.id%2FDownloads%2Ffiles%2F24519%2FMULTIMEDIA_Mn ggu1.pdf&ei=bEVIT7LdEc6iiAfauo WoDg&usg=AFQjCNGosDMGYV G5j48Mno5IW2D3NiWISg&cad=rj
a. Universitas Gunadarma. Diakses 12 April 2022.