

Media Pembelajaran Teori Organisasi Umum Berbasis Multimedia (Studi Kasus STMIK Duta Bangsa Surakarta)

Indah Wahyu Utami¹, Margaretha Evi Yuliana², Eko Hari Purnomo³

¹²STMIK Duta Bangsa Surakarta

³Alumni STMIK Duta Bangsa Surakarta

indahprimagama@yahoo.com¹, evi_sompil@yahoo.com², ekhazaboy@gmail.com³

ABSTRAK

Sistem Informasi merupakan salah satu program studi di STMIK Duta Bangsa Surakarta. Sistem Informasi mempunyai banyak sebaran mata kuliah. Teori Organisasi Umum adalah mata kuliah sebagai lanjutan dari mata kuliah Pengantar Manajemen. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa program studi Sistem Informasi semester III. Minat dan motivasi mahasiswa Sistem Informasi mengikuti perkuliahan Teori Organisasi Umum cukup rendah. Berdasarkan pengalaman sebelumnya, mahasiswa pasif di kelas, mengikuti perkuliahan sekedar formalitas, dan nilai yang didapat kurang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana cara menganalisis, merancang dan membangun animasi materi-materi dari mata kuliah teori organisasi umum menjadi suatu materi yang menarik, inovatif dan merangsang minat dan motivasi bagi mahasiswa khususnya program studi Sistem Informasi semester III. Perancangan menggunakan teknik animasi 2 dimensi dengan bahasa pemrograman.action script 3.0. Rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi diantaranya adalah Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. Hasilnya CD materi Komunikasi dalam bentuk file autoplay yang siap untuk dioperasikan dan digandakan untuk publikasi.

Kata Kunci : *Multimedia, Komunikasi, Minat, Motivasi*

A. PENDAHULUAN

Sistem Informasi merupakan salah satu program studi di STMIK Duta Bangsa Surakarta. Sistem Informasi mempunyai banyak sebaran mata kuliah. Salah satunya mata kuliah non komputer teori yaitu Teori Organisasi Umum. Teori Organisasi Umum adalah mata kuliah sebagai lanjutan dari mata kuliah Pengantar Manajemen. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa program studi Sistem Informasi semester III. Beberapa materi yang ada berkaitan dengan pemahaman mahasiswa terhadap suatu organisasi, baik organisasi umum maupun khusus. Mereka memiliki bekal mengelola, menganalisis dan mengambil keputusan untuk kepentingan dari organisasi.

Dengan demikian setelah mengikuti mata kuliah Teori Organisasi Umum diharapkan mahasiswa mempunyai gambaran tentang lingkungan organisasi. Sehingga mereka dapat mendesain suatu organisasi yang ideal dibutuhkan ilmu organisasi yang merupakan sistem pengetahuan, dengan pengetahuan itu manusia dapat mengetahui struktur tata-pembagian kerja, strategi penyelesaian konflik,

komunikasi organisasional dan kepemimpinan sehingga mampu menerapkan prinsip-prinsip organisasi secara tepat. Mata kuliah ini akan memberikan beberapa materi yang terkait dengan analisis komunikasi, khususnya komunikasi organisasi secara komprehensif.

Metode pembelajaran pada semester-semester sebelumnya masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Namun, metode tersebut belum dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif. Teori Organisasi Umum merupakan mata kuliah teori yang terkadang dianggap membosankan oleh mahasiswa. Minat dan motivasi mahasiswa Sistem Informasi mengikuti perkuliahan Teori Organisasi Umum cukup rendah. Berdasarkan pengalaman sebelumnya, mahasiswa cenderung pasif di kelas, mengikuti perkuliahan sekedar formalitas, dan nilai yang didapat kurang memuaskan.

Sehingga sebagai seorang dosen yang mengampu mata kuliah tersebut merasa perlu mengadakan inovasi metode pembelajaran. Salah satunya membuat media pembelajaran dengan multimedia yang lebih menarik dan inovatif. Menurut Sutopo (2003) komputer multimedia dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Apabila macam-macam komponen (*text, chart, audio, video, animasi, simulasi atau foto*) digabungkan secara interaktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana cara menganalisis, merancang dan membangun animasi materi-materi dari mata kuliah teori organisasi umum menjadi suatu materi yang menarik, inovatif dan merangsang minat dan motivasi bagi mahasiswa khususnya program studi Sistem Informasi semester III. Batasan permasalahan yang akan dibahas hanya menggunakan teknik animasi 2 dimensi dengan bahasa pemrograman *action script 3.0*. Membuat salah satu sub materi Teori Organisasi yaitu Komunikasi dengan animasi multimedia sebagai salah satu inovasi sekaligus penunjang perkuliahan.

B. LANDASAN TEORI

Kodrat manusia ada dua: sebagai makhluk individu dan sosial. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, artinya manusia hidup berkelompok dan saling berinteraksi antara satu sama lain. Menurut Indah Wahyu dalam buku ajar Teori Organisasi Umum (2014) bahwa esensi manusia sebagai makhluk sosial merupakan kesadaran manusia tentang status dan posisi dirinya dalam kehidupan bersama serta tanggung jawab dan kewajibannya dalam kebersamaan. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, selalu berinteraksi dan bersosialisasi dengan manusia lainnya. Dapat dikatakan bahwa sejak lahir manusia telah menjadi makhluk sosial. Komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan komunikator dan diterima oleh komunikan.

Multimedia adalah semua kombinasi teks, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital (Vaughan, 2006). Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen multimedia. Informasi yang disajikan oleh aplikasi multimedia ini lebih informatif dan lebih mengena dibanding jika informasi disajikan hanya dalam bentuk teks saja atau video saja (Suyanto, 2005). Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi aplikasi multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan, bisnis serta dimanfaatkan di dunia pendidikan (*e-learning*).

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Adobe Flash adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional terlebih pada bidang animasi. *Adobe Flash* sering digunakan untuk pembuatan beragam animasi seperti animasi interaktif, seperti pada halaman website untuk keperluan estetika, animasi kartun, presentasi, portofolio instansi, perusahaan maupun perorangan, *game*, dan beberapa animasi yang lebih banyak lagi. Program animasi akan lebih maksimal penggunaannya apabila ditunjang dengan beberapa program grafis sebagai pemaksimal kinerja *Adobe Flash*. Kreatifitas, selera dan citarasa animator sangat berperan besar dalam pembuatan media berbasis *Adobe Flash*. (Aaron, 2011)

C. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun metodologi pengembangan dalam sistem ini mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo yang dikemukakan oleh Ariesto Hadi Sutopo (2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution*.

D. PEMBAHASAN

a. *Concept*

Tahap *concept* (pengkonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. (Sutopo, A. H., 2003)

Tabel 1. Deskripsi konsep multimedia

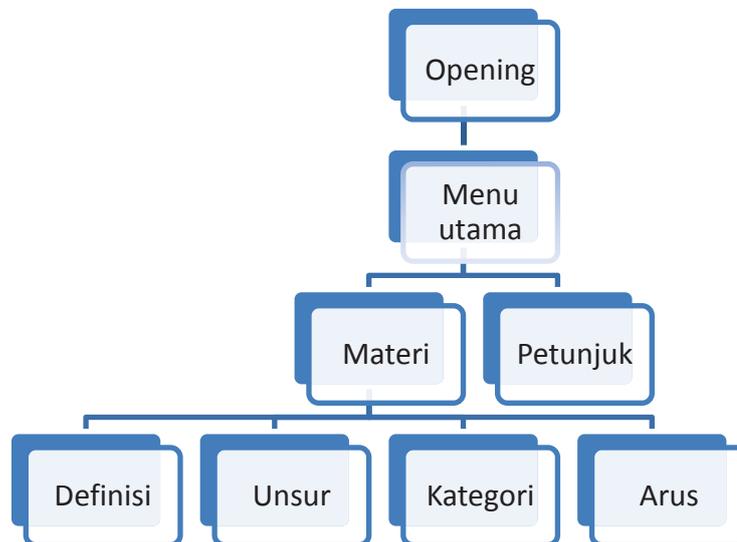
Judul	Multimedia pada Mata Kuliah Teori Organisasi Umum Submateri Komunikasi
Pengguna Awal	Dosen Pengampu
Pengguna Akhir	Mahasiswa

b. *Design*

Pada perancangan yang akan dibuat menggunakan metode *storyboard* multimedia dan struktur navigasi. Perancangan ini dibuat supaya mendapatkan gambaran yang jelas pada multimedia.

Tabel 2. Storyboard

Scene	Visual	Link
1	Tampilan pembuka (Opening)	Scene 2
2	Tampilan menu utama, terdapat menu materi dan petunjuk	Scene 3, 4
3	Tampilan menu materi, terdapat menu definisi, unsur, kategori, dan arus	Scene 2,5,6,7,8
4	Tampilan menu petunjuk	Scene 2
5	Tampilan materi tentang definisi komunikasi	Scene 2,3
6	Tampilan materi tentang unsur-unsur komunikasi	Scene 2,3
7	Tampilan materi tentang ketegori komunikasi	Scene 2,3
8	Tampilan materi tentang arus komunikasi	Scene 2,3



Gambar 1. Struktur Navigasi

Selain membuat *design storyboard* dan struktur navigasi pada tahap ini juga menentukan perangkat apa saja yang akan digunakan.

Tabel 3. Perangkat yang digunakan

Perangkat Keras	Perangkat Lunak
Processor Intel core i3 2.2 GHz	Adobe flash CS6
VGA Intel HD Graphics Family	CorelDRAW x4
Soundcard	
HDD 500 Gb	
RAM 4 Gb	
Speaker	
Mouse	
Keyboard	
Monitor	

c. *Material Collecting*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *image*, *animasi*, *audio* dan *video*. Bahan yang diperlukan dapat diperoleh dari perpustakaan, atau pembuatan khusus untuk aplikasi ini. Pada praktiknya, tahap ini dapat dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*. Untuk *logo*, *icon*, dan *background* dibuat menggunakan *software CorelDRAW*.

d. *Assembly*

Tahap *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal dari tahap *design*.



Gambar 2. Interface Pembuka



Gambar 3. Interface Menu Utama



Gambar 4. Interface Materi

e. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi, pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian fungsional atau disebut pengujian *black box*.

f. *Distribution*

Pada tahap ini setelah aplikasi jadi dalam bentuk .swf diexport dalam bentuk .exe, lalu program atau aplikasi disimpan dalam *hardisk* dan *CD* yang sebelumnya sudah dijadikan *file autoplay*. Ini merupakan tahapan akhir dimana media (dalam bentuk *CD*) telah siap untuk dioperasikan maupun digandakan untuk di publikasikan.

E. KESIMPULAN

Pembuatan metode pembelajaran dengan multimedia animasi materi-materi dari mata kuliah Teori Organisasi Umum menjadi suatu materi yang menarik, inovatif dan merangsang minat dan motivasi bagi mahasiswa khususnya program studi Sistem Informasi semester III. Rangkaian kegiatan untuk merancang multimedia animasi: (1). *Concept*, dengan judul *Multimedia pada Mata Kuliah Teori Organisasi Umum Submateri Komunikasi*, sebagai pengguna awal dosen dan pengguna akhir mahasiswa. (2). *Design*, menggunakan menggunakan metode *storyboard* multimedia dan struktur navigasi. (3). *Material Collecting*, pengumpulan bahan. (4). *Assembly*, objek multimedia dibuat berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal dari tahap *design*. (5). *Testing*, mengujian aplikasi menggunakan pengujian *black box*. (6). *Distribution*, aplikasi yang berbentuk .swf diexport dalam bentuk .exe, lalu aplikasi disimpan dalam *hardisk* dan *CD* yang sebelumnya sudah dijadikan *file autoplay*. *CD* telah siap untuk dioperasikan maupun digandakan untuk publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaron, Jibril. 2011. *15 Menit Mahir manipulasi Photoshop Cs Cs2 Cs3 Cs4&Cs5 untuk Pemula*. Cyber Comunity
- Putra, Ilham Eka. 2014. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. <http://ejournal.itp.ac.id/index.php/tinformatika/article/view/142>. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2015
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia*. Yogyakarta: Andi Offset
- Utami, Indah Wahyu. 2014. *Teori Organisasi Umum*. Surakarta : Duta Publisng.
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making it Work Edisi 6*. Yogyakarta: Andi Publisher

