

## **INTERACTIVE LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA AUDIO VIDIO DENGAN WONDERSHARE FILMORA PADA MATA KULIAH KOMUNIKASI VISUAL**

Deni Erlansyah

Dosen Prodi. Sistem Informasi Universitas Bina Darma Palembang

Email: deni@binadarma.ac.id

### **ABSTRAK**

Revolusi industri 4.0 terutama di bidang teknologi informasi dan komunikasi sudah di depan mata. Era baru dunia digital tak lagi sekadar memengaruhi, bahkan mengubah perilaku dan kebiasaan masyarakat. Digitalisasi kehidupan yang semakin berkembang pesat ke depan inilah yang mesti dibaca dunia pendidikan sehingga bisa membekali masyarakat dengan pengetahuan penting untuk menghadapinya. Program Digitalisasi Pendidikan merupakan bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital yang dimulai dengan mempersiapkan konten berupa *Audio Vidio*, sehingga dalam proses belajar dan mengajar antara pendidik dan peserta dapat lebih menghemat waktu. Teknologi multimedia merupakan Salah satu teknologi yang ditawarkan dalam media pembelajaran interaktif yang menjadi alternatif untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan saat ini, dimana *hardcopy* yang digunakan dalam Proses Belajar Mengajar terkadang menyulitkan pelaku pendidikan dalam hal mengakses dan menerima informasi secara cepat dan *realtime*, sehingga memunculkan ide untuk mengembangkan materi pelajaran dalam bentuk multimedia, yang akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menjalankan aktivitas. Pada penelitian ini, dikembangkan multimedia dan pemodelan multimedia yang dapat meningkatkan *Self Motivated Learning* dan *Self Regulated Learning* dengan menggunakan metode penelitian Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Kata Kunci : *Audio, Vidio, Multimedia Development Life Cycle.*

## **I. PENDAHULUAN**

berubah, diperlukan kemampuan adaptasi yang tinggi agar tidak ketinggalan zaman.

### **1.1 Latar Belakang**

Andil Pemerintah tentu saja memiliki Media perantara untuk mencapai peran yang sangat penting dalam perubahartujuan pembelajaran tersebut. Dengan metode pembelajaran pendidikan yang ada dimemanfaatkan perangkat multimedia maka Indonesia saat ini, dimana fasilitas yang sesuai seorang siswa tidak perlu bersusah-susah dengan kebutuhan pendidikan merupakan hal didalam mempelajari sesuatu seperti halnya yang penting untuk disediakan olehmembaca buku yang pada umumnya berkutat pemerintah. Salah satu caranya adalah dengandengan teori *an sich*. Keunggulan komputer menyediakan teknologi yang mumpuni.sebagai sarana pembelajaran adalah Diperlukan perpindahan makna KKN menjadi dimungkinkannya komputer dibuat sebagai Komunikasi, Kolaborasi, dan *Networking*media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk membangun pola pembelajaran diinteraktif. Multimedia interaktif merupakan Indonesia kea rah yang lebih baik. Dengankombinasi berbagai unsur media yang terdiri menyediakan berbagai fasilitas yang sesuai dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara dengan kebutuhan dan tuntutan zaman,yang disajikan secara interaktif dalam media diharapkan mahasiswa dapat mengantongi pembelajaran. Pada umumnya manusia dapat bekal yang cukup dalam menghadapi berbagaimengingat pesan yang disampaikan melalui tantangan di era revolusi industri 4.0 ini.tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual Mengingat kondisi teknologi yang selalu30%, audio visual 50% dan apabila ditambah

dengan melakukan, maka akan mencapai 80%. dengan di buatnya Vidio ini, proses Berdasarkan hasil penelitian Francis M. pembelajaran menjadi lebih menyenangkan Drawer ini maka media pembelajaran berbasis dan penyerapan ilmu yang di berikan lebih multimedia interaktif mempunyai potensi yang maksimal. sangat besar dalam membantu proses pembelajaran [1].

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya sentuhan Audio yang menarik, sehingga meningkatkan daya tangkap.
2. Adanya konten Vidio yang menjadikan minat belajar bertambah
3. Menerapkan *interactive learning multimedia* ini mampu membantu peserta mahasiswa dalam proses pemahaman dan konsep.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Dimana media merupakan alat bantu untuk memahami konsep atau materi pelajaran. Komunikasi Visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan) [2].

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat Audio Vidio berbasis multimedia yang menjadikan proses belajar mengajar disenangi.
2. Untuk membangun konsep *interactive learning multimedia* yang dapat meningkatkan *Self Motivated Learning* dan *Self Regulated Learning*.

Dewasa ini, pelaksanaan proses pembelajaran dengan media internet khususnya yang berbasis multimedia dilakukan dengan pendekatan keterampilan proses serta penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran *interactive learning* berbasis multimedia. *Wondershare Filmora* adalah sebuah software atau aplikasi video editor yang dirancang untuk membuat video dengan sederhana dan mudah. Memang program ini sangat terkenal akan kemudahan dalam pengeditan sebuah video yang bisa dioperasikan oleh pemula dan juga para profesional.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Interactive Learning*

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu di buat media alternatif yang dapat di gunakan oleh mahasiswa untuk membantu dalam memahami materi, konsep dan serta tidak membosankan. Penelitian yang di buat bertujuan membuat sebuah Vidio yang dapat dilihat secara bersama-sama maupun mandiri, karena materi dapat di unduh di e-leraning. Dengan Vidio ini mahasiswa mempunyai waktu dan kesempatan lebih untuk memahami materi melalui yang dapat dilakukan secara berulang – ulang. Manfaat yang di dapat

pembelajaran yang melibatkan interaksi-interaksi baik antar mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan lingkungan atau bahan pembelajaran lainnya. Interaksi adalah elemen substansial dari suatu aktivitas pembelajaran. Interaksi, khususnya bagi mahasiswa, harus diciptakan dan diberi peluang seluas-luasnya sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki khususnya oleh mahasiswa dapat tercapai melalui suatu proses interaksi tertentu [3]. Lebih jauh [4] yang dikutip oleh Harsono 2008 menegaskan bahwa “ *because of new emerging technologies such as networking and rapid access to vast stores of knowledge, the students can become active seekers rather than passive recipients to knowledge* ”.

## 2.2 Multimedia

Aplikasi multimedia saat ini sangat banyak dan beragam. Di katakan multimedia karena selain penggunaan media teks, aplikasi ini dapat memproses atau menampilkan dalam bentuk yang lain yaitu berupa gambar, suara, animasi, dan film, yang disajikan secara linear maupun interaktif. Lahirnya teknologi multimedia merupakan hasil dari kemajuan teknologi elektronik, komputer dan perangkat lunak. Maka dengan adanya teknologi multimedia ini semakin memperkaya bidang studi dalam ilmu komputer. [5]

Berdasarkan kata multimedia, dapat diasumsikan bahwa multimedia adalah penyatuan dari beberapa media menjadi satu. Media – media tersebut dapat didefinisikan sebagai objek – objek pembentuk suatu multimedia. Objek – objek pembentuk multimedia itu antara lain: [6]

### 1. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

### 2. Image

Secara umum image atau grafik berarti Still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan encoding dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

### 3. Animasi

Animasi berarti gerakan image atau multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas video, seperti gerakan orang yang baik dan tepat digunakan dalam sedang melakukan suatu kegiatan, dan pembelajaran. Pengembangan multimedia lain – lain. Konsep dari animasi adalah dapat dilakukan dengan metode *Multimedia menggambarkan atau menyajikan Development Life Cycle (MDLC)*. informasi dengan satu gambar saja, atau Pengembangan metode multimedia ini sekumpulan gambar. Demikian juga dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu

tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi.

### 4. Audio Penyajian audio

atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect).

### 5. Full motion dan live video

Full motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video clip, sedangkan live video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera

### 6. Interactive link

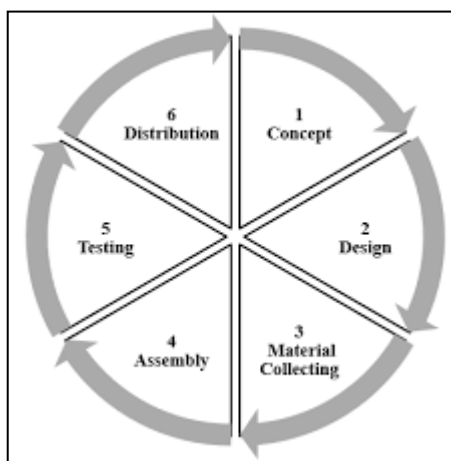
Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screenseperti button, gambar atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Interactive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau button supaya dapat mengakses program tertentu. Interactivelink diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linear dan non linear.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan multimedia agar dapat dimasukkan dalam pembelajaran harus melalui tahapan-tahapan yang terancang dengan baik dan runtut agar produk multimedia yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan tepat digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan),

*material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Menurut [6].

keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Gambar 1 adalah gambar tahapan metode MDLC.



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1. *Concept* (Pengonsepan) Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk: a. Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek. b. Menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran metodologi manajemen proyek c. Mendeskripsikan konsep aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Manajemen Proyek IT yang akan dibangun.
2. *Design* (Perancangan) Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan

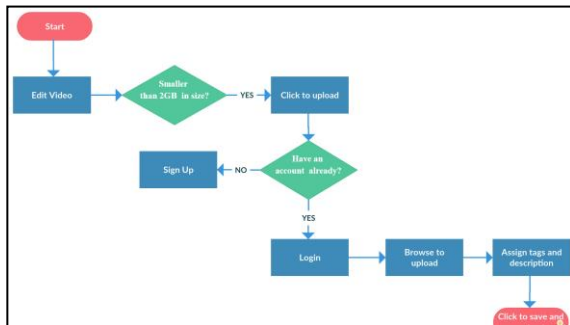
kebutuhan material / bahan untuk program. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface dari tampilan menu aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang interface adalah Microsoft Visio

3. Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear dan tidak parallel.
4. *Assembly* (Pembuatan) Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti storyboard, bagan alir, dan/atau struktur navigasi.
5. *Testing* (Pengujian) Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan penggunaan akhir akan dilakukan.
6. *Distribution*(Pendistribusian) Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan

produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Gamb

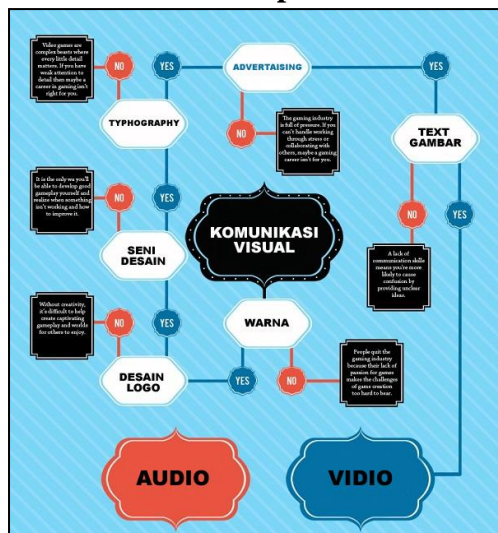
#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 1. Desain Flow chard Audio Vidio



Gambar 2 Flow chard Audio Vidio

##### 2. Struktur Hirarki Aplikasi



Gambar 3 Alur perancangan Audio Vidio

##### 3. Material Audio & Vidio

Untuk merealisasikan perancangan, bahan-bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Marerial Collecting

| NO | Material     | Jumlah |
|----|--------------|--------|
| 1  | Teks         | 320    |
| 2  | Media Player | 1      |

|   |          |          |
|---|----------|----------|
| 3 | Label    | 400      |
| 4 | MP3 File | 18       |
| 5 | WAV File | 6        |
| 6 | JPG File | 84       |
| 7 | PNG File | 48       |
| 8 | Timer    | 320/hour |

##### A. Software

Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. System Operation Windows/OS
2. Media Player
3. Android

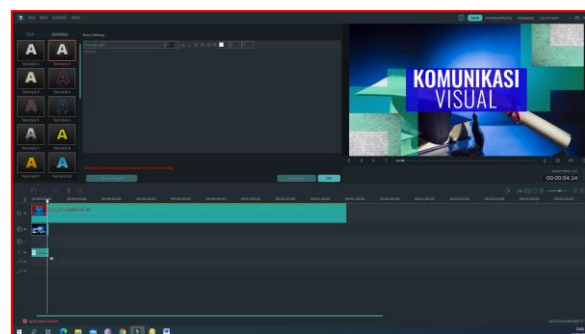
##### B. Hardware

Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dengan persyaratan perangkat keras yang disarankan sebagai berikut :

1. Proccessor Intel Core i3
2. RAM 2 gb
3. Harddis 20 Gb

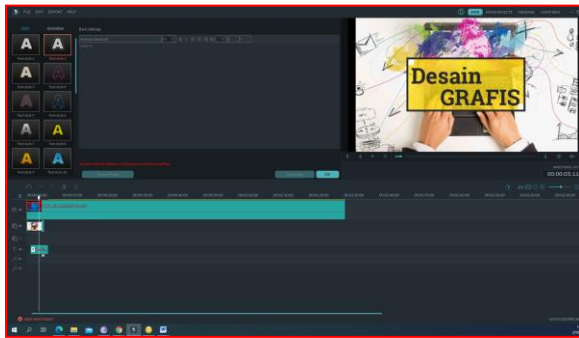
##### 4. Tampilan Vidio

1. Menu Awal



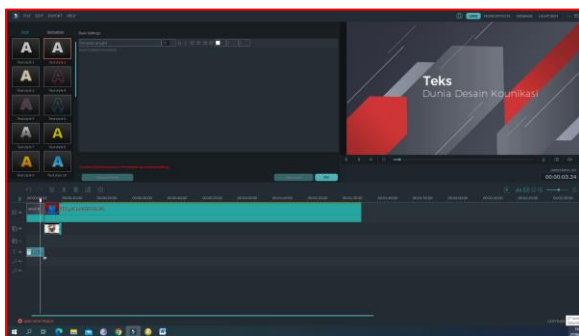
Gambar 4 Tampilan Vidio

2. Audio Vidio Materi 1



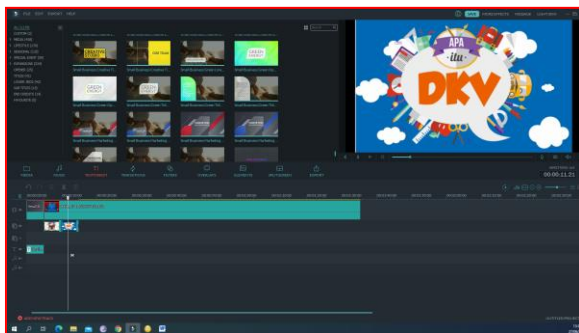
Gambar 5 Materi Pengantar Desain Grafis

3. Audio Vidio Materi 2



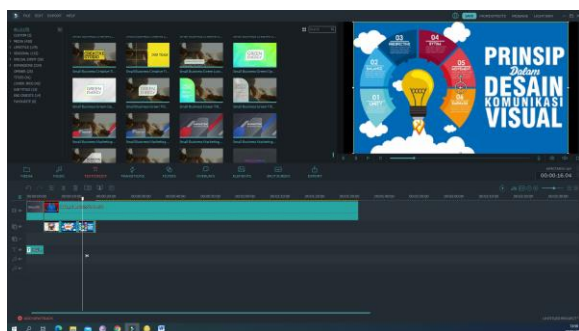
Gambar 6 Materi Teks Dunia Desain

4. Audio Vidio Materi 3



Gambar 7 Materi Pengantar Desain Komunikasi Visual

5. Audio Vidio Materi 4



Gambar 8 Materi Prinsip Dalam DKV

**V. KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Model pembelajaran ini mampu membuat mahasiswa lebih kreatif dan mampu membantu peserta didik dalam proses pemahaman dan penemuan masalah serta pemecahan masalah (*problem finding and problem solving*)

**5.2 Saran**

1. Pengembangan multimedia video pembelajaran Komunikasi Visual diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pada Program Studi Komunikasi agar dapat mempermudah proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Webzell, A. 2004. From 3D to 2D; how animation artist use the techniques of 3D animation to enhance or create the 2D environment. Unpublished Bachelor Dissertation, SAE Institute Middlesex University.
- [2] Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3] Soegeng Prijodarminto. 2004. Disiplin kiat Menuju Sukses. Jakarta: PT. Pratnya Pramito
- [4] Harmon SW, Hirumi A. A systematic approach to the integration of interactive distance learning into education and training. J Educ Business 1996;7 1(5):267-7 1.
- [5] M.suyanto. 2005. Pengantar Teknologi infomasi untuk bisnis. Andi. Yogyakarta
- [6] Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: CV. Andi Offset.