

Desain Media Bantu Berbasis Multimedia untuk Pengoperasian Mesin ID Card pada 75 Center Design Graphic Studio

Fitro Nur Hakim¹, M. Abdurrahman Bahyhaq Andica P²

¹Komputer Grafis, Universitas STEKOM

masfitro@gmail.com

²Komputer Grafis, Universitas STEKOM

bahyhaqputera@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus 2022

Received in revised form September 2022

Accepted November 2022

Available online Desember 2022

ABSTRACT

The company 75 Center Design Graphic Studio is a provider of printing services and design services that serve the manufacture of various printing products. One of the problems that often arise when working on orders from customers is that there are many orders while there is only one expert, so there is not enough time to do it. Using technological advances, learning aids are made, which can later be used by employees to operate the ID Card machine. This learning aid media will display an autoplay program containing the process of making product from beginning to end. This learning aid media is made based on Multimedia.

Keywords: autoplay program, tutorial multimedia.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini berdiri perusahaan-perusahaan baik milik pemerintah maupun milik swasta yang banyak membutuhkan tenaga kerja yang profesional dalam segi ilmu dan keterampilan bekerja. Contohnya pada perusahaan penyedia jasa percetakan dan jasa desain. Banyak orang yang membutuhkan jasa percetakan dan jasa desain. Hal ini dapat anda lihat misalnya di dalam dunia perkantoran, lembaga dan instansi yang membutuhkan jasa percetakan dan jasa desain untuk melengkapi keperluan alat-alat kantor seperti ID Card, kartu nama dan lain sebagainya. Hadirnya penyedia jasa percetakan dan jasa desain tidak terlepas dengan seorang desainer atau orang yang ahli dalam bidang desain grafis. Oleh karena itu seorang desainer sangat diperlukan dalam hal ini. Kemampuan seorang desainer ditunjukkan dengan kreatifitas dalam mengolah ide dan juga kemampuan menggambar. Ketrampilan menggambar menjadi hal yang mutlak dimiliki untuk menjadi seorang desainer grafis [1].

Alhasil, dengan tambahan tenaga desainer profesional tersebut, secara bertahap penjualan toko saya semakin meningkat [2]. Banyak penyedia jasa percetakan dan jasa desain profesional, salah satunya adalah perusahaan 75 Center Design Graphic Studio. Penyedia jasa percetakan dan jasa desain yang terletak di Kaliwungu Kendal ini melayani pembuatan berbagai produk percetakan seperti ID Card, stiker, MMT, kaos dan lain sebagainya. Perusahaan 75 Center Design Graphic Studio ini sudah berdiri selama 12 tahun, tetapi terkadang ada masalah dalam memenuhi pesanan dari pelanggan sehingga tidak sepenuhnya dapat dikerjakan yaitu saat pembuatan ID Card. Hal ini karena hanya terdapat 1 (satu) orang tenaga ahli yang mampu dan menguasai namun tidak cukup waktu pengerjaan karena banyaknya pesanan, sedang karyawan yang lain kurang pengetahuan di bidang desain, kurang mumpuni mendesain serta mengoperasikan mesin yang terkadang tidak atau kurang menguasai. Selain itu terkadang terdapat bantuan dari satu atau beberapa mahasiswa magang yang mampu membuat desain namun belum berani mengoperasikan alat printing.

Perusahaan 75 Center Design Graphic Studio membutuhkan adanya multimedia berupa media bantu belajar mendesain dan mengoperasikan mesin ID Card.

Penggunaan media bantu belajar mendesain berbasis multimedia ini bertujuan agar karyawan lain atau mahasiswa magang mampu membuat produk, dan dapat memecahkan masalah yang selama ini ada pada perusahaan 75 Center Design Graphic Studio. Media bantu belajar mendesain Card dan mengoperasikan mesin berbasis multimedia ini dapat digunakan sebagai sarana sosialisasi karena di dalamnya sudah terdapat informasi yang lengkap yang mampu menjelaskan bagaimana cara pembuatan produk.

Pembuatan ID Card dengan menggunakan media bantu belajar berbasis multimedia memanfaatkan komputer Sistem Operasi Windows yang mudah dioperasikan, supaya karyawan lain atau mahasiswa magang mampu membuat produk. Selain itu, dinilai lebih efisien karena media bantu belajar mendesain Card dan mengoperasikan mesin berbasis multimedia tidak memerlukan biaya apapun.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Kata Desain setiap kurun waktu mengalami proses pengembangan dan ditinjau secara berbeda-beda, dan lebih kerap disusun berdasarkan konteksnya. Pengertian desain yang mengatakan bahwa Desain (proses/ sebagai kegiatan) adalah pembangunan fisik yang dihadapi manusia dengan mempertimbangkan aspek kreatifitas, nilai-nilai inovasi, nilai-nilai ekonomi, kemajuan teknologi, nilai-nilai estetika, social, lingkungan, dan nilai-nilai moralitas pada kurun waktu tertentu yang memberikan perbaikan, perubahan dan peningkatan kualitas hidup manusia [3]. (Malik, 2016).

Maksud dari tahap design (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap design. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan atau diubah pada awal pengerjaan proyek.

Authoring system bermanfaat pada tahap design dan dengan mudah menempatkan parameter ke dalam sistem seperti yang telah ditentukan. Bentuk authoring yang sering digunakan dalam pengembangan multimedia adalah outlining, Storyboarding, Flowcharting, Modelling dan scripting. Berbagai macam perancangan dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu Desain berbasis multimedia, Desain struktur navigasi dan Desain berorientasi objek dan Desain Screen.

Media bantu atau alat bantu pembelajaran adalah perlengkapan yang menyajikan satuan-satuan pengetahuan melalui stimulasi pendengaran atau penglihatan atau keduanya untuk membantu pembelajaran. Mereka membuat nyata pengetahuan yang harus disampaikan, dan dengan demikian membantu dalam membuat pengalaman belajar tampak nyata, hidup, dan vital. Mereka menunjang pekerjaan guru dan membantu dalam studi dengan buku pelajaran [4].

Ada beberapa aspek penting pada perancangan screen (tampilan), terutama informasi yang ditampilkan pada screen teratur. Tampilan yang tidak teratur menyebabkan informasi tidak komunikatif dan sulit untuk mencapai sasaran pengguna.

Perancangan screen harus memperhatikan beberapa hal, yaitu :

1. Tidak boleh melebihi 3 windows pada satu screen
2. Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan
3. Tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu screen
4. Tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten
5. Button diletakan sedemikian rupa, sehingga user mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan

Perancangan screen disebut juga desain visual, yaitu pengaturan penempatan elemen grafik yang digunakan pada interface, termasuk layout secara keseluruhan, menu, desain form, penggunaan warna, coding dan penempatan tiap bagian informasi. Elemen harus dirancang dengan komunikasi yang efektif dipengaruhi oleh desain visual yang baik mencakup kejelasan, konsistensi, estetis dan kecepatan download [5].

2.2. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan teknologi komputer untuk mengolah dan menyajikan serta menggabungkan type file teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia permainan (game), dan juga untuk membangun website. Multimedia juga dimanfaatkan di dalam dunia pendidikan dan dunia bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media atau alat

bantu pengajaran dan pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia usaha dan bisnis, multimedia digunakan sebagai media promosi seperti publikasi profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media jual beli, informasi dan pelatihan dalam sistem e-commerce.

Dari beragam kegunaan multimedia, penggunaan multimedia pun dimanfaatkan secara luas untuk penggunaan di sekolah-sekolah, kampus maupun di dunia bisnis termasuk bisnis desain dan percetakan. Multimedia dapat dibedakan berdasarkan jenis dan fungsi / manfaat. Jenis-Jenis Multimedia terdiri dari: Multimedia interaktif, Multimedia Hiperaktif, Multimedia Linear, Multimedia Presentasi Pembelajaran, Multimedia Pembelajaran Mandiri, Multimedia Kits, Hypermedia, Media Interaktif, Virtual Realitas.

Penulis menggunakan Multimedia Interaktif, penjelasannya adalah sebagai berikut: Multimedia Interaktif adalah jenis multimedia interaksi, artinya ada interaksi antara media dengan pengguna media melalui bantuan komputer, mouse, keyboard dan sebagainya. Pengguna/user dapat mengontrol secara penuh mengenai apa dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan atau dikirimkan. Contoh: Game, CD interaktif, aplikasi program, virtual reality, dan lain-lain [6].

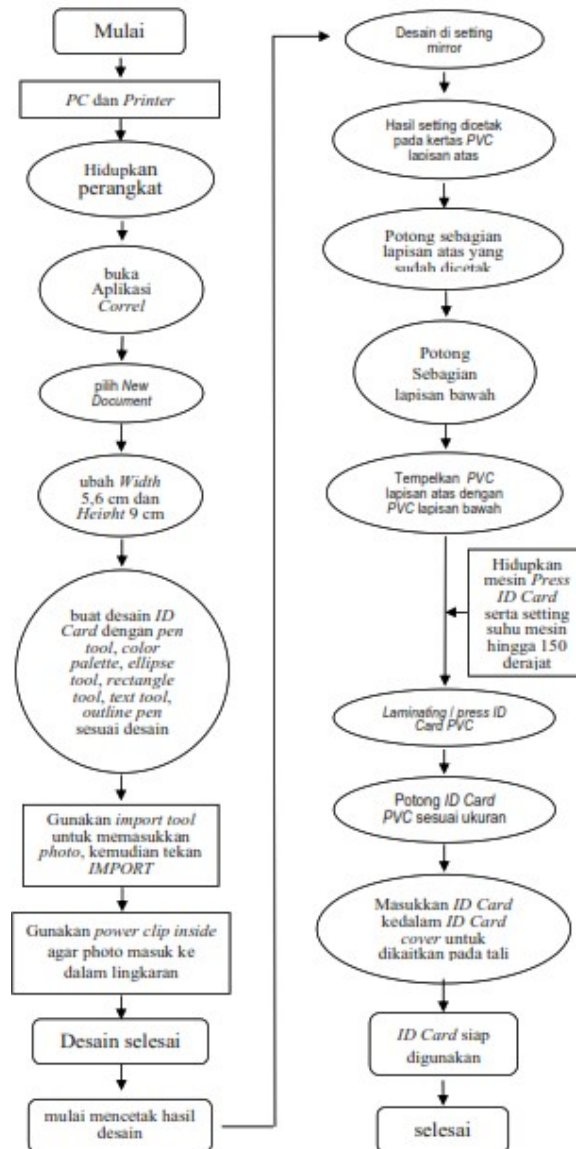
3. METODDE DESAIN

Tahapan ini dimulai dengan Konsep (Concept) yang menghasilkan rumusan konsep, yaitu: Menentukan tujuan dan memahami karakteristik user.

1. Tujuan dari penggunaan multimedia yaitu sebagai media bantu belajar mendesain dan mengoperasikan mesin berbasis multimedia bagi karyawan unit lain dan atau mahasiswa yang sedang magang supaya dapat mendesain dan mengoperasikan mesin ID Card.
2. Karakteristik user pada 75 Center.

Dalam pembuatan media bantu belajar perlu memahami karakteristik user, oleh sebab itu, media bantu belajar ini dibuat sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan media bantu belajar dengan mudah

Gambaran proses kerja pada perusahaan dapat dilihat pada bagan Alur mendesain dan mengoperasikan Mesin ID Card pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur mendesain dan mengoperasikan mesin

Tugas mendesain dan mengoperasikan mesin dikerjakan unit operasional. Secara garis besar Unit Operasional menangani adanya permintaan jasa desain grafis mulai dari mendesain logo, merancang brosur promosi, membuat desain flyer, merancang layout company profile, mendesain kemasan produk, membuat desain kartu nama yang elegan, mendesain kaos dengan gambar yang kreatif, merancang desain merchandise promosi, membuat desain kop surat yang simple, mendesain undangan yang cantik, menggambar desain ilustrasi yang menarik, membuat desain kalender yang bagus, membuat layout booklet untuk promosi produk, merancang desain iklan komersial maupun sosial, membuat desain poster yang bagus, membuat desain spanduk/banner, merancang layout katalog produk, mendesain dan mencetak ID Card

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

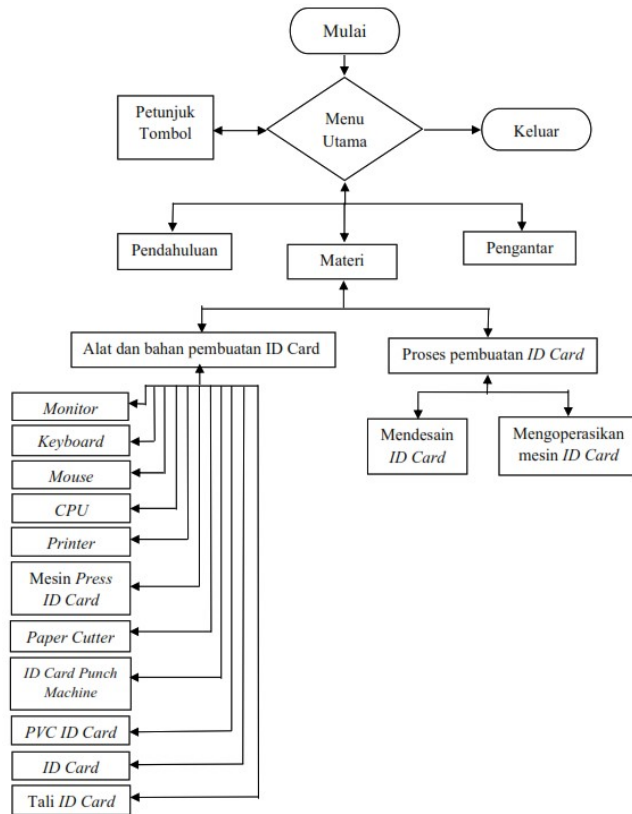
Desain Output berupa media bantu belajar mendesain dan mengoperasikan mesin berbasis multimedia pada perusahaan 75 Center Design Graphic Studio. Media bantu belajar tersebut disampaikan menggunakan program exe sehingga bisa diakses menggunakan komputer Sistem Operasi Windows yang garis besarnya terbagi 2 (dua), yakni:

1. Belajar Mendesain
Belajar mendesain disesuaikan dengan program yang sudah ada di perusahaan 75 Center Design Graphic Studio, yakni menggunakan program Corel Draw

2. Belajar mengoperasikan mesin ID Card

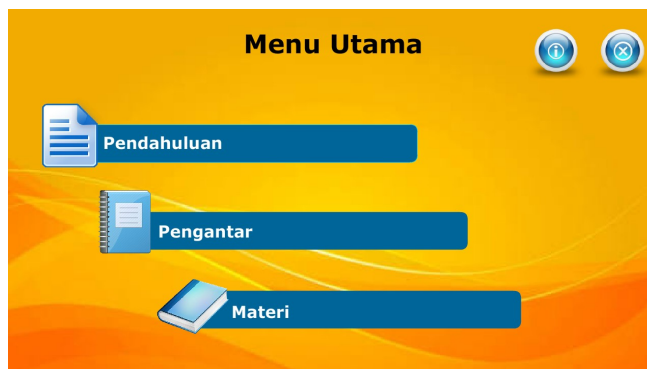
Belajar mengoperasikan mesin ID Card disampaikan seperti yang telah diketahui dan praktekkan selama bekerja di 75 Center Design Graphic Studio.

Pada tahap design dibuat storyboard yang menggambarkan tampilan dari tiap scene dan dibuatnya flowchart view untuk melengkapi storyboard yang memberikan gambaran alur dari satu scene ke scene lainnya. Karena interaktif yang akan dibuat tidak sederhana, maka diperlukan struktur navigasi yang dapat digunakan untuk menentukan link dari halaman satu ke halaman lainnya.



Gambar 2. Flowchart Desain Media

Ada beberapa aspek penting pada perancangan screen (tampilan), terutama informasi yang ditampilkan pada screen teratur. Tampilan yang tidak teratur menyebabkan informasi tidak komunikatif dan sulit untuk mencapai sasaran pengguna. Tampilan utama pada hasil desain adalah berupa Pendahuluan, Pengantar dan Materi yang membimbing untuk dapat mengoperasikan mesin.



Gambar 3. Halaman Utama Media

Hasil secara aplikasi berbasis multimedia dan dijalankan pada perangkat Smartphone dapat dilihat pada Gambar 3. Halaman Utama berikut ini. Selin itu sebagai bahan untuk referensi dan belajar sekaligus memproduksi ID Card menggunakan media hasil desain pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 4. Pengoperasian Mesin.



Gambar 4. Pengoperasian Mesin

Perancangan screen harus memperhatikan : tidak boleh melebihi 3 windows pada satu screen. Desain screen dalam media bantu belajar yang dibuat telah mengikuti aturan perancangan screen dimana tidak melebihi 3 windows pada satu screen. Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan, pada media bantu belajar yang dibuat berjalan dengan normal tidak terlalu cepat ataupun terlalu lama. Tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu screen, Media bantu belajar yang dibuat tidak menampilkan banyak teks pada satu screen. Tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten, dibuat selalu konsisten, baik dalam ukuran maupun warna. Button diletakkan sedemikian rupa, sehingga user mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan. Tombol button pada media bantu belajar diletakkan sebagian besar di bagian bawah agar user mudah melihat tampilan dan memahami tampilan secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Pada perusahaan 75 Center Design Graphic Studio terdapat permasalahan dalam memenuhi pesanan berupa pembuatan ID Card yang cukup banyak karena kurangnya tenaga dan waktu, yakni hanya terdapat 1 (satu) orang tenaga ahli yang mampu membuat desain serta mengoperasikan ID Card dengan waktu jam kerja. Sebenarnya terdapat karyawan unit lain tetapi kurang mumpuni dan kurang pengetahuan di bidang desain. Selain itu terkadang ada satu/beberapa mahasiswa magang yang mampu mendesain namun belum berani mengoperasikan mesin. Maka dari itu diperlukan sebuah media bantu belajar mendesain dan mengoperasikan mesin berbasis multimedia yang dapat digunakan menggunakan komputer sistem operasi windows. Hal tersebut dimaksudkan agar karyawan unit lain maupun mahasiswa magang dapat mendesain dan mengoperasikan mesin untuk membantu dalam memenuhi pesanan berupa pembuatan ID Card yang cukup banyak agar dapat terpenuhi atau dapat dikerjakan.

Pemilihan media bantu belajar dalam Tugas Akhir ini dinilai lebih efisien karena tidak memerlukan biaya apapun. Dalam pembuatan ID Card dengan menggunakan bantuan media bantu belajar yang dibuat terbukti dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan dan pada saat ada pemesanan yang cukup banyak dapat diselesaikan tepat waktu.

Saran-saran bagi peneliti selanjutnya adalah : dapat menyajikan informasi yang lebih lengkap agar lebih interaktif dan menarik lagi, terlepas dari berbagai kekurangannya, media bantu belajar yang telah dikembangkan ini, sekiranya dapat diujicobakan di instansi lain. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, telah hadir teknologi *touchscreen* pada laptop, PC dan smartphone. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media bantu belajar berbasis *touchscreen* agar mempermudah penggunaannya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti. Pati: Alinea Media Dipantara.
- [2] Tian, H. (2014). The Power Of Action. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- [3] Malik, K. (2016). Kapita Selekta Desain Suatu Pengantar dalam Perkembangan dan Pengaruh Desain. Padang Panjang Timur: LPP MPP ISI.
- [4] Kochhar, S. (2008). Teaching Of History. Jakarta: PT Grasindo.
- [5] Mulyana, Prajuhana P., Iqbal S. (2019). Desain Grafis dan Multimedia, LPPM Universitas Pakuan, Bogor.
- [6] Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran Teori dan Praktek . Medan: Yayasan Kita Menulis.