

# IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PELATIHAN KEBENCANAAN

Jefri Rahmadian<sup>1)</sup> Prima Gerhard<sup>2)</sup>

Jefri Rahmadian<sup>1)</sup>

Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech

Jl. Asem 2 No.22, Cipete – Jakarta Selatan

<http://www.i-tech.ac.id>

[jefri@i-tech.ac.id](mailto:jefri@i-tech.ac.id)

Prima Gerhard<sup>2)</sup>

Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech

Jl. Asem 2 No.22, Cipete – Jakarta Selatan

<http://www.i-tech.ac.id>

[purimadesu@gmail.com](mailto:purimadesu@gmail.com)

## ABSTRAK

Multimedia Interaktif merupakan salah satu bagian dari sebuah komunikasi. Dimana dalam komunikasi tersebut terdapat banyak informasi yang dapat disampaikan. Media komunikasi haruslah baik agar dapat selalu diingat oleh setiap penerimanya. Tujuan penelitian yaitu membuat sebuah media presentasi untuk membantu proses kegiatan pelatihan dibidang kebencanaan. Media komunikasi yang dibangun berupa media interaktif. Data yang diperoleh pada saat penelitian menggunakan studi pustaka dan wawancara. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini yaitu membangun sebuah media presentasi interaktif yang ringan dan menarik, yang dipergunakan sebagai sarana presentasi. Dengan dibangunnya media interaktif tersebut, diharapkan dapat menambah pemahaman dan ilmu dibidang kebencanaan.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif, Informasi, Pelatihan Kebencanaan.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang kian pesat seiring dengan perkembangan software dan hardware komputer. Peranan multimedia seiring juga digunakan sebagai media informasi secara efektif. Dimana pada awalnya konsep multimedia di era 60-an multimedia diartikan sebagai kumpulan atau gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda untuk digunakan sebagai media presentasi.

Peranan Teknologi multimedia sering digunakan untuk media penyampaian informasi secara efektif karena terdapat berbagai elemen multimedia, elemen multimedia tersebut yaitu teks, gambar, suara, video dan animasi, sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih menarik.

Saat ini banyak sekali organisasi-organisasi dan lembaga dari berbagai bidang yang melakukan sebuah presentasi dalam setiap kegiatan seperti workshop atau seminar. Dimana setiap organisasi dan lembaga ini membutuhkan presentasi yang menarik untuk ditampilkan. Aliansi Indonesia Rescue

merupakan lembaga swadaya masyarakat yang mengurus segala bentuk kegiatan social tentang kebencanaan, melakukan pelatihan-pelatihan dengan metode pelatihan yang mengutamakan pengembangan diri.

## 2. LANDASAN TEORI UMUM

Pada bab ini dijelaskan landasan teori apa saja yang digunakan sebagai acuan dalam menjelaskan proyek media interaktif yang dibuat. Landasan teori yang dijelaskan mencakup dasar-dasar tentang multimedia, desain komunikasi visual, tata letak (layout), tipografi, warna.

## 3. TEORI PERMASALAHAN

Simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama

dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata.

simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-

pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di sekolah dasar.

#### 4. LANDASAN KONSEP

Aliansi Indonesia Rescue (AIRES) adalah Lembaga Swadaya Masyarakat yang mengurus segala bentuk kegiatan sosial tentang kegiatan pelatihan dan bencana alam. Dengan menerapkan metode pelatihan yang mengutamakan pengembangan diri. Dengan cakupan usaha sebagai lembaga, fasilitator, workshop dan penyedia jasa.



Gambar 1. Logo Perusahaan

Aliansi Indonesia Rescue memiliki Target yaitu seluruh masyarakat yang berdomisili di seluruh wilayah di Indonesia dengan lingkup usia 16 tahun

#### 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dan Saran:

- Berhasil dibuatnya media interaktif sebagai media simulasi dan pembelajaran. Kesimpulan 2
- Media interaktif terdapat konten pembelajaran dan pelatihan mengenai kebencanaan dan menampilkan beberapa info seperti profil perusahaan, info pembelajaran mengenai teori kebencanaan dan simulasi. Dengan menggunakan tema desain “Thin and Flat” sehingga dapat menghasilkan media interaktif yang menarik minat peserta dalam memahami pembelajaran mengenai kebencanaan.
- Diharapkan kedepannya media interaktif ini selain menjadi sarana pembelajaran juga juga dapat menjadi peluang kepada peningkatan perekonomian para pengrajin kayu Indonesia.
- Diharapkan Kedepannya media interaktif ini dapat digunakan diseluruh pelatihan kebencanaan di Indonesia sebagai sarana pembelajaran dan sosialisasi tentang kebencanaan di Indonesia.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anitah, Sri, W, dkk, Strategi Pembelajaran, Universitas Terbuka., 2007, Jakarta.
- [2] Djamarah, Syaiful Basri, Strategi Belajar Mengajar, 2006, Jakarta : Rineka Cipta.
- [3] Hendratman, Hendi, ST, Tips n Trix Computer Graphic Design, 2008, Bandung.

keatas. Dengan adanya batasan-batasan target pasar , penyampaian informasi dapat dari Media Interaktif yang dibuat akan berjalan secara maksimal.

- [4] Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, 2012, Bandung : Alfabeta.
- [5] Rustan, Suriyanto, S.Sn, Layout Dasar dan Penerapannya, 2009, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Rustan, Suriyanto, S.Sn, Layout Dasar dan Penerapannya, 2009, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Rustan, Suriyanto, S.Sn, Mendesain LOGO, 2009, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [8] Udin Syaefudin, Sa’ud, Pengembangan Profesi Guru, 2008, Bandung : Alfabeta.
- [9] Udin Syaefudin Sa’ud, Perencanaan Pendidikan Pendekatan Komprehensif, 2005, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Penulis adalah

1. Dosen pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech
2. Alumni Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-Tech