

Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada SMKS Bina Satria Medan

Introduction Of The Macromedia Flash 8 Application At Bina Satria Medan Vocational School

Wulan Dari, Dian Maya Sari, Jamil Azhari Matondang

Universitas Potensi Utama, Medan

Email : ulandari2796@gmail.com, dian.tjan84@gmail.com, jamilazhari08@gmail.com

Alamat : JL. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Tj. Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241

Korespodensi email : ulandari2796@gmail.com

Article History:

Received: 20 Januari 2024

Accepted: 29 Februari 2024

Published: 29 Februari 2024

Keywords: *Introduction, Macromedia Flash 8.*

Abstract: *This introduction to the Macromedia Flash 8 application aims to provide students with understanding and skills in using Macromedia Flash 8 for design and understanding the use of Flash 8. Introduction to the Macromedia Flash 8 application is often needed in creating animations and designs for student learning. The Macromedia Flash 8 application allows its introduction to be personal and efficient, by using image and sound designs from separate sources into one Macromedia Flash 8 application. During the introduction to the Macromedia Flash 8 Application, participants will be taught about the concept of designing the use of Macromedia Flash 8, steps -design preparation steps, creating animations using Macromedia Flash 8, and merging data into the application. This introduction to the Macromedia Flash 8 application will also discuss the benefits of using Macromedia Flash 8, including time efficiency and accuracy in the student learning that will be created. Through a combination of theory and practical exercises, participants. It is hoped that they will be able to master the steps in the application development process that will be presented using Macromedia Flash 8. The results of this training are expected to provide participants with the ability to create personal and efficient student animations, including for education and other organizations. Thus, the introduction of this application contributes to increasing the effectiveness of communication in various activities involving the student learning process.*

Abstrak : Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash 8 ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada siswa dalam menggunakan Macromedia Flash 8 untuk desain dan pemahaman penggunaan flash 8. Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash 8 sering kali diperlukan dalam pembuatan animasi dan desain untuk pembelajaran siswa. Aplikasi Macromedia Flash 8 memungkinkan pengenalan yang harus personal dan efisien, dengan menggunakan desain gambar dan suara dari sumber yang terpisah ke dalam satu aplikasi macromedia flash 8. Selama pengenalan Aplikasi Macromedia Flash 8 ini, peserta akan diajarkan tentang konsep mendesain pemakaian Macromedia Flash 8, langkah-langkah persiapan desain, pembuatan animasi menggunakan Macromedia Flash 8, dan penggabungan data ke dalam aplikasi. Pengenalan Aplikasi Macromedia Flash 8 ini juga akan membahas manfaat dari penggunaan Macromedia Flash 8, termasuk efisiensi waktu dan keakuratan dalam pengenalan siswa yang akan di buat. Melalui kombinasi antara teori dan latihan praktis, peserta diharapkan dapat menguasai langkah-langkah dalam proses pengenalan aplikasi yang akan di paparkan menggunakan Macromedia Flash 8. Hasil dari pelatihan ini diharapkan akan memberikan kemampuan kepada peserta untuk membuat animasi siswa yang personal dan efisien, termasuk pendidikan dan organisasi lainnya. Dengan demikian, pengenalan aplikasi ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas komunikasi dalam berbagai kegiatan yang melibatkan proses pembelajaran siswa.

Kata Kunci: Pengenalan, Macromedia Flash 8.

PENDAHULUAN

Perkembangan bidang teknologi dan informasi semakin hari semakin pesat sehingga memudahkan dalam penggunaan aplikasi, kebutuhan akan informasi yang tepat, cepat dan akurat merupakan suatu yang harus dimiliki dalam kehidupan modernisasi yang semakin berkembang. sebagian besar aktivitas pendidikan tidak lepas dari bidang teknologi informasi. Salah satu contoh yaitu pada bidang teknologi dan informasi yang sering digunakan untuk sistem pengenalan Macromedia Flash 8.

SMKS Bina Satria Medan adalah sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di kota Medan. Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada anak-anak, SMKS Bina Satria Medan selalu berusaha untuk mengembangkan diri dan memperkenalkan dirinya kepada masyarakat secara efektif. Inisiatif dan kecerdasan informasi memegang peranan penting dalam suatu instansi, organisasi, jika pembelajaran masih di lakukan tidak secara terkomputerisasi.

Penulis memaparkan aplikasi dengan memanfaatkan Macromedia Flash 8 sebagai solusi dari beberapa masalah yang dihadapi. Dalam pemahaman siswa terhadap desain dan animasi pada SMKS Bina Satria Medan sebagai program pengabdian masyarakat. Dari penjelasan di atas tentu diharapkan agar para guru, admin, di SMKS Bina Satria Medan harus selalu meningkatkan kualitas dalam pembelajaran komputer siswa ini tentunya dengan menggunakan teknologi. Berdasarkan uraian perlu mengadakan penerapan Macromedia Flash 8, di Sekolah SMKS Bina Satria Medan terutama bagi yang belum menguasai Aplikasi Macromedia Flash 8.

Macromedia Flash 8 adalah salah satu versi software dari Macromedia.inc berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif ,film animasi kartun, pembuatan company profile presentasi bisnis. Macromedia Flash 8 adalah salah satu versi software dari Macromedia.inc berupa program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif ,film animasi kartun, pembuatan company profile presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik utama. Kelebihan kelebihan Macromedia Flash 8 tersebut mendukung teknis pembuatan perangkat lunak multimedia dengan fitur yang memadai dan

mudah digunakan untuk membuat animasi serta dapat menghasilkan file dalam bentuk

.swf dan exe sesuai kebutuhan pengembangan, maka dirasa cukup untuk dijadikan alat bantu untuk membuat media interaktif sesuai tujuan penulis. Macromedia Flash 8 didesain sebagai software yang mudah untuk dipelajari dan dipahami. Pengguna program ini dapat berkreasi dengan mudah dan bebas untuk membuat animasi dengan gerakan yang luwes sesuai alur adegan animasi yang diinginkan. Menghasilkan file dengan ukuran relatif kecil. Macromedia Flash 8 menghasilkan bertipe .FLA yang bersifat fleksibel karena dapat dikonversikan menjadi file yang berekstensi .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov. Hal ini memungkinkan penggunaan macromedia Flash 8 dapat dipakai untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

METODE

Metode pelaksanaan Pengenalan Macromedia Flash 8 Pada SMKS Bina Satria Medan, akan dilakukan dengan tahapan sebagai gambar berikut:

Contoh Diagram:



Gambar 1. Pelatihan Macromedia Flash 8

Tahapan pengenalan macromedia flash 8 pada SMKS Bina Satria Medan Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMKS Bina Satria Medan. Peserta pelatihan adalah Guru, Staf.

1. Tahap pertama dimulai dengan pengenalan kepada Kepala Sekolah, menjelaskan tujuan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat dan alasan memilih sekolah SMKS Bina Satria Medan dalam pemahaman macromedia flash 8.

2. Tahap kedua dimulai dari penyampaian materi secara teori dan praktek tentang Pemahaman macromedia flash 8 pada SMKS Bina Satria Medan.
3. Tahap ketiga melakukan analisis terhadap sistem yang akan dirancang dan diimplementasikan nantinya.
4. Tahap keempat yaitu melakukan persiapan data sistem dan praktek secara langsung, yang diawali dari membuka Macromedia Flash 8 yang digunakan.
 - Kegiatan dimulai dalam pembuatan animasi pada Macromedia Flash 8.
 - Memasukkan flash pada list pada Macromedia Flash 8.
 - Membuat Animasi agar terhubungnya antara animasi dan timeyang satu dengan animasi yang lain, dan memasukkan animasi lainnya. Sehingga terhubung animasi satu dengan animasi lainnya yang sudah kita buat.
 - Melakukan dengan memberikan suara pada animasi.
5. Tahap kelima Implementasi yaitu menjalankan sistem yang sudah di desain dan diisi time dan suara, agar mengetahui sistem yang sudah di kerjakan berhasil dan sesuai dengan apa yang direncanakan.
6. Tahapan terakhir merupakan sesi tanya jawab, apakah para peserta memahami dengan apa yang sudah dijelaskan dan dipraktekkan secara langsung.

HASIL

1. Hasil Lokakarya dan pelatihan

Pengenalan Macromedia Flash 8 Pada SMKS Bina Satria Medan, telah berhasil memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan yang kuat dalam menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 untuk membuat animasi dan desain grafis kepada siswa/i. Peserta berhasil menguasai langkah-langkah penting dalam proses ini, termasuk pembuatan animasi, pembuatan template desain, dan penggabungan animasi dan suara kedalam template. Dalam pelatihan ini peserta mampu

1. Memahami Konsep Aplikasi Macromedia Flash 8

Dalam kegiatan ini pengenalan aplikasi pembuatan animasi siswa secara massal Peserta memahami konsep dasar dan manfaat dari Aplikasi Macromedia Flash 8. Dalam kegiatan ini diharapkan Peserta mengerti bagaimana Aplikasi Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan efisiensi dalam pembuatan animasi. Hal tersebut terlihat pada gambar dibawah

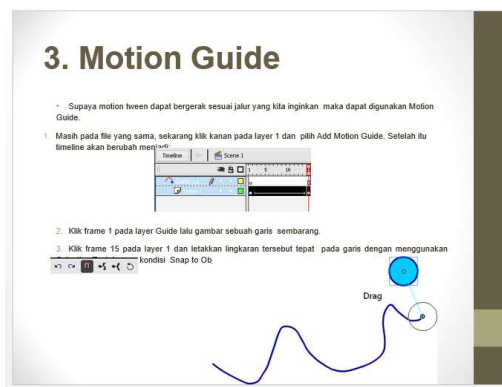


Gambar 1. Memahami Konsep Aplikasi Macromedia Flash 8

Dalam gambar diatas terlihat peserta pelatihan antusias mendengarkan materi yang dipaparkan oleh pemateri, Pelatihan macromedia flash8 ini dilakukan mulai dari awal, dimulai dari pengenalan konsep Aplikasi Macromedia Flash 8 para siswa/i mengerti definisi serta manfaat Aplikasi Macromedia Flash 8.

2. Mempersiapkan Data

Dalam kegiatan berikutnya peserta diharuskan mempersiapkan data nilai siswa dengan benar, termasuk menyusun daftar nama, dan informasi kontak lainnya dalam format yang sesuai. Dalam hal tersebut pemateri menjelaskan terkait data apa saja yang digunakan dan menggunakan aplikasi apa untuk membuat pengelolaan data nilai siswa tersebut.



Gambar. 2 Penerapan Aplikasi Macromedia Flash 8

Materi awal berupa pembuatan animasi karena ini adalah pondasi awal yang diperlukan, kemudian pengenalan Macromedia Flash 8, tanpa pemahaman yang kuat tentang dasar-dasar desain animasi dikuatirkan para siswa hanya dapat menghafal materi tanpa dapat mengembangkan Aplikasi Macromedia Flash 8. Untuk itulah dapat dilihat betapa pentingnya sebuah desain, dalam dunia pendidikan sangat diperlukan oleh Lembaga Pendidikan baik itu sekolah atau pun perguruan tinggi, secara individu untuk kepentingan pengolahan dan dokumentasi, misalnya untuk menyimpan animasi serta penerapan aplikasi Macromedia Flash 8 dalam pengenalan kepada siswa/i.

2. Faktor pendukung dan faktor penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih kurangnya pengetahuan Siswa SMKS Bina Satria Medan Aplikasi Macromedia Flash8.

KESIMPULAN

Pelatihan Macromedia Flash 8 dalam pembuatan animasi kepada siswa memberikan peserta keterampilan dan pengetahuan berharga dalam memanfaatkan teknik Aplikasi Macromedia Flash 8 untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam komunikasi massal. Kemampuan ini akan memiliki dampak positif dalam berbagai konteks, dari pendidikan hingga organisasi, dan akan terus membantu peserta mengatasi tantangan komunikasi dalam era modern yang terus berkembang.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

1. Peserta akan belajar menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 untuk menggabungkan animasi dan suara dalam satu Aplikasi Macromedia Flash 8 secara otomatis.
2. Dengan dilakukannya pelatihan ini peserta dapat memastikan bahwa daya yang dimasukkan kedalam Aplikasi Macromedia Flash 8 lebih baik. Hal ini akan menghindari kesalahan dalam menyatukan animasi dengan suara, konfirmasi penting lainnya yang dapat mempengaruhi kredibilitas dan efektivitas hasil dari siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, Z., Mulyono, T., & Saputro, E. (2013). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa pada Materi Geometri dan Pengukuran di SMP 33 Semarang. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 2(2), 133â€“141.
- Fitriasari, A., & Kartikasari, R. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Imajeri : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 04(1), 17â€“25. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i1.6758>
- Gustina, Nur Abu, S. H., & Hamsyah, E. F. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam , Basa dan Garam Influence of Media-Based Learning Macromedia flash 8 Motivation. *Chemica*, 17(2), 12â€“18.
- Matsun, Darmawan, H., & Fitriyanti, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash Topik Bahasan Pesawat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 10(1), 30-40. [doi:http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v10i1.25861](http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v10i1.25861)
- Sukanto, E. B., & Senam. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Dengan Program Macromedia Flash 8. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 143-156. doi: <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7604>
- Tasril, V., & Putri, R. E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 7(1), 21-26. Retrived from: <http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/96>