MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN PEMUDA MELALUI PELATIHAN MULTIMEDIA DAN KOMPUTER AKUNTANSI (IbM Karang Taruna Bina Mandiri Kelurahan Pasir Panjang)

Raden Setyo Budi Suharto ^{*1}, Folkes E. Laumal ^{*2}, Yohanis Suban Peli ^{*3}

^{*}Politeknik Negeri Kupang, Jl. Adisucipto Penfui, Kupang, Telp. (0380) 881245

Email : folkeslaumal76@gmail.com

Abstrak

Perkembangan usaha perhotelan, kampus, *mall*, *kafe* dan restoran di Kota Kupang semakin banyak, sehingga memperngaruhi peningkatan populasi manusia. Keadaan ini menjadi tantangan bagi berbagai ormas Kota Kupang untuk memperkuat sumber daya anggotanya, termasuk Karang Taruan Bina Mandiri di Kelurahan Pasir Panjang. Karena itu sejak 2012 karang taruna ini banyak membuka wirausaha kecil bagi anggotanya misalnya usaha tambal ban, kios pulsa, ojek dan cuci motor.

Karang Taruna Bina Mandiri terus berinovasi mencari peluang sesuai tujuan pendiriannya, namun ormas ini tidak bisa berusaha sendiri tetapi membutuhkan pihak lain untuk memikirkan perkembangan pemuda sebagai penerus bangsa dan calon pemimpin daerah. Ormas ini sedang mengusulkan bantuan komputer ke Dinas Sosial dan Dinas Nakertrans Kota Kupang untuk wirausaha masyarakat. Sementara beberapa perusahaan swasta juga telah bekerjasama untuk distribusi tenaga kerja, termasuk pendokumentasian acara Namun ormas ini belum memiliki anggota yang ahli di bidang multimedia dan komputer. Jika usulan komputer disetujui, tentunya akan mubasir karena tidak ada pengelola. Untuk itulah Dikti hadir melalui program IbM dengan memanfaatkan keahlian pengajar Politeknik Negeri Kupang. Program ini melibatkan Karang Taruna Bina Mandiri dan Yabes Komputer sebagai Lembaga Pelatihan dan Kursus Komputer.

Program IbM bertujuan untuk memberikan modal wirausaha sekaligus mempersiapkan SDM karang taruna. Program dijalankan dengan metode pelatihan dan pendampingan dengan materi pengeditan video, pembuatan logo, animasi, *render*, *burning*, aritmetika, *accounting*, tabel dan grafik dengan model pembelajaran teori dan praktek. Hasil dari program ini adalah peserta mampu membuat video-video iklan dan mengetahui cara mengelola keuangan dengan komputer. Peserta juga memperoleh modul dan sertifikat kompetensi yang dapat dimanfaatkan untuk berwirausaha.

Kata Kunci : Wirausaha, Multimedia, Modul, Sertifikat.

Abstract

Business of hotel, campus, malls, cafes and restaurants are more development in Kupang city, thus affecting increase of human population. This situation is a challenge for many human organizations at Kupang to strengthen the members resources, including Karang Taruna Bina Mandiri in Pasir Panjang. Therefore since 2012, many small entrepreneurs opened for its members there example are tires repair, voucher sales, ojek and bike wash.

Karang Taruna Bina Mandiri continues to seek opportunities to innovate according to establishment purpose, but these organizations can not on their own but need others to think of youth as successor to nation's development and future leaders of the region. These organizations are proposing computers fasility to the Department Social and Manpower Department Office of Kupang for the entrepreneur community. While some private companies have cooperate for distribution of labor, including documentation of event, however these organizations do not yet have members who are experts in field of multimedia and computer. If the computers proposal are approved, it would be superfluous because there is no resource. For it, Higher Education comes through IbM program by utilizing the expertise from Kupang State Polytechnic lecturer. This program involves Karang Taruna Bina Mandiri and Yabes Komputer as Training and Computer agency.

IbM program aims to provide provision of entrepreneurial and prepare the human resource. The program is run by training and assistance method with video editing material, logo creation, animation, rendering, burning, arithmetic, accounting, tables and graphs with theory and practice learning model. Results of this program is participants capable to make videos and know how to manage finances with computer. Participants also gain module and certificate of competence that can be used for entrepreneurship.

Keywords: Entrepreneurship, Multimedia, Modules, Certificate

1. PENDAHULUAN

Karang Taruna Bina Mandiri adalah salah satu kelompok organisasi masyarakat di Kelurahan Pasir Panjang yang berada di bawah koordinasi Ketua Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) kelurahan yang beralamat di Kelurahan Pasir Panjang, Kota Kupang. Struktur dan keanggotaan Karang Taruna Bina Mandiri ini terdiri dari para pemuda/i putus sekolah, pemuda/i dengan tingkat pendidikan SMA, SMK dan sarjana, ada yang belum bekerja, ada yang sudah memiliki usaha mandiri dan ada juga yang berstatus Pegawai Negeri Sipil. Tujuan pendirian karang taruna ini adalah untuk menciptakan pemuda/i yang terampil dan mampu memanfaatkan bakat mereka untuk menciptakan usaha-usaha mandiri yang positif, tanpa mengganggu ketentraman orang lain.

Karang Taruna Bina Mandiri Kelurahan Pasir Panjang memiliki beberapa program kerja diantaranya Diklat Keterampilan, Diklat Kepemimpinan dan pembentukan kelompok pemberdayaan ekonomi. Beberapa usaha yang telah dilakukan oleh kelompok karang taruna ini yaitu usaha bengkel, usaha cuci motor dan usaha penjualan pulsa elektrik. Dari usaha-usaha tersebut, masih ada kekurangan yang mereka hadapi yaitu tentang pemanfaatan Teknologi Komputer. Sejak tahun 2012 Karang Taruna Bina Mandiri memiliki beberapa target kegiatan, diantaranya membuka rental komputer dan usaha multimedia. Untuk rental komputer, lewat LPM sedang melobi bantuan fasilitas komputer ke beberapa instansi pemerintah di Kota Kupang, diantaranya Dinas Sosial dan Dinas Nakertrans, karena teknisi dan operator komputer sudah disiapkan. Akan tetapi ketersediaan SDM untuk multimedia masih belum ada, padahal cukup banyak permintaan jasa dokumentasi video untuk acara-acara keluarga. Baik untuk acara perkawinan, wisuda, ulang tahun dan acara keluarga lainnya. Masalah lain yang dihadapi oleh Karang Taruna Bina Mandiri adalah banyak permintaan tenaga kerja dari

perusahaan swasta di Kota Kupang yang mensyaratkan keahlian menguasai Ms. Excel untuk ditempatkan di bagian administrasi keuangan, namun ketika diinformasikan ke Karang Taruna Bina Mandiri, peminatnya sangat kurang karena rata-rata anggota karang taruna hanya menguasai pekerjaan operator (Ms. Word).

Sedangkan LPK Yabes Komputer adalah sentra komputer di Jalan Shopping Centre Kelurahan Fatululi, Kota Kupang yang berdiri sejak tahun 2010 dan bergerak di bidang usaha rental dan diklat keterampilan. Saat ini Yabes Komputer memiliki 10 unit komputer dengan seorang pengelola, seorang operator dan 2 instruktur, namun bermasalah dalam pelayanan karena belum memiliki instalasi jaringan intranet yang memudahkan dalam pekerjaan *sharing* data atau printer. Posisi tempat usaha cukup strategis sehingga banyak masyarakat yang memanfaatkan Yabes Komputer sebagai tempat menyelesaikan tugas atau kursus. Yabes Komputer memberikan solusi bagi masyarakat untuk mengakses keterampilan kecakapan hidup (*life skill*).

Berdasarkan kenyataan di atas maka salah satu cara efektif yang dilakukan adalah peningkatan pendidikan kecakapan hidup dalam bentuk pelatihan untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang multimedia dan komputer. Anggota Karang Taruna Bina Mandiri akan memiliki keterampilan yang cukup untuk menjawab permintaan dunia kerja dan untuk berwirausaha dengan bekal yang diperoleh lewat pelatihan ini. Luaran yang diperoleh berupa pelatihan, modul pelatihan dan sertifikat dengan harapan bahwa anggota Karang Taruna Bina Mandiri memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan pekerjaan. Modul juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan atau menyebarkan kepada teman lain. Sertifikat yang diperoleh dapat digunakan sebagai syarat administrasi mencari pekerjaan.

Pelatihan yang dilaksanakan lewat kegiatan IbM ini tidak hanya terbatas pada bagaimana melatih peserta menjadi pekerja yang secara

teknis cakap dalam mengelola video dan aplikasi komputer, tetapi potensi diri dan kecakapan kerja sama, juga diajarkan dalam kegiatan pelatihan.

2. METODOLOGI

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan selama bulan Agustus s/d Oktober 2015 menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Pelaksanaan kegiatan berpusat LPK Yabes Komputer, Jalan Shopping Centre Kelurahan Fatululi, Kota Kupang. Rincian pelatihan berlangsung selama 12 kali pertemuan sedangkan pendampingan dilakukan setiap sekali seminggu selama 1 bulan. Alur pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat seperti Gambar 4.1.

Gambar 4.1 Rancangan Kegiatan IbM.
(Sumber : Olahan Penulis, 2015)

3. PEMBAHASAN

Pelaksanaan IbM Karang Taruna Bina Mandiri Kelurahan Pasir Panjang telah diimplementasikan melalui Pelatihan Multimedia dan Komputer Akuntansi kepada 8 pemuda anggota karang taruna berlokasi di LPK Yabes Komputer dengan menerapkan metode pembelajaran *student centre*. Pemilihan metode ini dimungkinkan karena modul praktek sudah disediakan dan masing-masing peserta berhadapan dengan 1 unit komputer, sehingga peran instruktur hanya sebagai motivator yang memberikan arahan dan gambaran umum materi serta

membangun diskusi, selanjutnya peserta mempraktekkan sesuai modul tersedia.

3.1. Editing video dengan *Ulead Application*
Pembelajaran editing video meliputi pengambilan file foto dan video menggunakan *camera recorder*. Ada 2 teknik yang digunakan oleh peserta dalam mengambil gambar/video yaitu *Medium Long Shoot* dan *Close Up*. Pemilihan metode ini dianggap tepat karena sesuai dengan situasi pembelajaran dan lingkungan sekitar lokasi pembelajaran. Pada teknik Medium Long Shoot, pengambilan gambar hanya menggunakan area yang cukup untuk memperlihatkan seluruh tubuh obyek tanpa terpotong oleh frame dan memprioritaskan subyek utama. Sedangkan metode Close Up mengambil area subyek yang lebih sempit dan menceritakan ekspresi/mimik wajah seseorang. File foto dan video selanjutnya disimpan dalam direktori sehingga mudah diambil saat editing.

Pekerjaan editing menggunakan aplikasi Ulead Video v10 yang terinstall pada masing-masing komputer peserta. Editing dimulai dengan upload gambar/video secara berurutan sesuai dengan skenario cerita yang hendak dibangun oleh setiap peserta. Susunan gambar akan tersusun pada timeline dan Ulead sesuai urutan yang diberikan, yang selanjutnya diberikan efek/animasi tambahan dan audio pada setiap kemunculan gambar/video. Proses editing efek dan audio harus memperhatikan unsur keindahan, waktu dan kejelasan tampilan sehingga keutuhan cerita dari video yang dibangun benar-benar nampak. Disamping itu penambahan file gambar/video juga memperhatikan durasi waktu yang diinginkan. Pada pelatihan ini, tema video yang dibangun adalah Iklan, sehingga membutuhkan durasi yang sedikit pada kemunculan semua file gambar/video. Salam satu gambar yang dipakai pada pembuatan video iklan adalah foto bersama saat pembukaan pelatihan oleh Ketua Karang Taruna Bina Mandiri pada Gambar 5.1.

Gambar 1. Peserta pelatihan foto bersama Pelaksana dan Ketua Karang Taruna

Pelajaran editing video diakhiri dengan proses *render* menjadi file video dan *burning* ke perangkat penyimpan VCD R/W. Render adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan atau animasi komputer, dimana semua data/file yang sudah dimasukkan kedalam proses modeling, animasi, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam suatu output. Pada pembelajaran ini semua peserta me-render video mereka dalam bentuk VCD PAL.

3.2. Implementation *Accounting* dengan *Microsoft Excel*

Penerapan *accounting* menggunakan Ms. Excel menitikberatkan pada konsep *cell*. Tampilan layar kerja Excel dalam bentuk *cell* (pertemuan baris dan kolom) sangat memengaruhi pemahaman peserta selanjutnya karena seluruh operasi aritmetika pada excel menggunakan *cell*. Operasi aritmetika yang diajarkan meliputi penjumlahan, perkalian, penambahan, pembagian dan extended aritmetika yaitu Vlookup, Hlookup, INT, label dan fungsi IF. Peserta juga melatih mekanisme pembuatan tabel, pelebaran *cell*, format keuangan dalam rupiah, operasi aritmetika antar *cell* yang berjauhan dan diakhiri dengan pengolahan grafik. Pada pengembangan pembelajaran tentang *accounting*, peserta juga melatih tentang pengolahan data antar *sheet* untuk pengolahan Rancangan Biaya (RAB) sebuah kegiatan. Suasana pelaksanaan pelatihan ditampilkan pada Gambar 5.2, 5.3 dan 5.4 berikut.

Gambar 5.2. Instruktur sedang mengarahkan peserta untuk materi video editing

Gambar 5.3. Instruktur mendampingi pertanyaan peserta dengan contoh.

Gambar 5.4. Instruktur memotivasi peserta pelatihan yang sedang praktek

4. KESIMPULAN

1. Pelatihan multimedia dan komputer akuntansi merupakan salah satu program pengembangan kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan oleh masyarakat, khususnya pemuda-pemudi karang taruna Bina Mandiri karena sesuai dengan program kerja Karang Taruna dalam meningkatkan kemampuan SDM anggota.
2. Pelatihan Editing video dimulai dengan pengambilan dokumen gambar dengan 2 teknik yaitu *medium long shoot* dan *close up*, penyusunan file pada *timeline*, animasi, *render* dan *burning* file.

3. Setelah mengikuti pelatihan multimedia dan komputer akuntansi, peserta dapat membuat, meng-edit dan menghasilkan sebuah file video baik dari file tidak bergerak (foto) maupun dari file bergerak (video) dan dapat di-burning kedalam sebuah kepingan CD/DVD.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat melalui Pelatihan Multimedia dan Komputer Akuntansi melibatkan mitra pendukung ini tidak terlepas dari peran serta banyak pihak. Untuk itu Kami menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kementerian Ristek dan Pendidikan Tinggi melalui Program Iptek bagi Masyarakat.
2. Direktur Politeknik Negeri Kupang sebagai institusi dimana Pelaksana melaksanakan tugas sebagai Dosen.
3. Ketua Unit Penelitian dan PpM Politeknik Negeri Kupang yang mengkoordinir program Dikti di Politeknik Negeri Kupang.
4. Ketua Karang Taruna Bina Mandiri Kupang dan LPK Yabes komputer yang bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan

Pelatihan dan Pendampingan bidang Multimedia dan Komputer Akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] _____, 2014, Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi IX, Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [2] Jurusan Teknik Elektro, 2013, Modul belajar Editing Video menggunakan ULEAD.
- [3] _____, 2014, <https://www.google.com/maps/dir/Universitas+Nusa+Cendana,+Jalan+Adisucipto,+Penfui-Kupang,+Indonesia/Fatululi,+Oebobo,+Kupang,+Nusa+Tenggara+Timur,+Indonesia/Pasir+Panjang,+Kota+Lama,+Kupang,+Nusa+Tenggara+Timur,+Indonesia>.