

Pengembangan Multimedia Sebagai Alat Bantu Pada Konseling Berbasis Hypermedia

Agus Pamuji

Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah,
IAIN Syekh Nurjati Cirebon
jurnal.agus.pamuji@gmail.com

Abstrak

Aktifitas layanan konseling menjadi perhatian utama sehubungan dengan berkembangnya teknologi informasi. Kondisi ini bersamaan dengan bergantungnya pada perangkat teknologi. Aktifitas konseling sangat membutuhkan media yang dapat mengantarkan informasi yang berkaitan dengan pengembangan diri terhadap konseli. Metode yang dikembangkan menggunakan pendekatan berbasis Graphical User Interface berkolaborasi dengan konsep hypermedia pengembangan dari pemrosesan teks. Hasil akhirnya adalah dimulai dengan membuat rancangan antar-muka (*interface*) sampai pada tahap akhir ketika aplikasi dijalankan (*running*). Oleh sebab itu, media berbasis hypermedia akan meningkatkan layanan konseling menjadi interaktif.

Kata Kunci: Konseling; Pengembangan; Teknologi Informasi; Interaktif, Hypermedia

PENDAHULUAN

Saat ini banyak orang yang sudah menggunakan perangkat teknologi informasi seperti telepon genggam (*gadget*) (Nopus , Hermaliani , & Syamsiah, 2015). Penggunaan ini selalu akan meningkat yang didorong dengan tingkat daya beli masyarakat yang juga ikut meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya dan perubahan yang terjadi pada teknologi informasi, khususnya teknologi pendidikan untuk teknologi pembelajaran. Awalnya, perangkat ini banyak dipakai dikalangan orang dewasa, namun sejauh ini sudah dipakai berbagai kalangan dan juga berbagai bidang terutama ketika masuk dalam dunia pendidikan. Siswa dan guru saling berinteraksi satu sama lain saat pembelajaran berlangsung. Walaupun sudah diterapkan dalam bidang pembelajaran, namun juga sudah mulai diadopsi dalam layanan bimbingan konseling. Kondisi ini dimana melibatkan konselor dan konseli dalam upaya mengefektifkan layanan konseling baik disekolah, lingkungan perguruan tinggi dan masyarakat umum (Prayitno & Amti, 2015). Layanan

konseling sangat berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran yang pada mulanya seorang siswa itu cenderung pasif selalu menerima apa yang diajarkan oleh gurunya. Sekarang sudah berubah, dimana peran siswa atau mahasiswa bertindak aktif sebagai komunikator. Guru atau juga konselor tidak lagi hanya memberikan informasi dalam satu arah (*simplex*) namun berubah menjadi dua arah (*Full Duplex*) ketika menyampaikan informasi disamping memberikan kesempatan kepada peserta didiknya memberikan gagasan atau ide dalam proses pembelajaran atau layanan konseling.

kegiatan konseling merupakan aktifitas yang menuntut keaktifan pada dua pelaku komunikasi (Prasetiawan, Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling, 2017). Konselor sebetulnya ingin mengetahui dan berusaha eksplorasi segala hal informasi yang dimiliki konseli. Konseli dapat menanggapi sehingga permasalahan juga akan terselesaikan setelah diberikan bimbingan dan juga pengarahan dari seorang konselor. Tidak semua orang dapat memberikan informasi yang relevan dalam arti dalam kehidupan normal. Layanan konseling sering terjadi kendala untuk menghidupkan suasana yang aktif dan hangat. Konseli mulai cenderung merasa bosan untuk diajak bicara dengan kondisi yang monoton, kaku bahkan jika konselornya tidak ramah, kurang menyenangkan. Dengan bertambahnya kasus ini maka layanan konseling menjadi kurang kondusif serta peserta didik atau konseli menjadi enggan atau malas untuk mengkonsultasikan segala permasalahan yang dialaminya kepada konselor. Saat teknologi sudah muncul dan masuk dalam dunia pendidikan khususnya bidang konseling, ini menjadi peluang sekaligus juga tantangan untuk semua pihak. Pertama, cara beradaptasi dengan kehadiran teknologi informasi berpotensi adanya perubahan pola layanan konseling. Kedua, mengadopsi teknologi informasi untuk menerapkan konsep layanan konseling. Teknologi informasi ini sangat ditunjang penuh dengan perangkat komputer sebagai *builder* dalam menciptakan aplikasi dan juga sistem yang pada akhirnya diadopsi oleh banyak pengguna (Sumarwiyah & Zamroni, 2018). Aplikasi yang dihasilkan dapat bermacam – macam menurut jenis dan fungsinya. Perangkat aplikasi berbasis antar-muka grafis (*GUI - Graphical User Interface*) sebagai salah satu contohnya yang juga dapat mencakup animasi dan video. Contoh kedua, dalam *layer* atau *platform* berbasis web (*world wide web / www*) juga memungkinkan dapat diakses secara daring dan diakses kapan dan dimana saja. Berdasarkan situasi yang ada, bagaimana membuat, menciptakan, merancang serta menerapkan aplikasi sebagai alat bantu layanan konseling berbasis hypermedia (Mutmainnah, Yulidah, & Yuniarti, 2017).

Dalam makalah ini akan disajikan terkait dengan layanan konseling berbasis hypermedia atau multimedia (Nursalim, 2015), perancangan dalam pembuatan multimedia sebagai hypermedia, pembahasan multimedia sebagai alat bantu layanan konseling dan diakhiri dengan simpulan yang mengungkap dampak daripada kegunaan aplikasi multimedia berbasis hypermedia dalam layanan konseling (Hidayati, 2017).

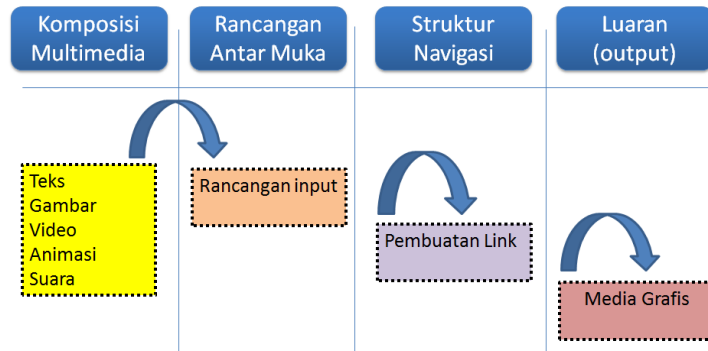
PEMBAHASAN

Perangkat media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan layanan konseling. Kehadiran aplikasi multimedia berbasis hypermedia dirancang sedemikian rupa dalam upaya ada interaktif dalam proses layanan konseling (Bangun & Saragih, 2015). Dalam tahap ini, perangkat lunak lectora akan diusulkan menjadi software builder dalam pembuatan aplikasi. Aplikasi lectora sangat mendukung dalam perancangan aplikasi ini.

Ada yang perlu ditegaskan bahwa kegiatan bimbingan konseling dapat dianggap sebagai sistem disebabkan terdapat komponen – komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Komponen – komponen tersebut adalah masalah, tujuan, teknik, media dan evaluasi. Dalam hal ini masalah yang ada adalah layanan konseling yang belum interaktif juga sekaligus menjawab tujuan. media dalam kasus ini dibedakan menjadi 5 yaitu kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Kedua, kelompok media proyeksi diam. Ketiga, kelompok media audio. Keempat, kelompok film, dan kelima adalah kelompok multimedia.

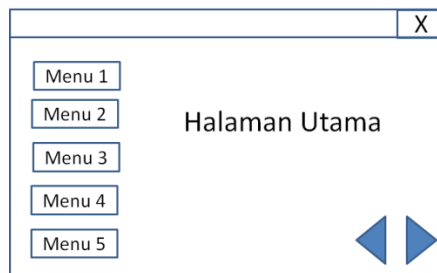
Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan adalah seperti pada gambar dibawah ini. Pertama, analisis dan identifikasi kebutuhan, hadirnya kebutuhan disebabkan adanya kesenjangan (gap) antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dapat diterapkan (Nursalim, 2015). Dalam layan konseling ini adanya gap antara konseli tentang perkembangan pribadi yang ingin dicapai dengan apa yang sudah dicapai saat ini. Kedua, perumusan tujuan, dapat mengetahui target apa yang harus dicapai sehingga memiliki dua ketentuan yaitu *client oriented* dimana harus fokus terhadap perilaku konseli atau siswa bukan pada perilaku konselor atau guru BK dan Operasional perlu dibuat lebih spesifik. Ketiga, merumuskan materi dengan kriteria diantaranya kesahihan, tingkat signifikansi, kebermanfaatan dan kemampuan dipelajari. Keempat, merumuskan alat pengukur keberhasilan. Kelima, penulisan garis besar pengembangan media.

Tahap pertama dilakukan komposisi multimedia melalui persiapan komponen pembentuk multimedia. Komponen terdiri dari teks, gambar, video, animasi, daan video. Konten teks akan mengadopsi dan memilih beberapa tipe teks. Adapun tipe teks yang dipilih adalah dari kelompok san-serif seperti arial, tahoma, dan verdana. Ukuran dan jenis gambar disesuaikan dengan tipe aplikasi dengan menggunakan jenis JPEG. Setiap gamabar dimasukan kedalam video dan animasi yanag berisi suara (Mutmainnah, Yulidah, & Yuniarti, 2017).



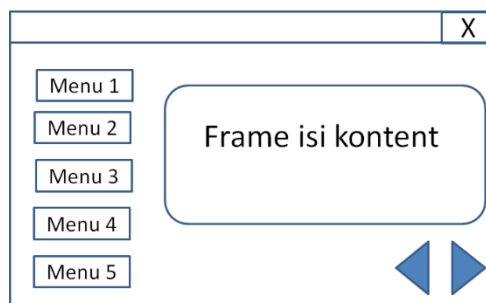
Gambar 1. Langkah-Langkah dan Tahapan Pengerjaan

Inti dari aplikasi multimedia adalah terletak pada navigasi, maka dalam rancangan ini akan dilengkapi pembuatan link sekaligus navigasi sebagai arah atau peta informasi yang digunakan oleh para user seperti konselor atau konseli. Ada 4 jenis navigasi yang diketahui yaitu navigasi linier, struktur hirarkis, non-linier, dan struktur komposit, maka dalam kasus ini akan diadopsi struktur linier. Struktur linier akan membuat pengguna mengakses aplikasi sesuai urutan slide atau frame yang masing – masing berisi informasi layanan konseling khususnya cyberbullying dan bullying (Permatasari & Winingsih, 2018).



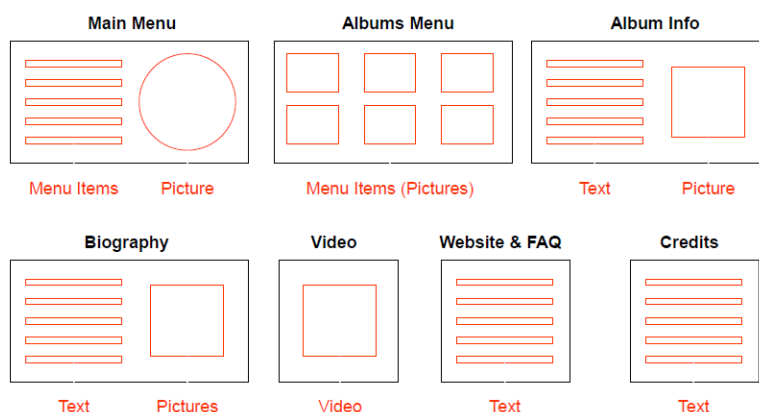
Gambar 2. Rancangan Halaman Utama

Setiap pengguna baik itu konselor atau konseli akan dapat mengakses dan membuka aplikasi pada halaman utama. Halaman utama menyajikan peta informasi layanan konseling yang berisikan konten yang berkaitan dengan bullying dan cyberbullying. Konten tersebut dapat dibuka pada laman konten pada rancangan dibawah ini.



Gambar 3. Rancangan Halaman Konten

Halaman konten akan disajikan informasi yang berkaitan dengan layanan informasi pribadi dalam layanan konseling (Jandt, 2018). Jenis layanan konseling yang sudah diidentifikasi adalah layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan bimbingan belajar, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok dan sebagainya. Adapun konten yang diusulkan adalah layanan informasi tentang bullying dan cyberbullying secara personal maupun kelompok. Dalam konsep multimedia yang dirancang, maka digunakan fungsi storyboard. Fungsi ini memiliki peran sebagai inti konseptualisasi aplikasi multimedia, alur dan transisi page atau slide aplikasi ketika dijalankan dalam menggunakan berbagai platform. Disamping itu pula detail, komposisi dan estetika (Dainton & Elaine, 2019). Gambar dibawah ini adalah bentuk storyboard yang akan dijalankan pada aplikasi multimedia.

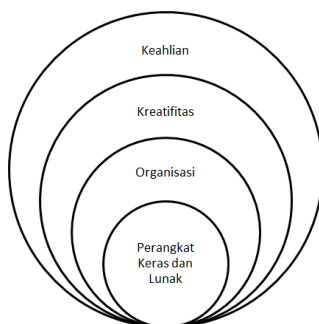


Gambar 4. Struktur dan Rancangan Storyboard

Multimedia sebagai aplikasi yang dianggap penuh interaktif, perlu memperhatikan aspek selama pengembangannya (Watson, 1998). Salah satu aspeknya adalah unsur human. Aspek tersebut berkaitan dengan siapa yang menjadi target audience. Indikatornya dapat dicermati seperti umur dan tingkat pendidikan. Gaya belajar atau cara belajar juga menjadi indikator lainnya. Gaya belajar juga dapat menginspirasi gaya konseling yang dilakukan oleh konselor dengan pemanfaatan multimedia. Tidak hanya gaya belajar, namun bisa berdasarkan kebutuhan, mengapa multimedia bisa berperan sehingga punya harapan pada banyak pemakai (end-user). Indikator terakhir adalah etnik, gender dan komposisi budaya dimana multimedia menjadi pemersatu ketika digunakan dalam layanan konseling. Oleh sebab itu, dapat menghilangkan adanya kesenjangan antara pribadi dengan pribadi lain bahkan antar kelompok.

Mengingat tujuan yang dicapai, maka multimedia dapat diterapkan dapat berupa presentasi disamping menjadi tutorial atau halaman interaktif (Pierce & Posner, 1980). Luaran multimedia yang berupa presentasi dapat memungkinkan dapat diadopsi dan digunakan oleh kelompok pengguna atau pengguna tunggal (*single user*). Dua jenis kategori pengguna ini dimaksudkan untuk menentukan konten (MacKenzie, 2013). Banyak

aplikasi multimedia mengabaikan dan perhatian yang kecil terhadap kategori sehingga dapat beresiko mengurangi tingkat interaktif. Jika sudah ditentukan kategori pengguna, maka dapat ditentukan perangkat yang akan dijalankan sebagai platform misalnya menggunakan TV, dan layar komputer. Selanjutnya, struktur dan isi program pada aplikasi multimedia bisa terdiri dari isi program dapat berupa pesan khusus, data, gambar, grafik,, video, atau informasi lain. Isi program dirancang oleh *content specialist* untuk diberikan kepada *multimedia architect*.



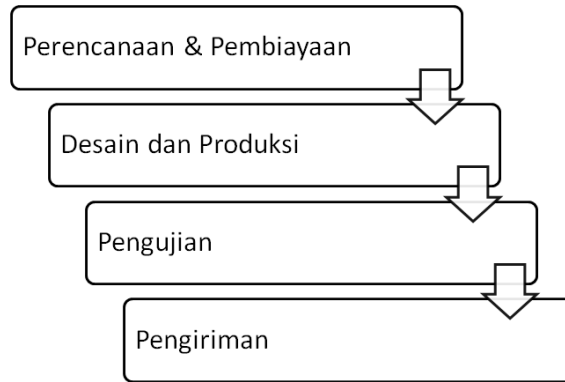
Gambar 5. Lingkup Kebutuhan dalam Penyusunan Multimedia

Kebutuhan yang dihadapi ketika membuat aplikasi multimedia ini diantaranya sistem perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), kreatifitas dan organisasi. Perangkat keras dapat menjangkau sistem komputer, perangkat penampil aplikasi multimedia, perangkat *capture*, perangkat penyimpanan, dan ditambahkan jaringan komunikasi (Smith, 2018). Perangkat lain, perangkat lunak yang tidak lepas dengan sistem operasi seperti windows atau linux beserta aplikasi editing. Kebutuhan lainnya adalah modal kreatifitas. Kreatifitas dapat dianggap sebagai aset paling berharga. Jiwa kreatifitas yang harus dibawa ke dalam proyek multimedia sehingga melahirkan ide – ide (Moallem, 2019). Ide tersebut akan melahirkan luaran produk yang inovatif. Dalam sebuah pembuatan dan perancangan aplikasi multimedia khususnya hypermedia, menjadi kreatif dimaknai sebagai tahu tentang sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak serta seni. Dalam hal ini, sangat sulit untuk mempelajari kreativitas namun tidak mungkin akan merasa bosan saat mempelajarinya. Selanjutnya adalah kebutuhan organisasi ketika di ilai sangat penting untuk membuat garis besar yang terorganisasi dan rencana yang rasional untuk merinci keterampilan, waktu, biaya, peranti, dan sumber daya yang diperlukan dalam suatu perancangan dan pembuatan aplikasi. Oleh karena itu, harus ditetapkan sebelum memulai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia untuk menentukan: siapa melakukan apa, sampai batas waktu kapan, bagaimana prosesnya dan dimana.

Kebutuhan penting lainnya adalah keahlian dalam membuat aplikasi multimedia. Dalam upaya membuat multimedia yang menarik dan penuh interaktif, perlu bermacam-macam keterampilan yang mendetail mengenai komputer, teks, seni grafis, suara, dan video. Pembuatan multimedia yang kompleks ditunjang oleh terbentuknya tim. Adapun,

seniman komputer, dimana tugas – tugas didelegasikan kepada orang yang paling ahli dalam disiplin ilmu dan pekerjaan tertentu (Wood, 2014). Jenis pekerjaan dan peran dari kolaborasi suatu tim, dalam multimedia diadaptasi dari gabungan antara lain: industri film, penyiaran radio dan televisi, serta industri perangkat lunak komputer. Berikut ini adalah tim ahli dalam pembuatan multimedia.

- a. Pertama, Manajer Proyek, seorang manajer bertanggung jawab untuk pengembangan keseluruhan dan pelaksanaan proyek serta untuk operasi sehari-hari proyek. Manajer Proyek memegang anggaran, jadwal, sesi kreatif, lembar waktu, penyakit, faktor dan dinamika tim bersama-sama.
- b. Kedua, Multimedia Designer. Tim ahli ini melihat isi keseluruhan proyek, menciptakan struktur untuk konten, menentukan elemen desain yang diperlukan untuk mendukung struktur dan yang memutuskan media yang sesuai untuk menyajikan konten Pada intinya, perancang multimedia menyiapkan cetak biru untuk keseluruhan proyek: konten, media dan interaksi.
- c. Ketiga, DesainerAntarmuka yang bertanggung jawab untuk menciptakan kesederhanaan yang elegan dari tampilan multimedia, kemudahan bagi pengguna dapat berpindah dalam suatu window, penggunaan yang efektif dari frame, latar belakang, ikon dan panel kontrol.
- d. Keempat, penulis yaitu seorang penulis menulis proposal multimedia, narasi aktor, teks pada pesan dan mengembangkan karakter yang dirancang untuk lingkungan yang interaktif.
- e. Kelima, Video Spesialis yang perlu memahami cara mengambil gambar berkualitas, bagaimana untuk mentransfer rekaman video ke komputer, bagaimana untuk mengedit rekaman sampai ke produk akhir dengan menggunakan sistem editing digital dan bagaimana mempersiapkan file video untuk pengiriman yang paling efisien pada CD, DVD atau Web.
- f. Audio Spesialis adalah yang membuat program multimedia hidup dengan merancang dan memproduksi musik, suara narasi dan efek suaraAudio spesialis bertanggung jawab untuk mencari dan memilih musik yang sesuai.
- g. Multimedia Programmer multimedia mengintegrasikan semua elemen proyek multimedia secara keseluruhan menggunakan sistem authoring atau bahasa pemrograman.
- h. Website Produser memiliki sebuah tanggung jawab produser website ini untuk membuat satu set halaman untuk World Wide Webyang terkoordinasi.

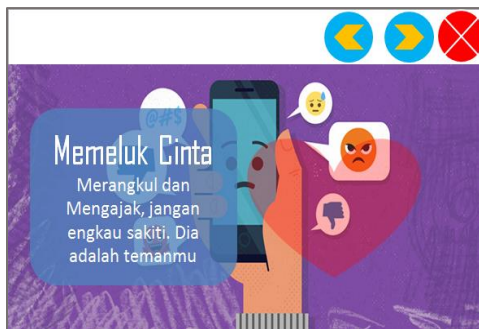


Gambar 6. Fase dan Tahapan Pembuatan Multimedia

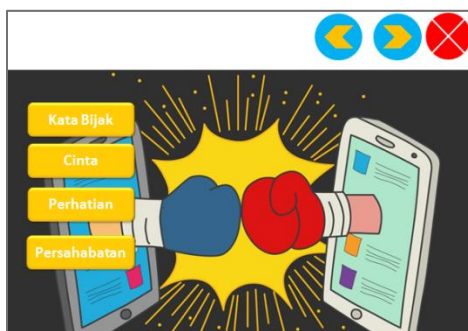
Pembuatan dan perancangan multimedia sangat ideal apabila didukung banyak tenaga ahli. Dikarenakan dengan biaya yang cukup mahal. Beberapa tahapan yang harus dilalui dibagi dalam 4 fase. Dimulai dari perencanaan dan pembiayaan, desain dan produksi, pengujian dan pengiriman. Kebutuhan proyek dianalisis dengan menguraikan tujuannya serta mencantumkan keahlian/pakar multimedia yang dibutuhkan, dipersiapkan ini termasuk dalam fase perencanaan. Sebagai tambahan dalam perencanaan, maka perlu perkiraan waktu dan anggaran disusun serta sebuah prototipe pendek atau konsep disusun. Pada fase kedua, memuat tugas yang direncanakan dan dilakukan untuk menciptakan sebuah produk multimedia dan produk ini perlu direvisi, berdasarkan pada umpan balik terus-menerus yang diterima dari pengguna atau klien (Gray, 2007). Tahap selanjutnya adalah pengujian dimana program ini diuji untuk memastikan bahwa memenuhi tujuan proyek, dan memenuhi kebutuhan klien. Fase terakhir adalah hasil produk multimedia akhir ini dikemas dan dikirim ke pengguna.



Gambar 7. Luaran Multimedia dengan Pesan Menyapa



Gambar 8. Luaran Aplikasi Multimedia dengan Pesan Menguatkan Jiwa



Gambar 9. Aplikasi Multimedia sebagai Alat Bantu Layanan Konseling

Informasi *bullying* (perundungan) dianggap utama dikarenakan banyak kasus yang terjadi dilingkungan pendidikan juga akademis. Konten yang diusulkan akan memberikan gambaran cara pencegahan dan sekaligus perbaikan mental pada sisi korban walaupun belum sepenuhnya signifikan sehingga hanya bisa mengurangi resiko keterpurukan mental.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan kajian tentang aplikasi ini dapat diberi kesimpulan bahwa aplikasi ini memberikan hasil penyajian bentuk layanan konseling berbasis visual dan juga hypertext. Setiap pengguna baik konselor dan konseli dapat memanfaatkan fitur ini sebagai alat bantu memberikan layanan konseling agar lebih interaktif dan efektif. Ada beberapa saran yang perlu diajukan. Pertama, aplikasi ini perlu diukur tingkat penggunaannya dengan model TAM (*Technology Acceptance Model*). Dengan model ini dapat diketahui tingkat penggunaannya seberapa jauh penerimaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, N., & Saragih, A. H. (2015). Pengembangan Media Web Bimbingan Konseling. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 99-110.
- Dainton, M., & Elaine, Z. D. (2019). *Applying Communication Theory for Professional Life*. New York: SAGE.
- Gray, W. D. (2007). *Integrated Models of Cognitive Systems*. Oxford: Oxford University Press.
- Hidayati, A. (2017). Layanan informasi belajar berbasis multimedia. *ASEAN School Counselor Conference on Innovation and Creativity in Counseling*, (pp. 151 - 161).
- Jandt, F. E. (2018). *An Introduction to Intercultural Communication*. California: SAGE Publications Inc.
- MacKenzie, I. S. (2013). *Human-Computer Interaction*. Amsterdam: Elsevier.
- Moallem, A. (2019). *Human-Computer Interaction and Cybersecurity Handbook*. Boca Raton: CRC Press.
- Mutmainnah, A. N., Yulidah, R., & Yuniarti, S. (2017). Media Bimbingan Konseling Berbasis Hypermedia. *Seminar Nasional BK FIP-UPGRIS*, (pp. 186-191).
- Nopus, H., Hermaliani, E. H., & Syamsiah, N. O. (2015). Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal HIV AIDS Pada Materi Bimbingan Konseling Sekolah. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 96-105.
- Nursalim, M. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Permatasari, N. R., & Winingsih, E. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Layanan Informasi Tentang Komunikasi Interpersonal Pada Siswa di SMPN 2 Sumbergempol Tulungagung. *Jurnal BK Unesa*, 152 - 160.
- Pierce, J. R., & Posner, E. C. (1980). *Introduction Communication Science and Systems*. New York: Springer.
- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, (pp. 199-204). Yogyakarta.
- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 199 - 204). Yogyakarta: -.
- Prayitno, & Amti, E. (2015). *Dasar - Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, P. J. (2018). *Cognitive Systems Engineering*. Boca Raton: CRC Press.

- Sumarwiyah, & Zamroni, E. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Sebagai Representasi Berkembangnya Budaya Profesional Konselor Dalam Melayani Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 1 - 14.
- Watson, J. (1998). *Media Communication An Introduction to Theory and Process*. New York: Macmillan Education.
- Wood, D. (2014). *Interface Design*. London: Bloomburly.

