



BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM

MEDIA PENYULUHAN



- Yudi Rustandi, S.ST, M.Si
- Andi Warnaen, S.ST, M.Ikom

PUSAT PENDIDIKAN PERTANIAN

Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Pertanian
KEMENTERIAN PERTANIAN

2019



MEDIA PENYULUHAN

- Yudi Rustandi, S.ST, M.Si
- Andi Warnaen, S.ST, M.Ikom

PUSAT PENDIDIKAN PERTANIAN

Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Pertanian
KEMENTERIAN PERTANIAN

2019

BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM

POLITEKNIK PEMBANGUNAN PERTANIAN

ISBN : 978-602- 6367-49-5

PENANGGUNG JAWAB

Kepala Pusat Pendidikan Pertanian

PENYUSUN

Media Penyuluhan

- Yudi Rustandi, SST.,M.Si
- Andi Warnaen, SST.,M.Ikom

TIM REDAKSI

Ketua : Dr. Ismaya Nita Rianti Parawansa, SP.,M.Si

Sekretaris : Yudi Astoni, S.TP.,M.Sc

Pusat Pendidikan Pertanian
Badan Penyuluhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pertanian,
Kantor Pusat Kementerian Pertanian
Gedung D, Lantai 5, Jl. Harsono RM, No. 3 Ragunan, Jakarta Selatan 12550
Telp./Fax : (021) 7827541, 78839234

KATA PENGANTAR

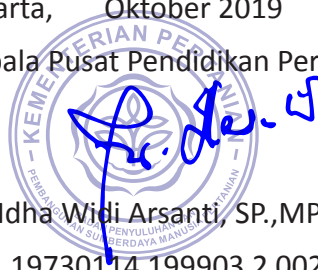
Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Buku Petunjuk Praktikum dapat diselesaikan dengan baik. Buku Petunjuk Praktikum ini memuat Pokok Bahasan, Indikator Pencapaian, Teori, Bahan dan Alat serta Prosedur Kerja.

Terima kasih kami sampaikan kepada tim penyusun yang telah menyusun Buku Petunjuk Praktikum ini serta semua pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaiannya. Buku Petunjuk Praktikum ditujukan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang diperlukan oleh para mahasiswa, dosen serta pranata laboratorium pendidikan yang akan terlibat dalam proses kegiatan praktikum. Diharapkan pelaksanaan dan penyelenggaraan praktikum dapat terlaksana lebih baik lagi serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada lingkup Pendidikan Tinggi Vokasi Pertanian.

Pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan dalam menyelesaikan Buku Petunjuk Praktikum ini. Semoga buku petunjuk praktikum ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, dosen serta pranata laboratorium pendidikan pada Pendidikan Tinggi Vokasi Pertanian lingkup Kementerian Pertanian.

Jakarta, Oktober 2019
Kepala Pusat Pendidikan Pertanian

Dr. Idha Widi Arsanti, SP.,MP
NIP. 19730114 199903 2 002



PRAKATA

Menjadi Penyuluh Pertanian Lapangan sebagai *Agent of change* yang bekerja profesional memerlukan penguasaan terhadap beberapa kompetensi penyuluh pertanian seperti yang telah dipersyaratkan oleh SKKNI Penyuluhan Pertanian No. 43 Tahun 2013. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai adalah membuat dan menggunakan media penyuluhan pertanian. Berlatar belakang kepada SKKNI tersebut maka para PPL dituntut agar menguasai sejak dari tingkat pemahaman dan penguasaan secara baik terhadap teknologi media penyuluhan pertanian yang berbasis teknologi informasi dalam rangka mengisi era *smart society* 4.0. Penggunaan media di dunia penyuluhan berperan mendukung pelaksanaan tupoksi penyuluh dalam penyelenggaraan kegiatan penyuluhan pertanian di daerah tugasnya masing-masing. Bagi para penyuluh, media penyuluhan merupakan rohnya kegiatan penyuluhan, karena berhasil atau tidaknya informasi atau pesan yang disampaikan akan tergantung kepada media yang digunakan oleh penyuluh bersangkutan. Baik itu jenis, bentuk, kualitas, desain, maupun basis akses dari media yang digunakan akan dapat mempermudah atau memperjelas pesan-pesan atau informasi yang disampaikan oleh penyuluh.

Penyuluh pertanian untuk mendapatkan media penyuluhannya bisa melalui :

- 1) mencari media yang sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan digunakan untuk keperluan belajar (*by utilization*), dan
- 2) merancang dan membuat sendiri media penyuluhan sesuai dengan kebutuhan merupakan sumber belajar yang dibuat secara sengaja untuk keperluan pelaksanaan penyuluhan (*by design*). Untuk membuat sendiri media penyuluhan tentunya para penyuluh dituntut menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam merancang/mendesain, membuat dan menggunakan media penyuluhan. Dengan demikian para mahasiswa Polbangtan yang nantinya berprofesi sebagai penyuluh lapangan harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang (mendesain), membuat dan menggunakan media penyuluhan dalam berbagai karakteristik media. Oleh sebab saat ini pengemasan media berbasis teknologi informasi, internet dan android sudah menjadi

kebutuhan bahkan keharusan maka dalam proses pembelajaran pembuatan media penyuluhan yang menjadi konten dalam buku petunjuk praktikum ini juga berbasis kepada teknologi informasi, internet dan android.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan buku petunjuk praktikum ini adalah agar mahasiswa mampu menguasai kompetensi sebagai berikut : 1) memilih dan menetapkan media, 2) merancang dan membuat media penyuluhan grafis, 3) merancang dan membuat media penyuluhan pertanian siaran pedesaan, 4) merancang dan membuat media penyuluhan pertanian video/vlog penyuluhan, dan 5) merancang dan membuat media penyuluhan pertanian multimedia interaktif,

Metode belajar PDCA (*Plan, Do, Check, Act.*) digunakan secara khusus pada buku petunjuk praktikum ini dalam pencapaian kompetensi tersebut. Diharapkan dengan metode PDCA ini ketercapaian kompetensi mata kuliah Media Penyuluhan Pertanian dapat raih secara maksimal pada akhir proses belajar.

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iv
PEMILIHAN DAN PENETAPAN MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN	1
1. Pokok Bahasan	1
2. Indikator Pencapaian	1
3. Teori	1
4. Bahan dan Alat	2
5. Organisasi	4
6. Prosedur Kerja	4
7. Tugas dan Pertanyaan	7
8. Pustaka	8
9. Hasil Praktikum	8
MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN GRAFIS	9
1. Pokok Bahasan	9
2. Indikator Pencapaian	9
3. Teori	9
4. Bahan dan Alat	10
5. Organisasi	11
6. Prosedur Kerja	12
7. Tugas dan Pertanyaan	32
8. Pustaka	34
9. Hasil Praktikum	35
MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN SIARAN PEDESAAN	36
1. Pokok Bahasan	36
2. Indikator Pencapaian	36
3. Teori	36
4. Bahan dan Alat	37
5. Organisasi	38
6. Prosedur Kerja	39

7. Tugas dan Pertanyaan	54
8. Pustaka	55
9. Hasil Praktikum	57
MEDIA PENYULUHAN PERTANIN VIDEO/VLOG	58
1. Pokok Bahasan	58
2. Indikator Pencapaian	58
3. Teori	58
4. Bahan dan Alat	59
5. Organisasi	61
6. Prosedur Kerja	63
7. Tugas dan Pertanyaan	77
8. Pustaka	79
9. Hasil Praktikum	81
PENYULUHAN PERTANIN MULTIMEDIA INTERAKTIF	82
1. Pokok Bahasan	82
2. Indikator Pencapaian	82
3. Teori	83
4. Bahan dan Alat	84
5. Organisasi	85
6. Prosedur Kerja	87
7. Tugas dan Pertanyaan	129
8. Pustaka	130
9. Hasil Praktikum	132
LAMPIRAN	
1. Form Langkah Kerja Perencanaan	133
2. Form Langkah Kerja Pelaksanaan	135
3. Form Petunjuk Pengisian Langkah Kerja Pelaksanaan	138
4. Form Laporan Mingguan	140
5. Form Pedoman Penilaian Kompetensi Hasil Praktik	142



BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM MEDIA PENYULUHAN

Minggu ke	: I
Capaian Pembelajaran Khusus	: Memilih dan Menetapkan media penyuluhan pertanian.
Waktu	: 1x3x120 menit
Tempat	: Lab Media Penyuluhan Pertanian

1. Pokok Bahasan :

- a. Ketersediaan Media Penyuluhan Pertanian
- b. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Penyuluhan
- c. Kriteria Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian
- d. Cara/Prosedur Pemilihan Media Penyuluhan

2. Indikator Pencapaian :

- a. Mahasiswa mampu mengidentifikasi ketersediaan media penyuluhan pertanian
- b. Mahasiswa mampu mengenali beberapa dasar pertimbangan pemilihan media penyuluhan
- e. Mahasiswa mampu mengenali kriteria pemilihan media penyuluhan pertanian
- c. Mahasiswa mampu melakukan pemilihan dan penetapan media penyuluhan berdasarkan prosedur pemilihan pada SKKNI bidang penyuluhan pertanian.

3. Teori :

Setiap media penyuluhan pertanian mempunyai karakteristik tertentu. Dari beberapa pengklasifikasian yang sudah ada, bahwa kriteria-kriteria media pembelajaran dapat ditinjau dari aspek-aspek, diantaranya: dilihat dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, kemudahan kontrolnya oleh

pemakai, dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan seluruh alat indera, teknik pembuatannya, dan lain sebagainya.

Materi dan pesan penyuluhan yang disampaikan merupakan penggabungan penguasaan ilmu komunikasi, psikologi, sosiologi dan seni, sehingga sasaran terpengaruh, termotivasi, dan mau mengadopsi. Karena itu untuk setiap tujuan yang berbeda diperlukan media penyuluhan yang berbeda baik dari segi isi (materi) maupun kemasan dan perlakuannya. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat/mempermudah pencapaian tujuan penyuluhan. Ketika suatu media akan terpilih, ketika suatu media akan digunakan, ketika itulah beberapa prinsip perlu penyuluh perhatikan dan pertimbangkan.

Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media, mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih. Dalam pemilihan media penyuluhan di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku yang ingin dicapai, yang penting juga diperhatikan dalam pemilihan media adalah penguasaan penyuluh terhadap kriteria media penyuluhan. Karena apabila salah atau tidak ada kesesuaian dalam menentukan kriteria media dengan kegiatan penyuluhan yang akan dilakukan, maka tujuan penyuluhan yang telah ditetapkan bisa tidak tercapai secara optimal.

4. Bahan dan Alat :

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
1.	Programa Penyuluhan Pertanian Kecamatan, RKTP, Dok IPW.		Dokumen data kelompoktani

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
2.	Dokumen Data Karakteristik Sasaran Penyuluhan		Sebagai data dasar penetapan media dan metode penyuluhan
3.	Media Penyuluhan		Ketersediaan media penyuluhan
4.	Form/Matrik Penetapan Media Penyuluhan		Membuat analisis penetapan media
5.	Alat tulis dan kertas		Pencatatan dokumen
6.	Komputer/Laptop		Dokumentasi hasil pemilihan dan penetapan
7.	Printer		Mencetak dokumen
8.	LCD Proyektor		Presentasi

5. Organisasi :

a. Kelompok :

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi praktikum yaitu cara/prosedur pemilihan dan penetapan media penyuluhan pertanian menggunakan matrik/form pemilihan dan penetapan media penyuluhan pertanian.
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan praktek
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil praktek.

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman materi praktikum (berdasarkan tugas dan pertanyaan pada point 7 di bawah) berupa makalah tentang cara/prosedur pemilihan media penyuluhan pertanian yang memuat tentang teori-teori klasifikasi dan kriteria media penyuluhan pertanian, cara atau prosedur pemilihan dan penetapan media penyuluhan pertanian.

6. Prosedur Kerja



Ikuti tahapan atau langkah-langkah dalam memilih dan menetapkan media penyuluhan pertanian, sabagai berikut:

- a. Pembagian kelompok kerja.

Setiap kelompok terdiri dari 3 orang mahasiswa.

- b. Pahami pengelompokkan media penyuluhan (klasifikasi dan karakteristiknya)
- c. Lakukan identifikasi sasaran penyuluhan pertanian berdasarkan profil anggota kelompok, program penyuluhan pertanian, RKTP, atau dok IPW.
- d. Kumpulkan data-data sebagai dasar pertimbangan dalam pemilihan media penyuluhan berikut: 1) Karakteristik sasaran, 2) Tujuan penyuluhan, 3) Sifat/ jenis materi penyuluhan, 4) Metode penyuluhan yang digunakan, dan 5) Teknik komunikasi.

Matrik Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Sasaran Penetapan Media	Karakteristik Sasaran		Pertimbangan Pemilihan Media				
	Karakteristik		Tujuan Penyuluhan	Materi Penyuluhan	Metode Yang digunakan	Jumlah Sasaran	Teknik Kommunikasi
Kelompok/Gapoktan Jumlah Orang Topik Materi Penyuluhan :	1. Karakteristik pribadi						
	a. Jenis Kelamin						
	b. Umur						
	c. Tingkat Pengalaman (Usahatani/ternak)						
	2. Status sosial ekonomi						
	a. Tingkat Pendidikan						
	b. Tingkat Pendapatan						
	c. Jumlah Tanggungan Keluarga						
	d. Keterlibatan Dalam Kelompok						
	3. Pengalaman Beragribisnis						

Sasaran Penetapan Media	Karakteristik Sasaran		Pertimbangan Pemilihan Media				
	Karakteristik		Tujuan Penyuluhan	Materi Penyuluhan	Metode Yang digunakan	Jumlah Sasaran	Teknik Komunikasi
	4. Tingkat Adopsi (Sadar, Minat, Menilai, Mencoba Menerapkan						
	5. Perilaku keinovatifan (Pembaharuan /Inovator, Penerimaan Awal/ Early adopter, penerimaan mayoritas awal / early majority, penerimaan mayoritas lambat/ late majority, pengikut/laggard						
	6. Moral petani (Moral Subsistensi dan Moral Rasionalis)						

- e. Lakukan analisis pemilihan media penyuluhan pertanian menggunakan Matrik Analisis Media Penyuluhan Pertanian, sebagai berikut : (data diambil/ berdasarkan isian form matrik pertimbangan pemilihan media).

Matrik Analisa Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

No	Jenis Media Penyuluhan	Pemilihan Medi Penyuluhan						Jml	Per-ingkat	Kepu-tusan Pemi-lihan Media
		Karak-teristik Sasaran	Tujuan Penyuluhan	Materi Penyuluhan	Metode Yang Diguna-kan	Jumlah Sasaran	Inpra-Struktur			
		• Jenis Kelamin: • Umur • Pendidikan								
1.	Poster, Banner, Baliho									
2.	Film layar lebar									
3.	Vidio tutorial									
4.	Folder/ leaflet									
5.	Brosur,									
6.	Peta singkap									
7.	Web Site									
8.	Siaran Pedesaan									
9.	CD Audio									
10.	Multimedia									
11.	Foto									
12.	Power point									
13.	Model									
14.	Sosial Media (FB, WA, dll)									
15.	Televisi									
16.	Telephone/ HP									

F. Penetapan media terpilih didasarkan kepada jumlah ceklis tertinggi yang selanjutnya dilakukan pemeringkatan.

7. Tugas dan Pertanyaan :

- “Seorang penyuluh pertanian apabila menginginkan dapat menggunakan media penyuluhan secara efektif dan efisien harus memahami terlebih dahulu karakteristik media penyuluhan”. Jelaskan pernyataan tersebut!
- Berikan penjelasan mengapa penyuluh harus memilih media penyuluhan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan penyuluhannya!
- “Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media,

mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih”. Jelaskan pernyataan tersebut!

8. Pustaka :

Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.

Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.

Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.

Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.

Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

9. Hasil Praktikum :

- a. Matrik Dasar Pertimbangan Pemilihan Media dan Matrik Analisis Pertimbangan Pemilihan Media (kelompok).
- b. Makalah (individu).

BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM MEDIA PENYULUHAN

Minggu ke	:	II-V
Capaian Pembelajaran Khusus	:	Membuat Media Grafis Penyuluhan Pertanian
Waktu	:	4x3x120 menit
Tempat	:	Lab Media Penyuluhan Pertanian

1. Pokok Bahasan :

- a. Pengertian, Jenis-Jenis Media Grafis
- b. Standar Teknis dan Penggunaan Media Grafis
- c. Prinsip Dan Tata Letak (*Lay Out*) Media Grafis
- d. Teknik Pembuatan Media Grafis.

2. Indikator Pencapaian :

- a. Mahasiswa mampu memahami pengertian, jenis-jenis media grafis, standar teknis dan penggunaan media grafis
- b. Mahasiswa mampu memahami prinsip dan tata letak (*lay out*) media grafis
- c. Mahasiswa mampu merancang tata letak (*lay out*) media grafis
- d. Mahasiswa mampu media grafis penyuluhan pertanian berupa : 1) Folder, 2) Leaflet, 3) Brosur, 4) Poster, dan 5) Peta Singkap.

3. Teori :

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Mengetahui standar teknis dan cara penggunaannya berbagai media penyuluhan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki para penyuluh pertanian dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan, pembuatan media penyuluhan. Di samping itu memberikan kemungkinan pada penyuluh untuk menggunakan berbagai jenis

media penyuluhan secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik, standar teknis, dan penggunaan media tersebut, para penyuluh akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

Untuk mendapatkan ide dasar atau kosep pembuatan media grafis/visual seorang penyuluh dapat mengamati bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan (media promosi), papan informasi kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Dalam proses penataan (tata letak/*lay out*) harus diperhatikan prinsip-prinsip desain grafis antara lain: 1) kesederhanaan, 2) keterpaduan, 3) penekanan, dan 4) keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

Hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam tahapan atau langkah-langkah pembuatan media grafis penyuluhan pertanian adalah : 1) pembuatan konsep awal, 2) mengikuti ketentuan-ketentuan atau petunjuk pelaksanaan, dan prinsip-prinsip desain grafis, 3) persiapan alat dan bahan yang diperlukan, 5) pelaksanaan pembuatan media grafis, dan 5) melakukan evaluasi media grafis menggunakan beberapa model evaluasi media.

4. Bahan dan Alat :

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
1.	Alat tulis dan buku tulis		Membuat outline dan lay out secara manual
2.	Jenis-Jenis Kertas		Bahan mencetak media folder. Leaflet, dll.

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
3.	Gunting, staples, Lakban, Lem kertas, dan lainnya		Bahan pendukung pembuatan media
4.	Komputer/Laptop		Menjalankan aplikasi grafis
5.	Printer		Mencetak naskah dan media grafis
6.	Aplikasi a. Corel Draw b. Photo Shop c. Adobe Illustrator		Membuatan media berbasis grafis
7.	Foto-Foto dan Animasi		Gambar pendukung/ memperjelas teks
8.	LCD Proyektor		Presentasi

5. Organisasi :

a. Kelompok

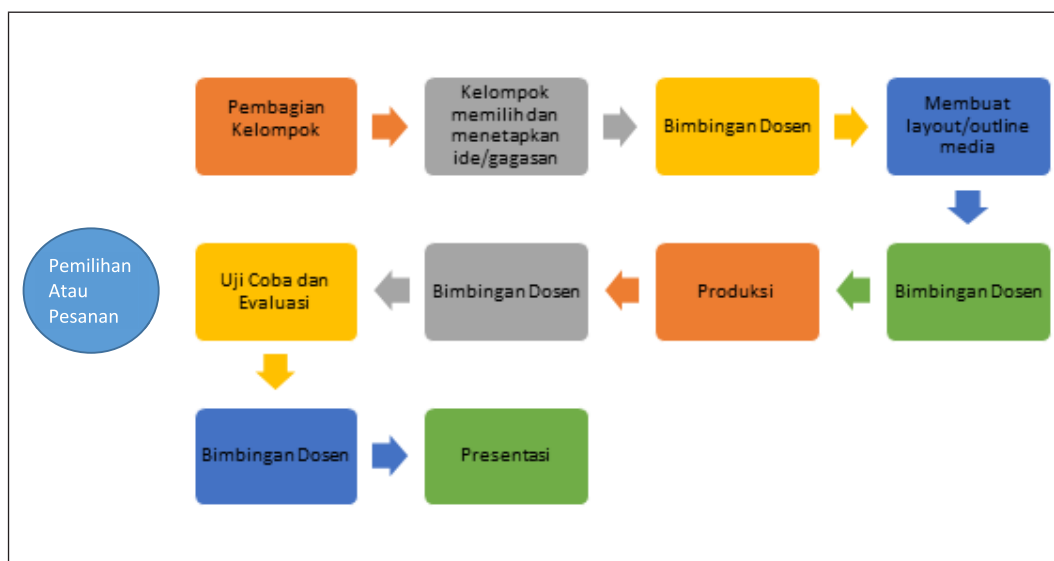
1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang.
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi praktikum yaitu: 1) merancang tata letak (*lay out*) media grafis dan membuat media grafis penyuluhan pertanian berupa : 1) Folder dan Leaflet, 2) Brosur, 3) Poster, dan 4) Peta Singkap.

3. Masing-masing kelompok membuat laporan pelaksanaan praktikum pembuatan media grafis.
4. Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil produksi pembuatan media grafis berupa: 1) Folder dan Leaflet, 2) Brosur, 3) Poster, dan 4) Peta Singkap pada dosen pengampu mata kuliah.

b. Individu :

1. Setiap mahasiswa melakukan pendalaman materi tentang media grafis penyuluhan pertanian (tugas mandiri).
2. Materi pendalaman (berupa pertanyaan dan tugas) dapat dilihat pada poin sub bab 7 di bawah.
3. Setiap mahasiswa membuat laporan berupa tulisan/makalah hasil pendalaman materi media grafis penyuluhan pertanian.
4. Makalah diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah.

6. Prosedur Kerja :



Gambar Prosedur Kerja Pembuatan Media Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

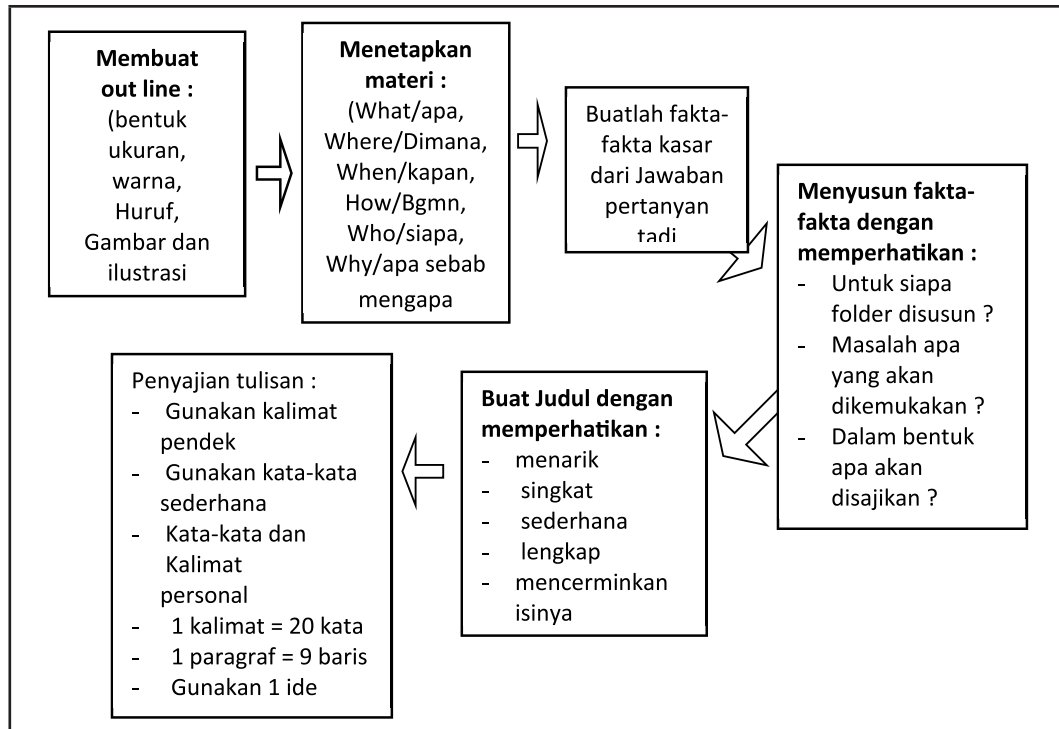
Langkah kerja dalam produksi media grafis, sebagai berikut :

- a. Pembentukan Kelompok Kerja.

Pekerjaan ini dilaksanakan oleh kelompok sebanyak 3 orang.

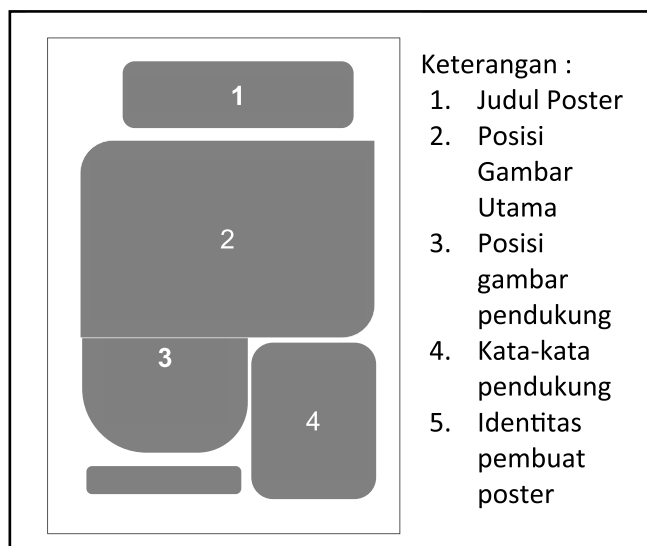
- b. Melakukan identifikasi kebutuhan media dengan menggunakan prosedur pemilihan media penyuluhan.
- c. Membuat konsep media penyuluhan yang akan dibuat.

Contoh dalam pembuatan media folder sebagai berikut :



- d. Buatlah rancangan tata letak (*lay out*) dari media grafis yang akan dibuat.

Contoh Layout Poster : “Beternak Kelinci Unggul”, sbb :



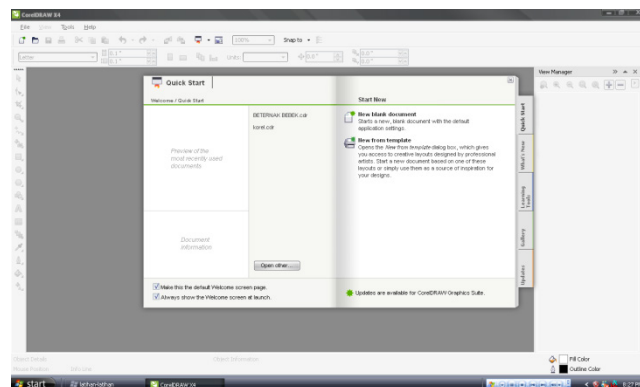
- e. Pelajari terlebih dahulu ketentuan-ketentuan pembuatan media penyuluhan dari standar teknis pembuatan media penyuluhan pertanian.

(Lihat modul Media Penyuluhan Pertanian)

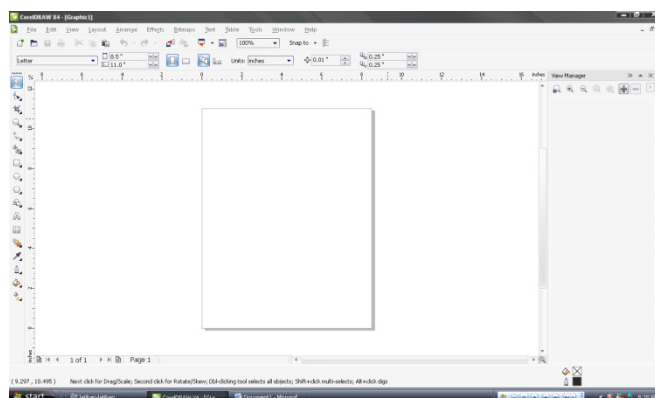
- f. Pelaksanaan :

Contoh: Tahapan pembuatan folder menggunakan *Software Corel Draw*

- 1) Untuk memulai membuka lembar kerja Corel Draw klik, **New blank document**



- 2) Tampilan lembar kerja Corel Draw



- 3) Memilih ukuran kertas, orientasi kertas dan satuan ukuran

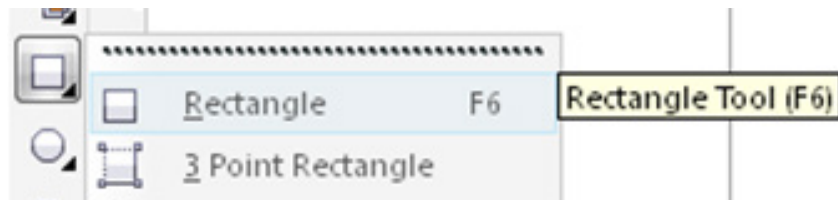


Pilih kertas ukuran
A4 pada **Paper
Type/Size** di

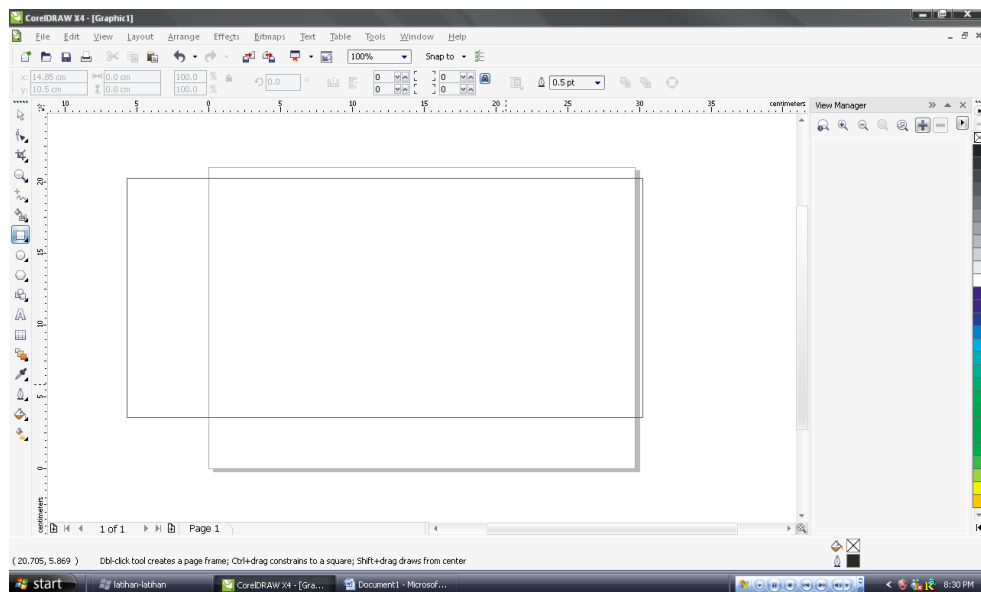
Klik orientasi
kertas
Landscape

Lalu pilih
ukuran
satuan pada
Units :
centimeter

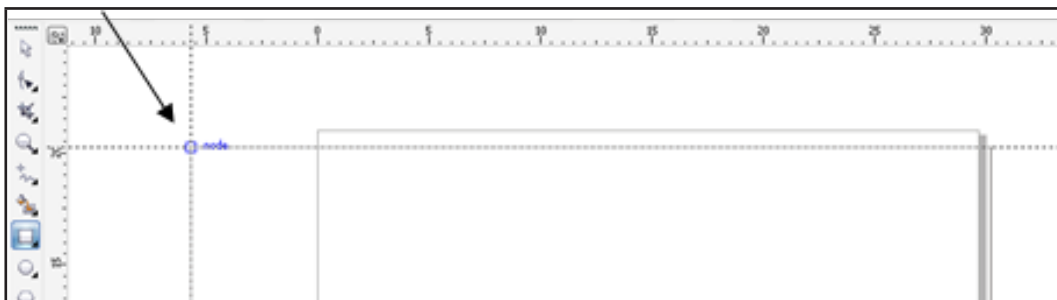
- 4) Klik **Rectangle Tool** pada Toolbox, kemudian drag buatlah persegi panjang di lembar kerja



- 5) Kemudian pada **Object (s) Size** di Property Bar , atur ukuran 30 X 21 cm

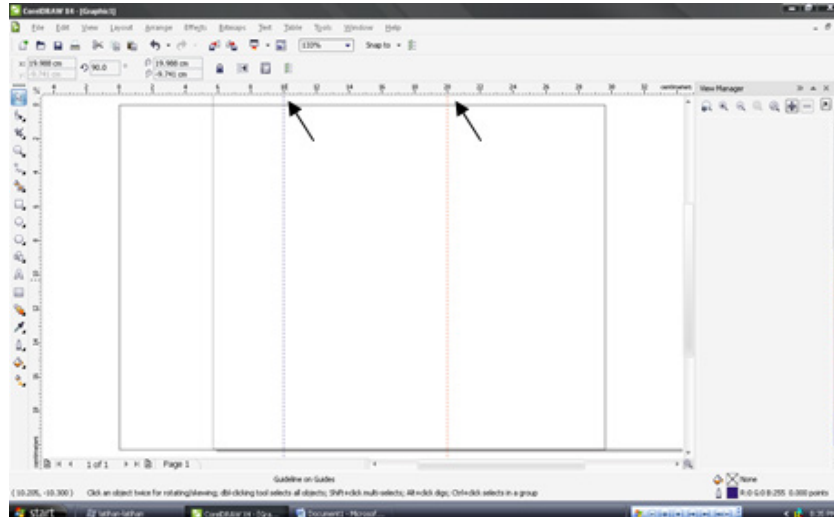


- 6) Dari sudut perpotongan *Ruler horizontal* dan vertikal. Klik tahan dan tarik (*drag*) hingga menyentuh sudut kiri atas objek persegi panjang.

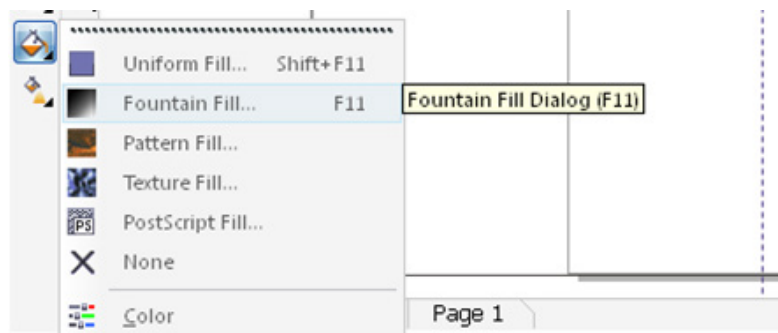


- 7) Klik menu **View > Guidelines**

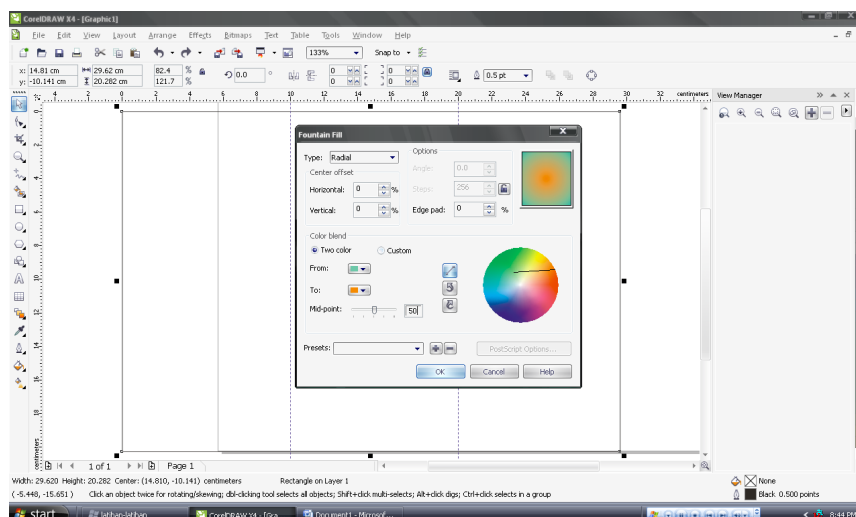
Kemudian tarik guidelines untuk membatasi bidang halaman brosur. Gunakan dua *guidelines*, arahkan tepat pada ukuran *Ruler Horizontal* 10 dan 20 cm



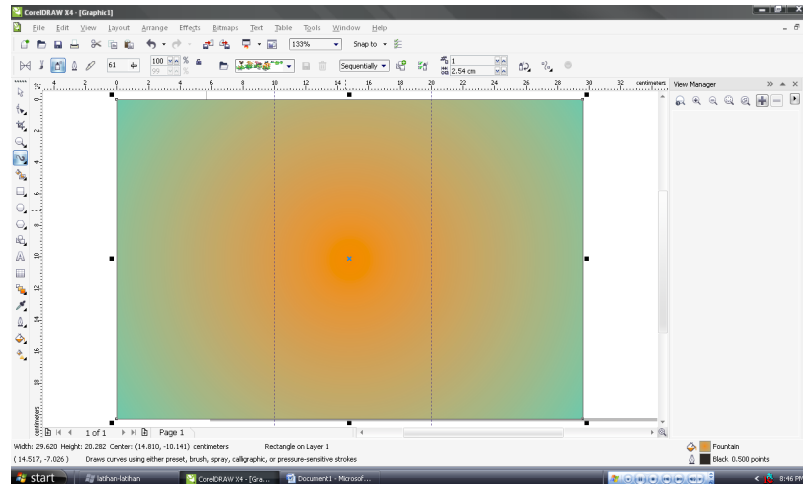
- 8) Aktifkan objek persegi panjang. Klik **Fill Tool > Fountain Fill** di Toolbox.



- 9) Pada kotak Fountain Fill pilihlah **Type : Radial**, kemudian di bagian **Bend Color** pilih **Two Color** pada **From : Gost Green** dan **To : Orange**, dengan **Midpoint : 25**.

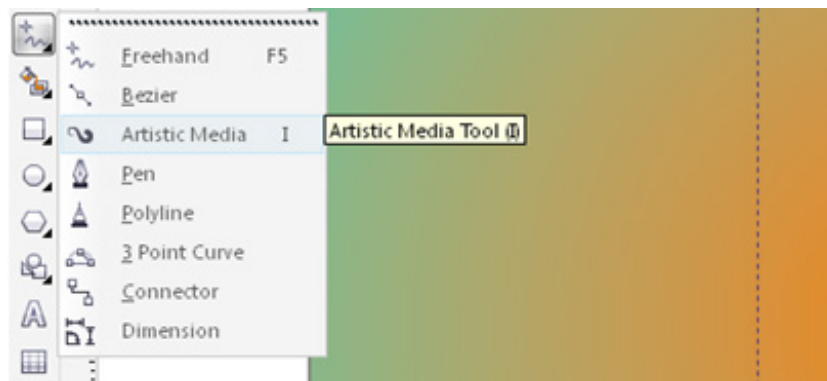


Klik OK

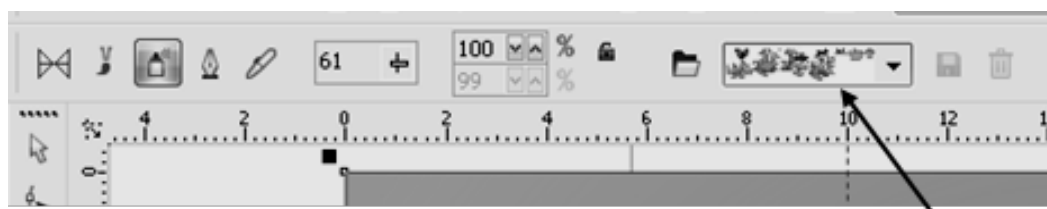


10) Merias bidang Folder dengan Artistic Media.

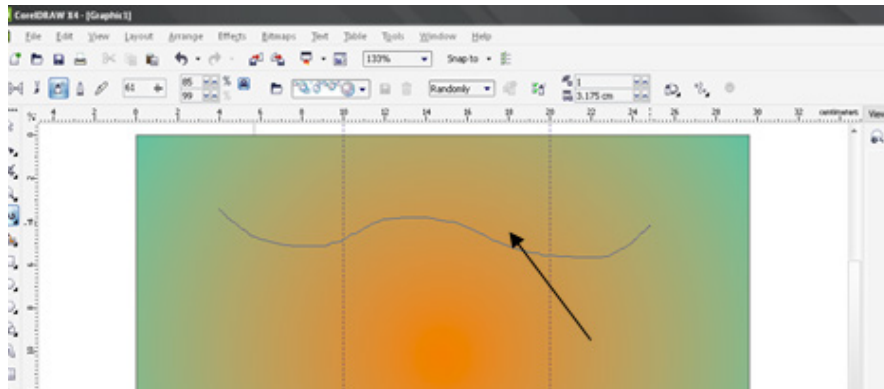
Klik **Artistic Media Tool** pada **Toolbox**. Pada Property Bar pilih modus **Artistic Media Tool type Sprayer**. Lalu atur pada **Freehand, Smoothing : 61** dan **Size Of Object (s) to be Sprayed : 30 % dan 90 %**.



11) Masih dalam Property Bar, pada **Spraylist File List** pilih bentuk **Baloon** atau **Mashroom**

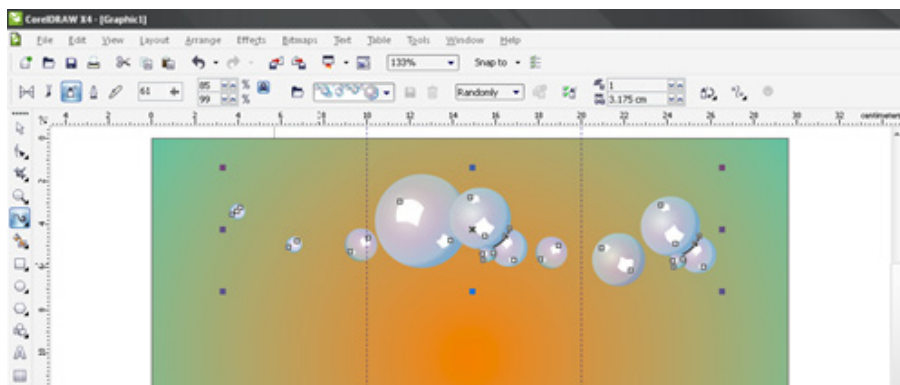


12) Tariklah garis artistik pada bidang kerja (Folder).

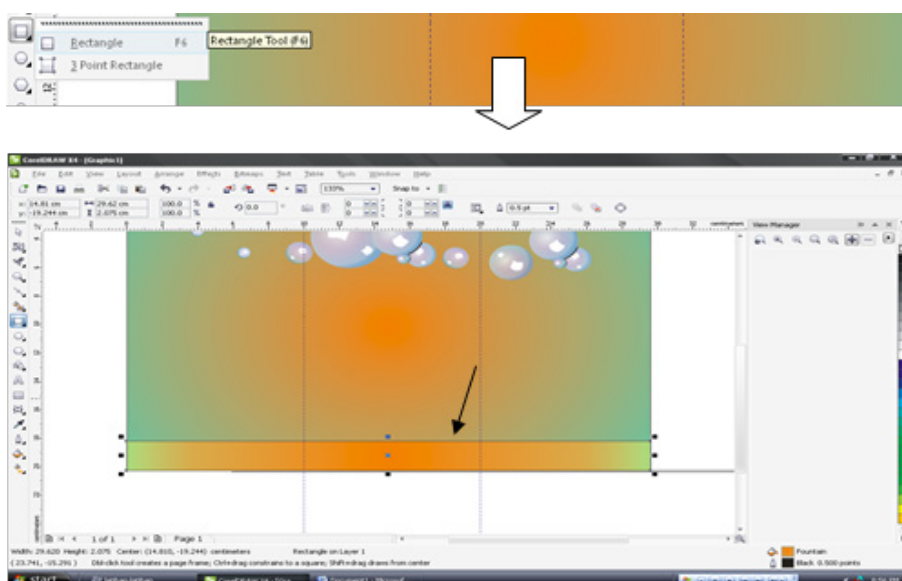


Kemudian **Klik**

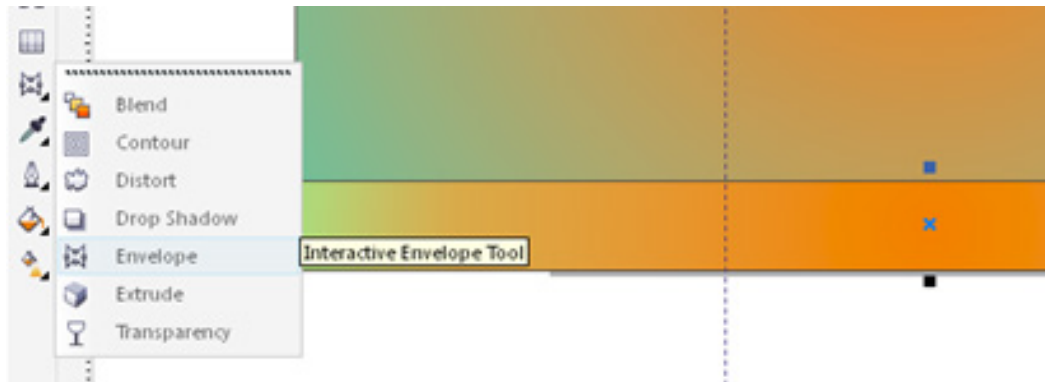
13) Tampilan **Artistic Media Tool**



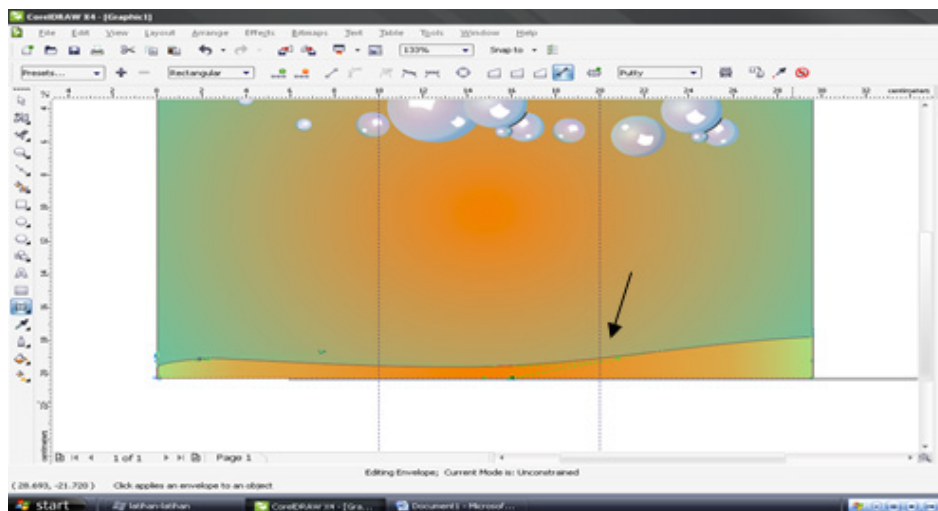
14) Melengkapi Folder (bidang kerja) dengan **Ornamen**. Klik **Freehand Tool** pada Toolbox, buatlah ornamen persegi panjang di again bawah.



15) Klik **Interactive Blend Tool** untuk mengaktifkan **Interactive Envelope Tool**.

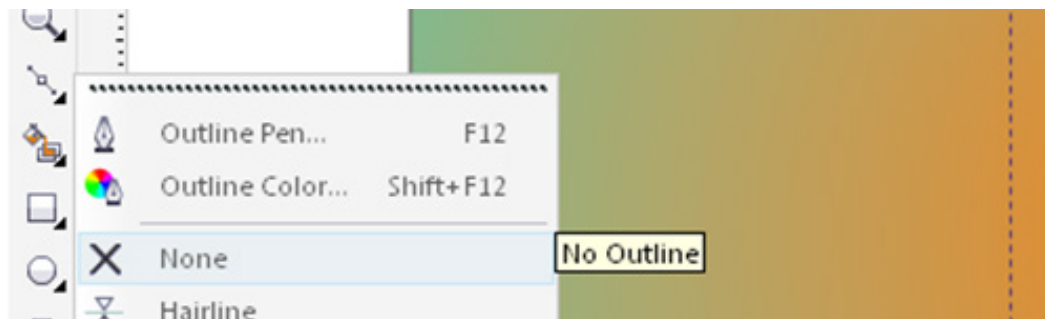


16) Aturlah lengkungan garis-garis persegi panjang itu pada bagian atas sehingga membentuk garis lengkung naik turun.



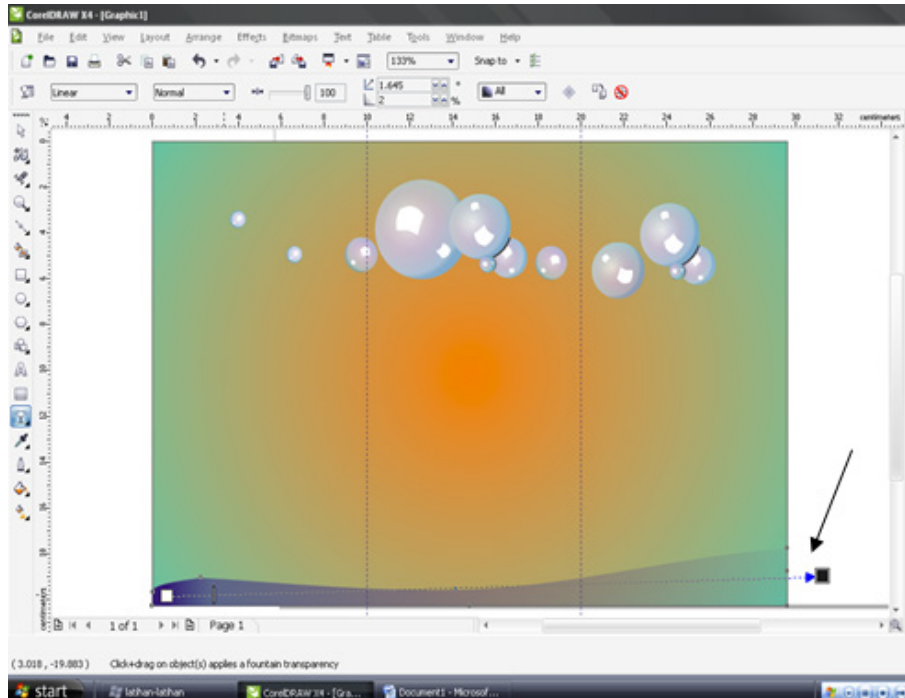
Dengan mengaktifkan *Rectangle*, kemudian rubahlah warnanya menjadi warna ungu.

17) Hilangkan garis dengan **Outline Pen**. Pilih **None** dan klik.

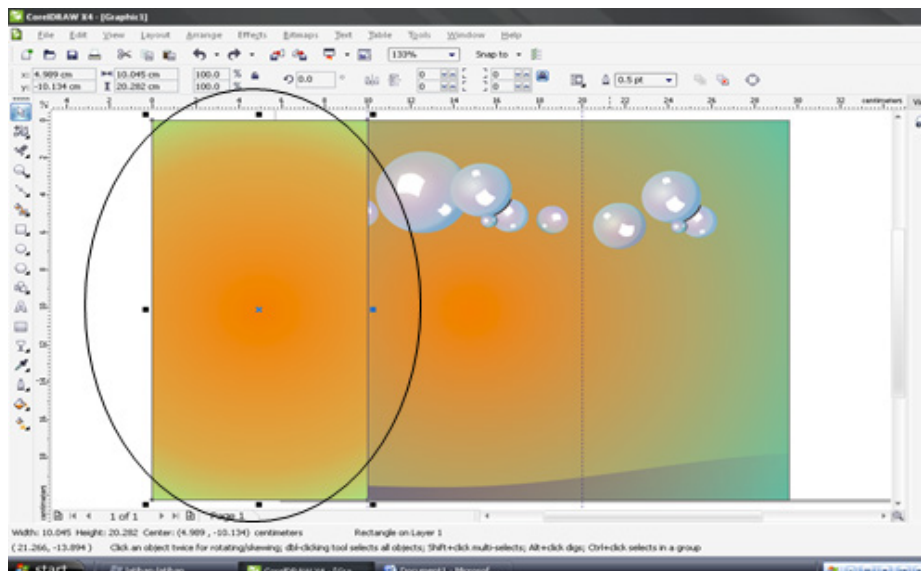


18) Menjadikan transparan Ornamen yang telah dibuat.

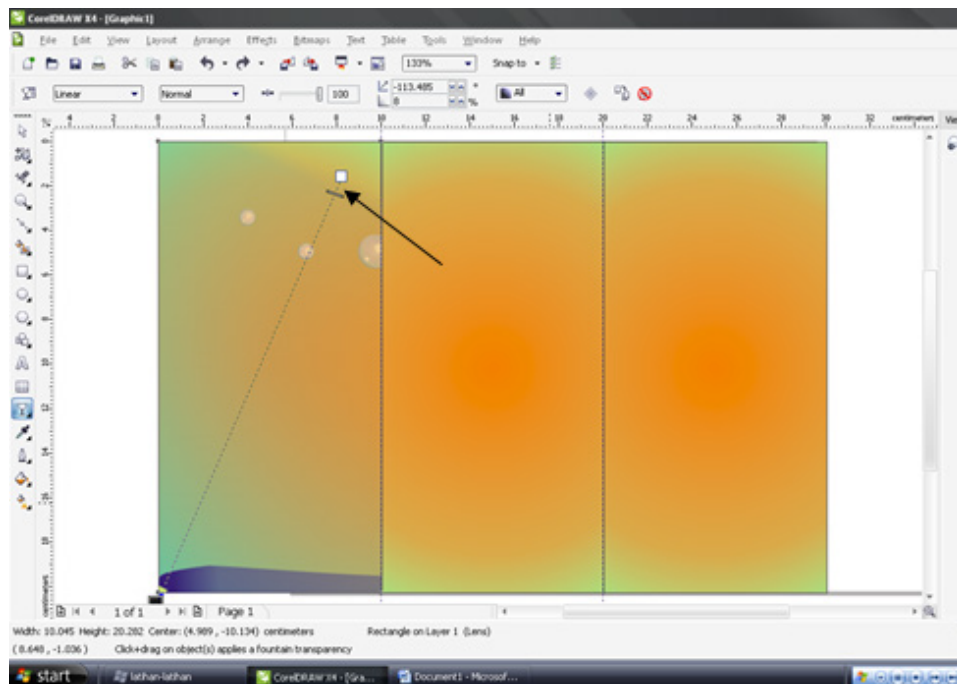
Aktifkan terlebih dahulu dengan meng-klik **Interactive Blend Tool**, pilihlah **Transparency Tool**.



19) Klik **Rectangle** kemudian buatlah objek persegi panjang ukuran 10 X21 cm. tempatkan pada bidang **Folder** sepertiganya (1/3) sebelah kanan.

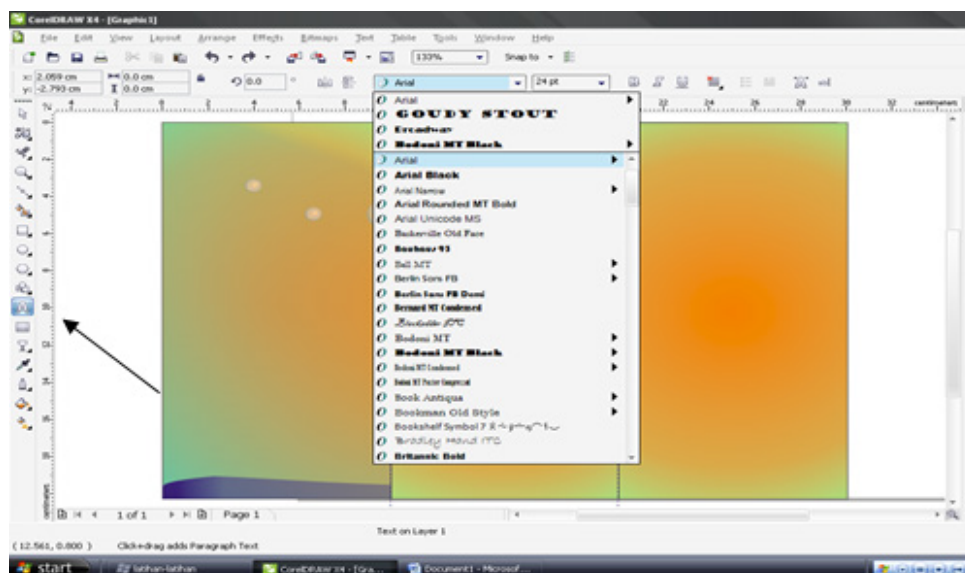


- 20) Buatlah menjadi transparan dengan cara Aktifkan terlebih dahulu dengan meng-klik **Interactive Blend Tool**, pilihlah **Transparency Tool**.

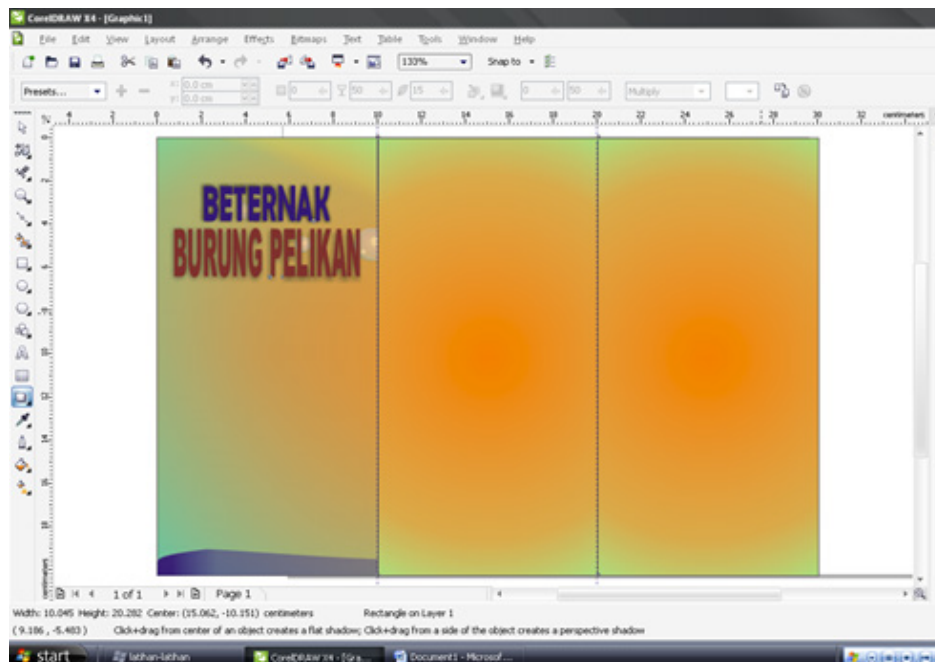


- 21) Membuat **Judul Folder**.

Klik **Text Tool** pada Toolbox kemudian atus Font dan ukurannya.

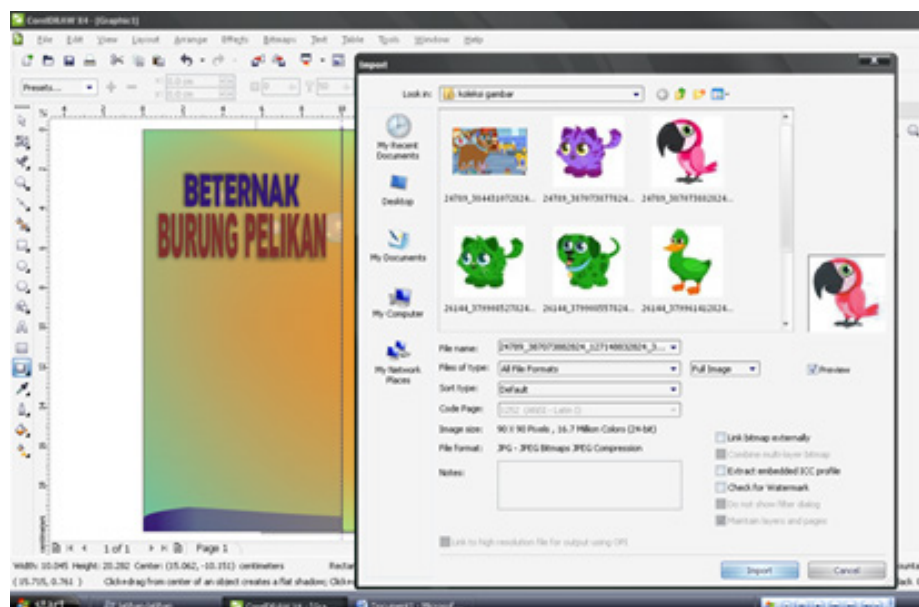


- 22) Ketik **BETERNAK BURUNG PELIKAN**. Kemudian klik **Aligenment Centre**, untuk pengaturan posisi teks.



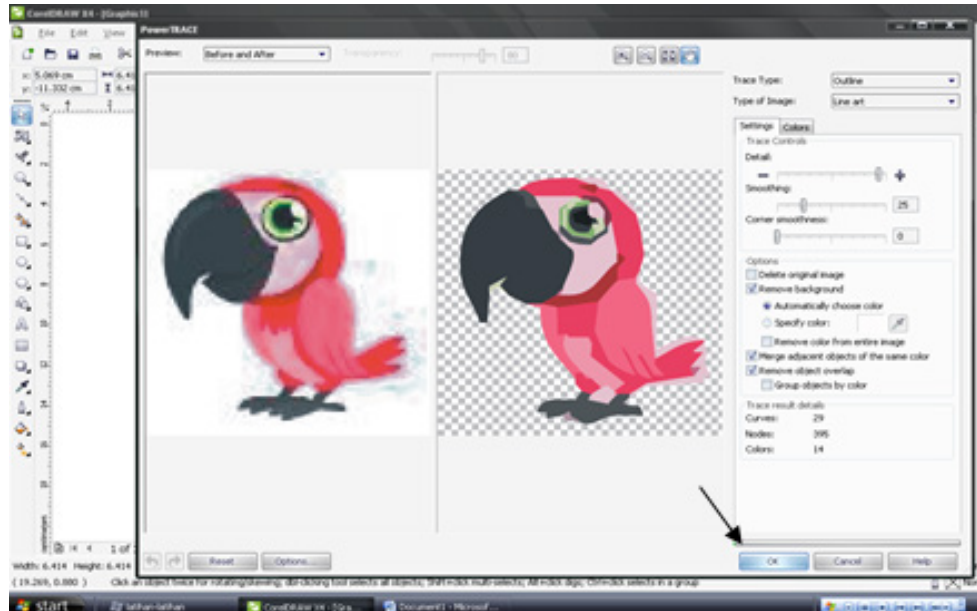
- 23) Menampilkan gambar.

Klik menu **File > Import** untuk menampilkan gambar **Burung Pelikan**. Pada kotak dialog import pada **Look In**: buka folder koleksi gambar kemudian pilih gambar **Burung Pelikan**.



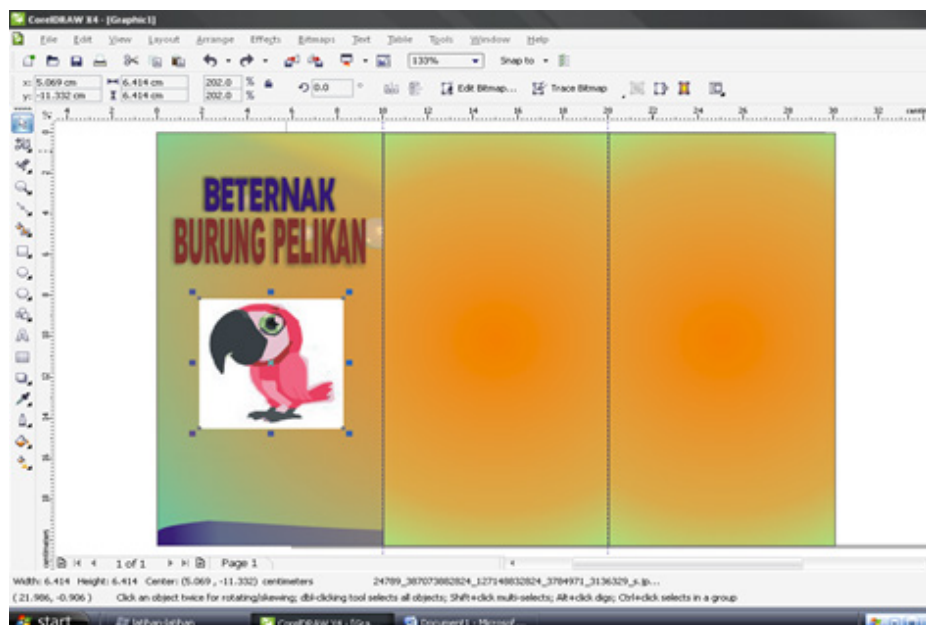
24) Tampilan gambar dengan masih terlihat bidang putihnya perlu dihilangkan agar terlihat menyatu dengan latar belakang folder.

Klik **Edit Bitmap**, kemudian klik **Outline Trace**, selanjutnya pilih **Cliptart**.

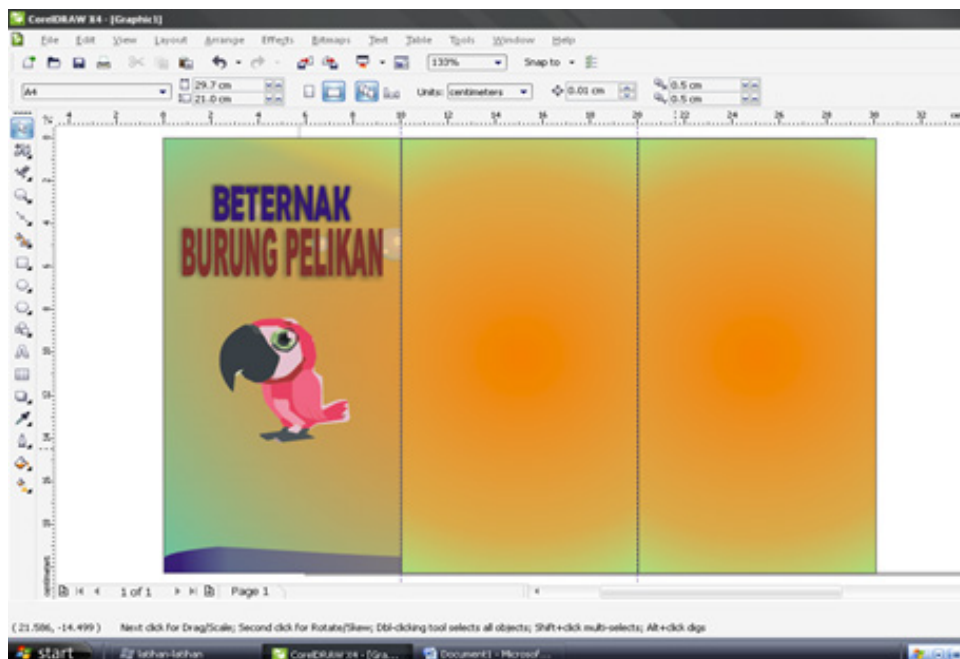


Klik OK.

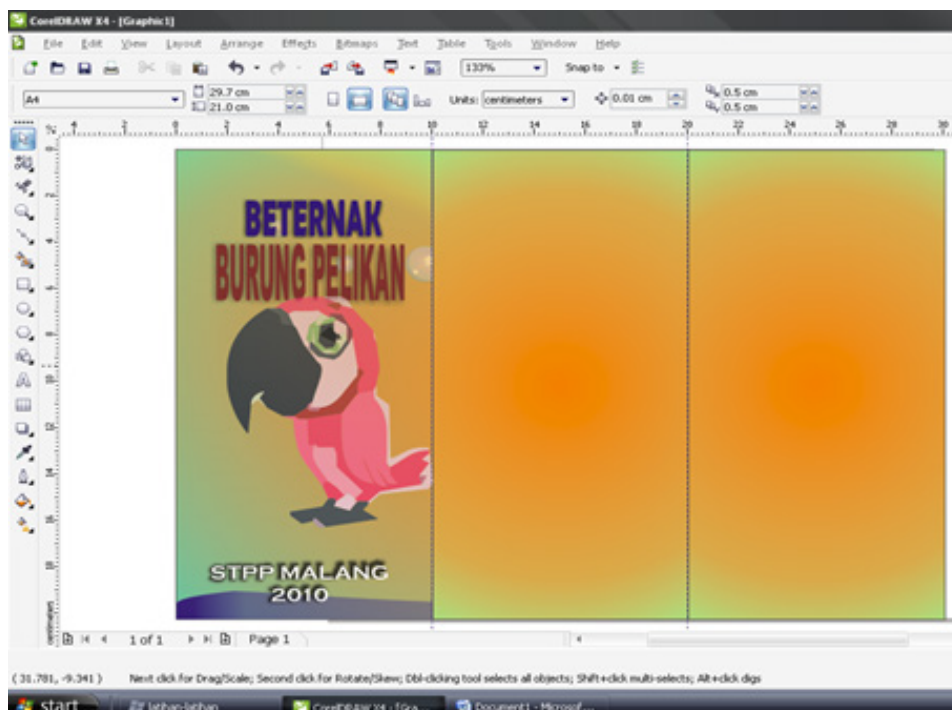
25) Tampilan setelah **Edit Bitmap**.



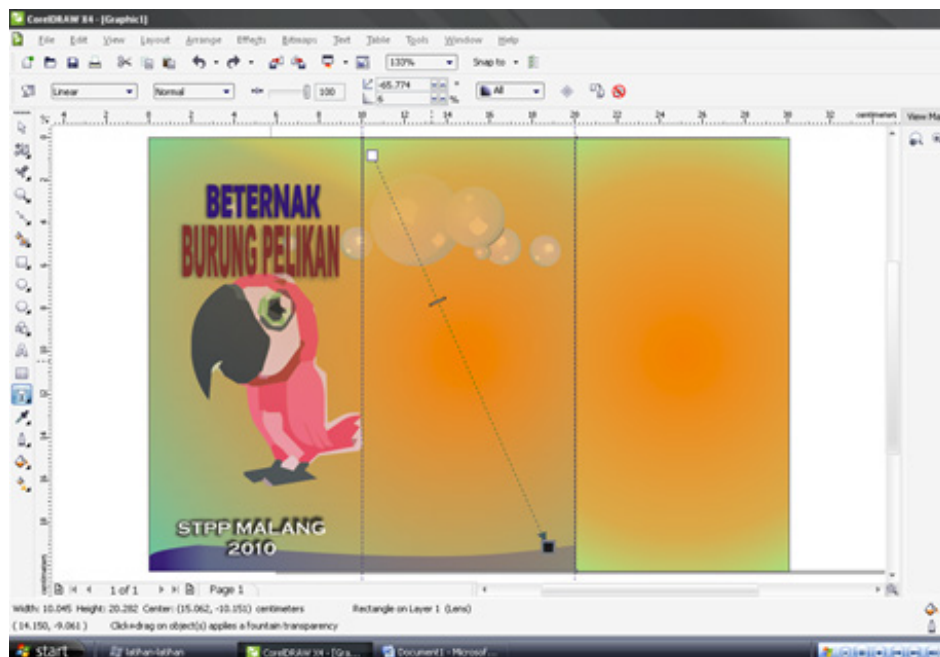
- 26) Klik **Delete** pada keyboard untuk menghapus gambar burung pelican yang masih terlihat warna putih perseginya.



- 27) Lengkapilah teks **STPP MALANG 2010**, dengan cara sebelumnya (nomor 21 & 22)

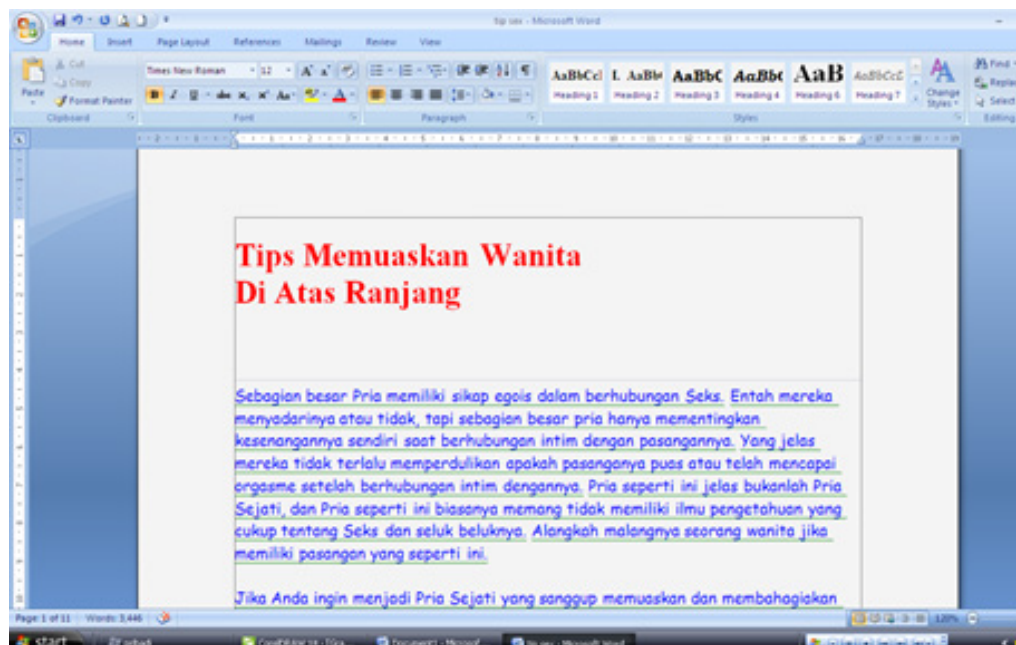


- 28) Jadikan transaran pada bidang kotak kedua (sebelah kanannya) dengan cara seperti pada nomor 20.

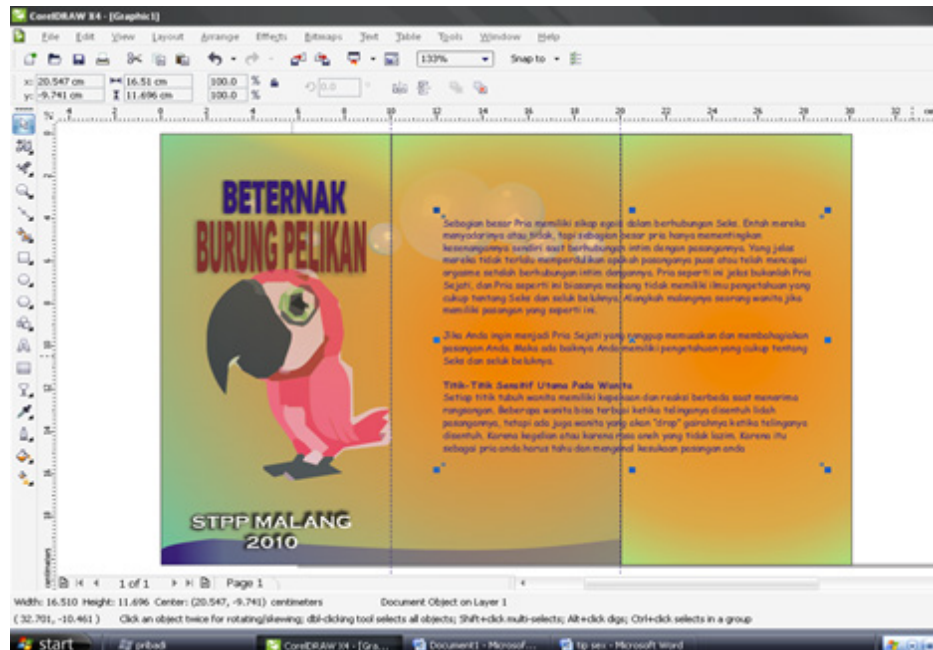


- 29) Buatlah teks pada bidang kotak ke dua folder.

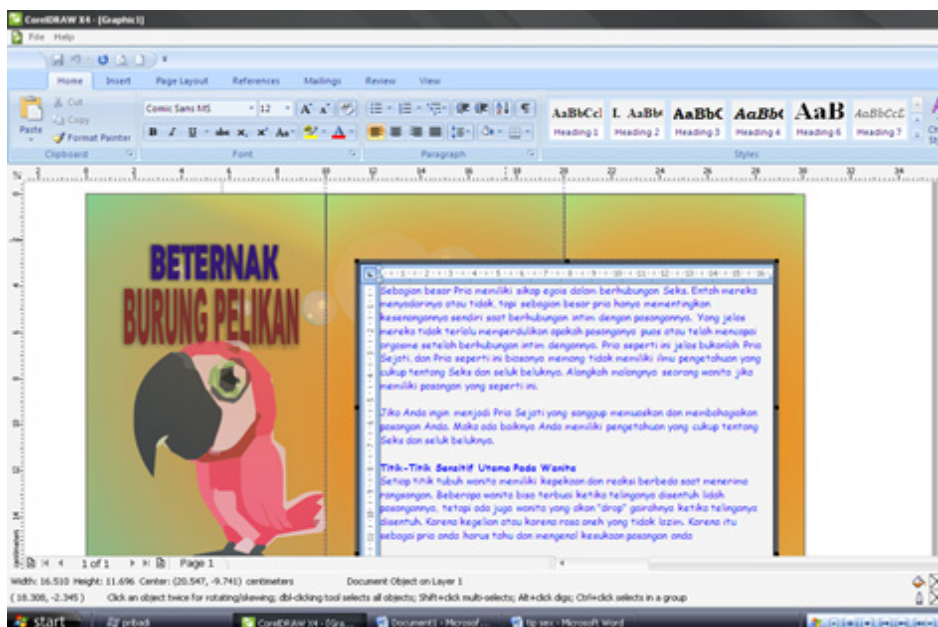
Bukalah file **Tips Memuaskan Wanita Di Atas Ranjang** dari Word, kemudian sorotlah sesuai keperluan.



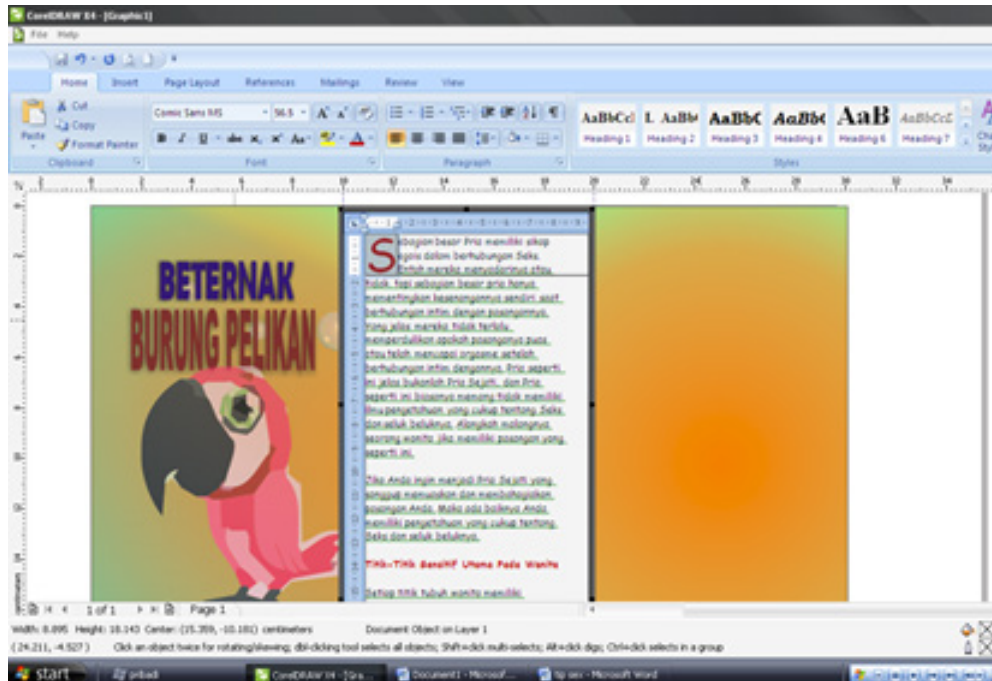
30) Klik di bidang kotak ke dua.



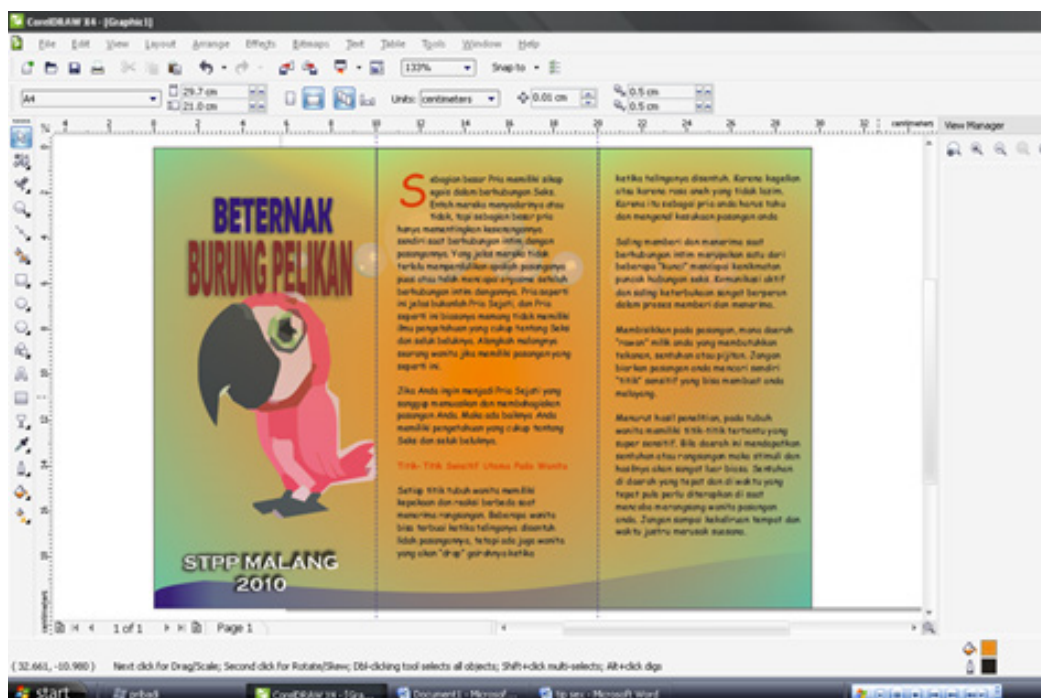
31) Klik dua kali pada teks hasil **Copy-Paste** tadi, sehingga terjadi perubahan menjadi **Work Sheet** di World. Editlah teks yang terdapat di **Work Sheet** sesuai kebutuhan.



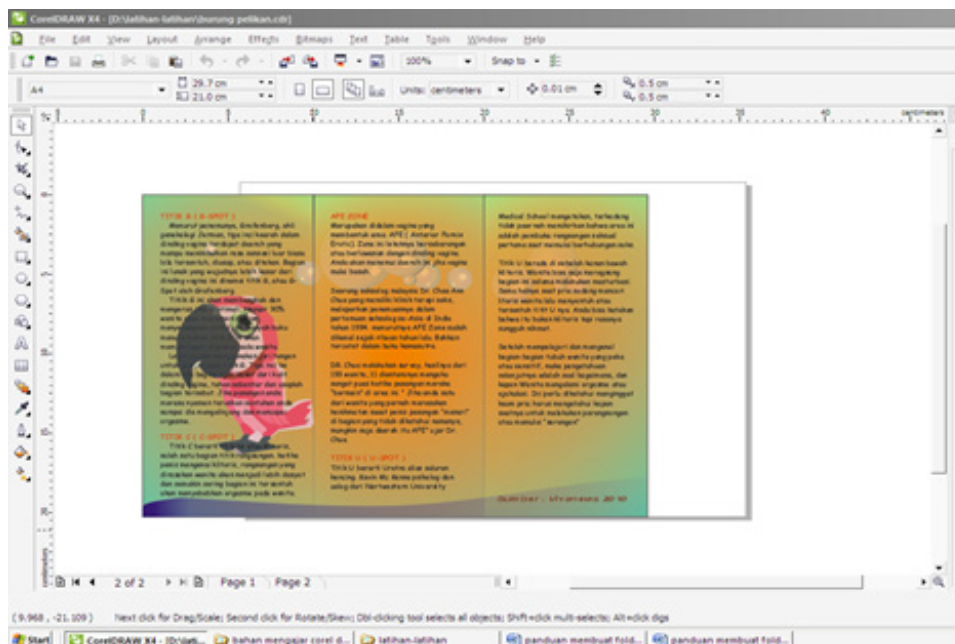
- 32) Rubahlah ukurannya disesuaikan dengan besarnya bidang kotak ke dua. Sesuaikan **Teks Aligment**-nya. Buatlah **Drop Cap** pada awal paragraf pertama yaitu pada huruf “S”. Ubahlah warna huruf tersebut. Kemudian **Klik**.



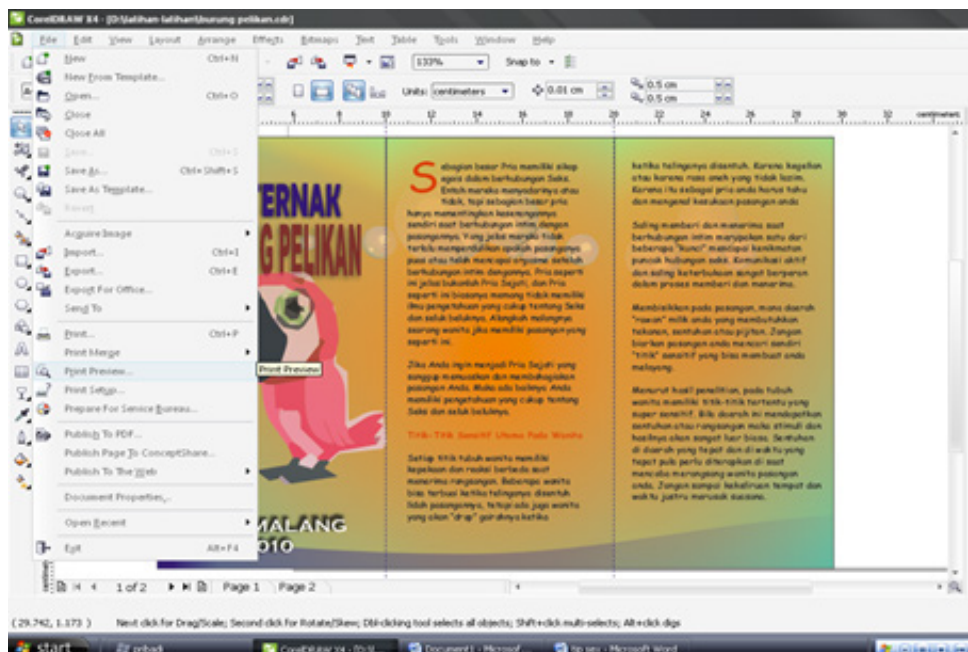
- 33) Ulangi pekerjaan sebelumnya (nomor 28 s/d 32) untuk mengisi teks pada bidang kotak ketiga.



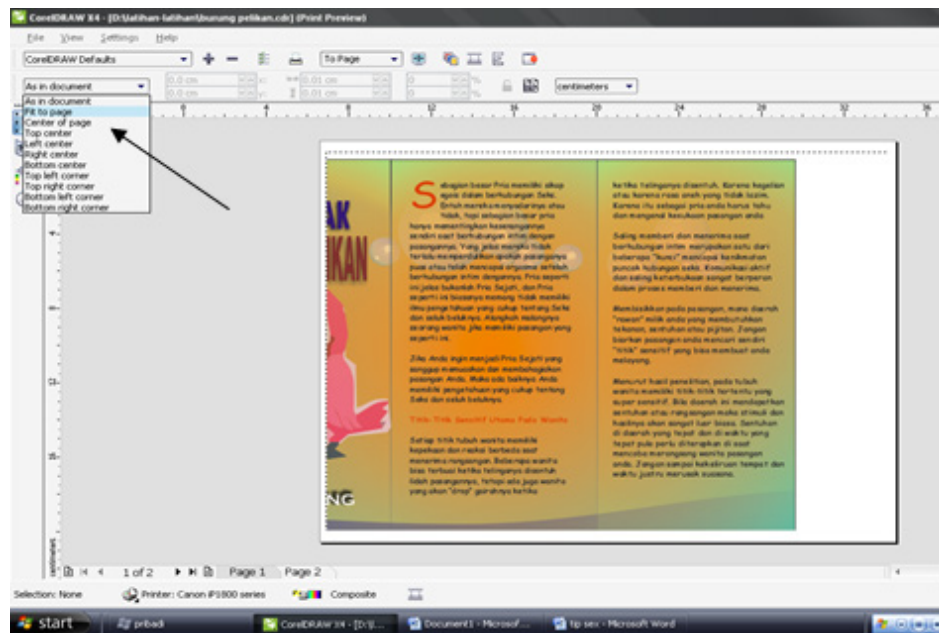
- 34) Lakukan pengaturan seperti sebelumnya untuk mengisi lembaran folder bagian belakang.



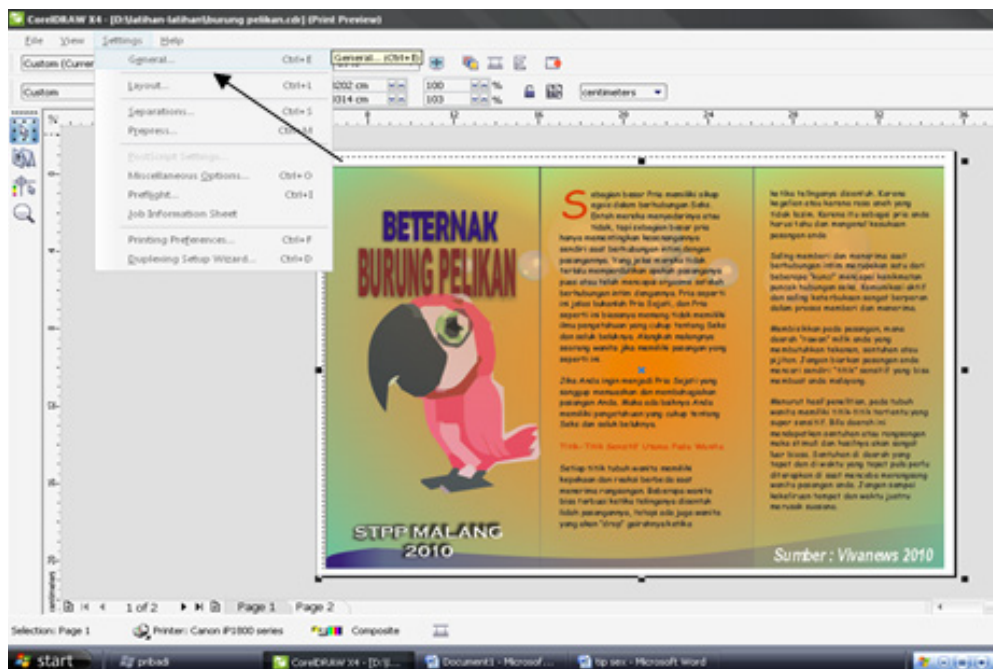
- 35) Pilihlah Print Preview pada File.



- 36) Pilihlah **Fit to Page** dari **Image Position Within Page**, untuk mengatur posisi menyesuaikan area print.

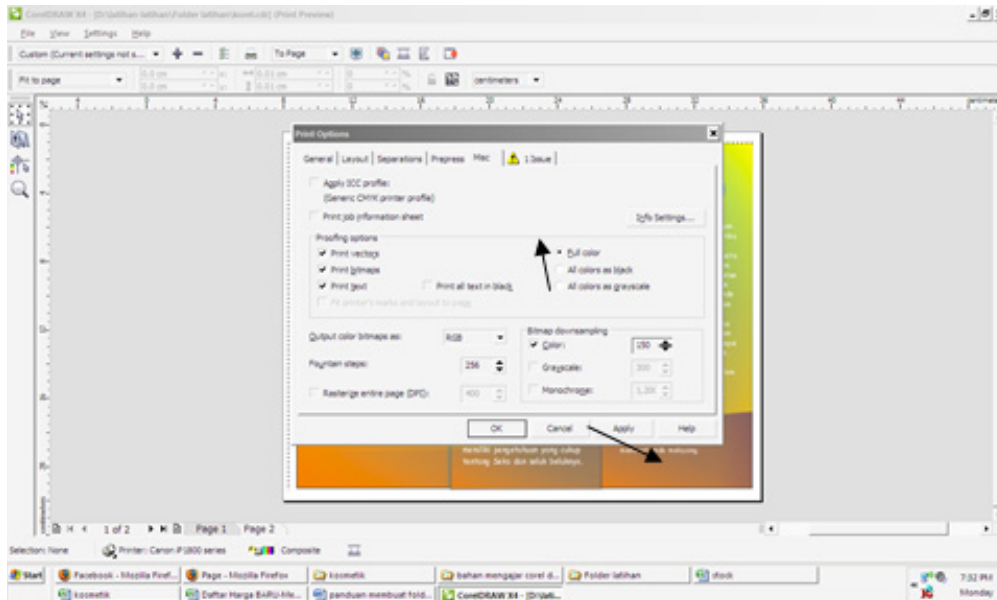


- 37) Pilihlah **Layout** pada menu **Setting** di **Toolbar**.

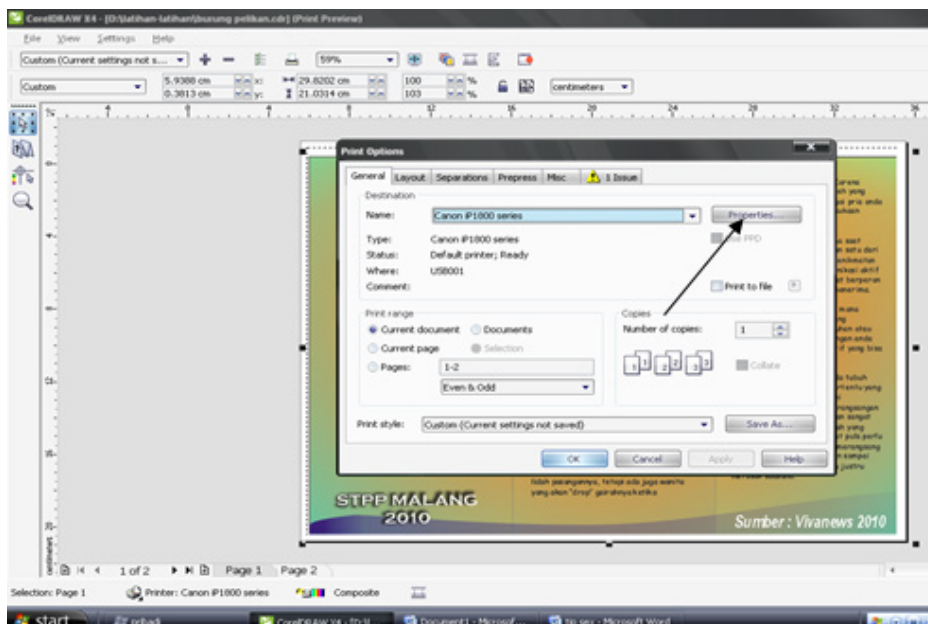


38) Agar proses print (mencetak lebih cepat), harus diatur terlebih dahulu besaran pixelnya dengan cara, sbb :

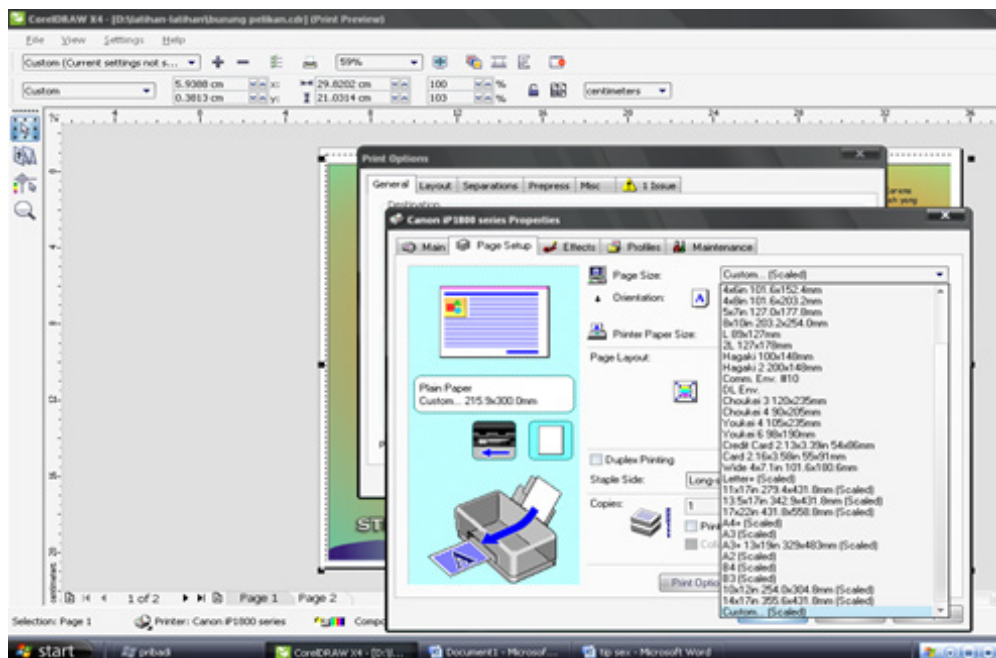
Pilih **Setting**, selanjutnya pilih **General**, kemudian pilih **Misc**, lalu pilih **Bitmap Downsampling** dengan mengklik pada tulisan **Color** dan masukkan nilai antara 100-150, selanjutnya pilih **Ok**.



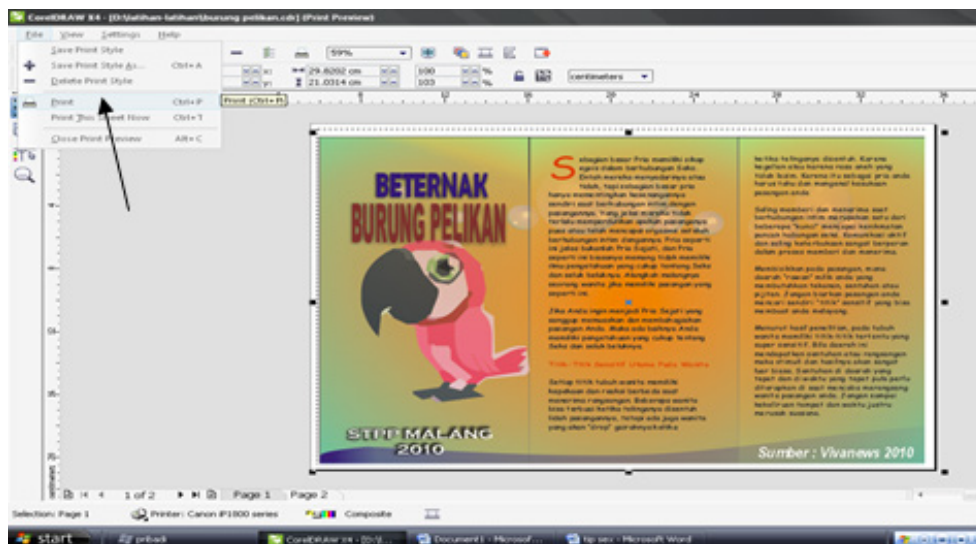
39) Pilihlah **Propertis** dari **Print Option**



- 40) Pilihlah menu **Page Setup** dari **Canon 1800 Series Propertis**. Selanjutnya klik **Page Size** dan pilih ukuran kertas A4. Klik **OK**.



- 41) Pilihlah menu **File** di **Toolbar**. Klik menu **Print**. Tunggulah Proses print sampai selesai.



g. Testing (uji coba) multimedia Interaktif

- 1) Lakukan tahap pertama, pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

- Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* (Pengujian berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak).

➤ Contoh : Tabel Pengujian *Blackbox Testing*

Aktivitas Pengujian	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Font teks	Arial 11 pt	Arial 11 pt	[x] Diterima [] Ditolak
Dst ...			

- Lakukan pengujian apabila hasil masih ditolak (tidak sesuai hasil yang diharapkan)
- 2) Lakukan tahap pengujian beta yang dilakukan dan melibatkan penggunaan akhir.
- Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan Model Evaluasi Sadiman

➤ Contoh : Model Model Evaluasi Sadiman



7. Tugas dan Pertanyaan :

Untuk memperdalam uraian materi Media Grafis Penyuluhan Pertanian, lakukanlah kegiatan berikut :

- a. Setiap mahasiswa ditugaskan untuk :
 - 1) Pelajari dan pahami uraian materi pada **Modul Media Penyuluhan Pertanian!**
 - 2) Amati contoh Media Grafis Penyuluhan Pertanian berupa folder, leaflet, brosur, peta singkap, dan poster.
 - 3) Jawablah pertanyaan-pertanyaan, sebagai berikut :
 - a) Media grafis yang telah diamati tadi, termasuk kepada bentuk media grafis apa?
 Alasan :

 - b) Apakah isi materi yang disampaikan sudah sesuai dengan judul ?
 Alasan :

 - c) Bagaimana caranya menentukan tujuan, pengguna dan judul Media Grafis penyuluhan yang akan digunakan di daerah (wilayah) yang akan menjadi lokasi penyuluhan ?
 Caranya :

 - d) Apakah isi materi Media Grafis penyuluhan yang diamati sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai ?
 Alasan :

 - e) Apakah informasi yang disampaikan pada Media Grafis penyuluhan tersebut mudah dipahami ?
 Alasan :

 - f) Apakah inovasi teknologi yang menjadi bahan informasi pada Media Grafis penyuluhan tersebut dapat diterapkan oleh sasaran (petani) ?
 Alasan :

- g) Apakah cara penyajian (pengemasan) Media Grafis penyuluhan tersebut sudah sesuai dengan sasaran pengguna ?
- Alasan :
-
- h) Apakah kualitas warna teks dan gambar pada media grafis penyuluhan tersebut sudah bagus dan sesuai dengan sasaran ?
- Alasan :
-
- i) Apakah besarnya teks dan gambar pada media grafis penyuluhan tersebut sudah bagus dan sesuai dengan sasaran ?
- Alasan :
-
- j) Apakah teknik penyusunan isi materi pada media grafis penyuluhan tersebut sudah baik dan benar ?
- Alasan :
-
- b. Deskripsikan (berikan gambaran) berupa tulisan hasil jawaban tersebut !

8. Pustaka :

- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.

Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.

Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

9. Hasil Praktikum :

- a. Kelompok : Media penyuluhan grafis, berupa : 1) Folder, 2) Leaflet, 3) Brosur, 4) Poster, dan 5) Peta singkap.
- b. Individu : Makalah/tulisan.

BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM

MEDIA PENYULUHAN

Minggu ke	: VI-VII
Capaian Pembelajaran Khusus	: Mampu memahami dan membuat media radio penyuluhan pertanian
Waktu	: 2x3x120 menit
Tempat	: Lab Media Penyuluhan Pertanian

1. Pokok Bahasan :

- a. Penulisan Naskah Siaran Pedesaan
- b. Prosedur Pembuatan Siaran Pedesaan.

2. Indikator Pencapaian :

- a. Mahasiswa mampu memahami, merancang out line siaran pedesaan
- b. Mahasiswa mampu membuat naskah siaran pedesaan.
- c. Mahasiswa mampu menguasai prosedur produksi siaran pedesaan
- d. Mahasiswa mampu memproduksi siaran pedesaan dalam bentuk beberapa acara siaran pedesaan.
- e. Mahasiswa mampu bekerjasama dengan stasiun radio untuk menyiarkan siaran pedesaan yang telah diproduksi.

3. Teori :

Radio dan televisi dapat dikelompokkan sebagai media yang menguasai ruang tetapi tidak menguasai waktu, sedangkan media cetak menguasai waktu tetapi tidak menguasai ruang. Artinya siaran dari media televisi atau radio dapat diterima dimana saja dalam jangkauan pancarannya (menguasai ruang) tetapi siarannya tidak dapat dilihat kembali. Salah satu siaran radio yang telah lama dikenal oleh masyarakat pedesaan (petani) yaitu Acara Siaran Pedesaan. Acara Siaran Pedesaan ini diantaranya disiarkan oleh RRI dan RSPD di daerah/wilayah masing-masing.

Siaran pedesaan melalui radio adalah siaran khusus yang ditujukan bagi para petani dan keluarganya dengan maksud menyebarkan secara cepat informasi-informasi dan pengetahuan baru dibidang pertanian seluas-luasnya. Dengan mengorganisasikan kelompok pendengar maka efektivitas penangkapan informasi ditingkatkan sehingga memungkinkan terjadinya adopsi. Metode siaran pedesaan tidak bisa berdiri sendiri. Ia hanya efektif sebagai penunjang metode-metode lain. Siaran pedesaan selain melalui radio juga dapat dilakukan melalui televisi.

Tujuan penyelenggaraan siaran pedesaan dalam kegiatan penyuluhan pertanian adalah : a) Membangkitkan kesadaran dan perhatian, b) Menumbuhkan minat dan keingintahuan, c) Menyebarkan informasi secara tepat dan meluas, d) Menyebarkan pengertian teknologi baru dibidang pertanian, e) Membangkitkan kesadaran dan perhatian akan pentingnya pemeliharaan kelestarian sumberdaya alam, teknologi baru, pemasaran hasil, f) Mendorong minat untuk meningkatkan produksi pertanian dalam hal kuantitas dan kualitas, dan g) Membangkitkan apresiasi dan sikap positif terhadap kegiatan pembangunan pertanian.

4. Bahan dan Alat :

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
1.	Alat tulis dan buku tulis		Membuat outline dan lay out secara manual
2	Materi penyuluhan		Bahan (konten) informasi siaran pedesaan
4.	Komputer/Laptop		Mengetik naskah dan Menjalankan aplikasi pengolah audio

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
5.	Printer		Mencetak naskah Siaran Pedesaan
6.	Aplikasi AVS audio recorder dan AVS Audio Editor		Pengolah audio menjadi siaran pedesaan
7.	Musik		Sebagai music pembuka, pengiring, latar.
8.	Sound Effect		Menguatkan Susana yang diciptakan
9.	Studio Rekaman		Merekam audio

5. Organisasi :

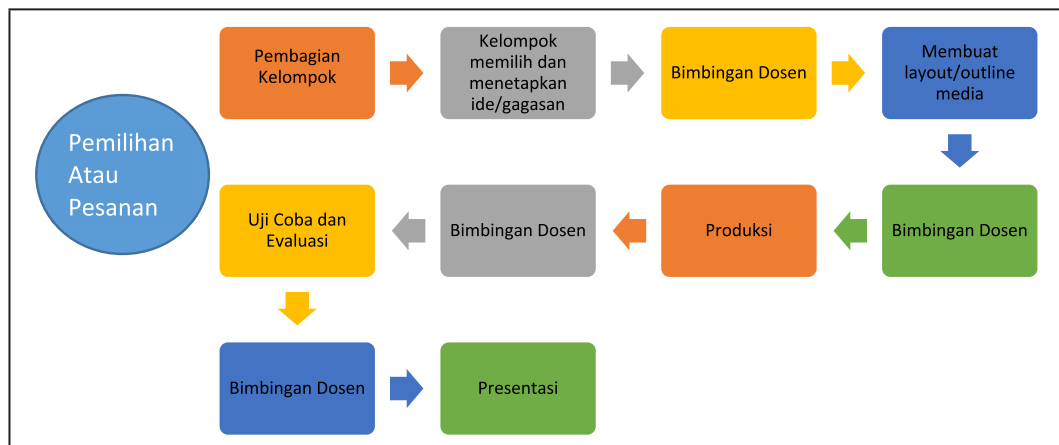
a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang.
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi praktikum yaitu : 1) teknik pelaksanaan siaran pedesaan dan 2) prosedur produksi siaran pedesaan.
3. Masing-masing kelompok membuat laporan pelaksanaan praktikum pembuatan media radio siaran pedesaan.
4. Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil produksi pembuatan media radio/siaran pedesaan berupa: 1) naskah siaran pedesaan, dan 2) hasil produksi siaran pedesaan dalam bentuk acara siaran pedesaan tertentu.

b. Individu

1. Setiap mahasiswa melakukan pendalam materi tentang siaran radio dan siaran pedesaan (tugas mandiri). *Lihat tugas dan pertanyaan sub bab 7 di bawah ini.*
2. Setiap mahasiswa membuat laporan berupa makalah hasil pendalaman materi tentang siaran radio dan siaran pedesaan.
3. Makalah diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah.

6. Prosedur Kerja :



Gambar Prosedur Kerja Pembuatan Media Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

a. Merencanakan pelaksanaan penyiaran dengan stasiun radio (RRI atau RSPD), sebagai berikut :

- 1) Lakukanlah kerjasama dengan stasiun radio, RRI, RSPD, radio lokal atau radio komunitas.
- 2) Mintakan jam siaran yang sesuai dengan kebiasaan dan waktu senggang dari pendengar
- 3) Waktu siaran tidak perlu panjang: 5 sampai 10 menit sudah cukup (seluruh acara siaran biasanya 30 menit)
- 4) Ajak penyelenggara siaran ke desa atau tempat kelompok pendengar untuk melakukan wawancara dengan mereka. Hasilnya disiarkan.
- 5) Bahan-bahan yang akan disiarkan hendaknya memenuhi persyaratan:

- a. Mudah dimengerti
- b. Melingkupi satu masalah saja.
- c. Bahasanya sederhana
- d. Singkat tetapi lengkap
- e. Tidak menyiarkan terlalu banyak masalah ketrampilan melainkan lebih banyak pengetahuan umum
- f. Gunakan bahasa yang dapat atau mudah dimengerti
- g. Hangat (*actual*)
- h. Bersifat memecahkan masalah
- i. Terjamin kebenarannya

b. Memproduksi Siaran Pedesaan, sebagai berikut :

- 1) Lakukan identifikasi potensi wilayah atau *need assesment*, yaitu dengan melaksanakan penelitian atau observasi tentang keadaan sasaran pendengar untuk bisa mengungkap tentang minat dan kebutuhan, tingkat pengetahuan, sikap, dan penentuan format atau bentuk naskah.
- 2) Pelajari beberapa istilah atau petunjuk dalam menulis naskah siaran pedesaan yaitu : bahasa, musik, daya konsentrasi.
- 3) Pelajari beberapa istilah dan singkatan dalam naskah audio, seperti : ANN, NARR, FX, dan lainnya.

c. Ikuti prosedur pembuatan siaran radio, berikut :

Tahap Pra-Produksi:

- 1) Pemilihan topik yang tepat
 - 2) Penentuan bentuk siaran yang sesuai (uraian, dialog, drama, atau yang lainnya)
 - 3) Studi pustaka/survei lapangan (bila diperlukan)
 - 4) Pembagian tugas dan tanggung jawab tim (organisasi produksi)
- ➡ produser

- ➡ sutradara
 - ➡ asisten sutradara
 - ➡ penulis naskah siaran pedesaan
 - ➡ Pemain, narator, dsb.
- 5) Pengumpulan data
 - 6) Persiapan perangkat-perangkat untuk produksi/penayangan (*live*)

Tahap Produksi :

- 1) Pengolahan data
- 2) Pengambilan suara (untuk rekaman)
- 3) Penyusunan naskah jadi.

(contoh potongan naskah siaran pedesaan) berikut :

PEMOTONGAN BULU DOMBA

POKOK BAHASAN : Perawatan Ternak Domba
 FORMAT SAJIAN : Dialog (Percakapan)
 PENULIS : Kelompok IV NAK B-2005
 PRODUKSI : Studio Lab. Media Penyuluhan STPP
 Malang

NO.	PELAKU	TEKS/JENIS SUARA
01.	MUSIK	IN-UP-DOWN-UNDER
02.	ANN	CAMPUR SARI (SAYANG-SAYANG) Selamat pagi para pendengar setia, inilah Radio Penyuluhan Pertanian STPP Malang. Dipancarluaskan pada gelombang FM 89,90 MgZ dari Lantai Dua Gedung Lab. Media Penyulhan STPP Malang. IN-UP-DOWN-OUT
03.	MUSIK	CAMPUR SARI (SAYANG-SAYANG)

04.	NARR	Pendengar yang berbahagia, selamat berjumpa kembali dalam acara yang sedang bapak ibu tani nanti-nanti yaitu siaran pedesaan. Semoga kehadiran kami pada pagi hari ini dapat menambah keceriaan suasana keluarga anda. Kali ini siaran pedesaan akan menghadirkan topik tentang “Pemotongan Bulu Domba”.
07.	MUSIK	IN-UP-DOWN OUT
08.	NARR	CAMPUR SARI (PRAHU LAYAR)
09.	MUSIK	Pendengar setia dimanapun anda berada, seperti kita ketahui seringkali pada domba yang kita pelihara muncul kutu-kutu pada bulunya. Hal ini bisa disebabkan karena perawatan dan sanitasi yang kurang baik. Nah, salah satu cara untuk mencegah munculnya kutu ini adalah dengan melalui pemotongan bulu. Untuk lebih jelasnya mari kita ikuti percakapan berikut ini.
10.	FX	IN-UP-DOWN-OUT
11.	PAK TRI	CAMPUR SARI (PRAHU LAYAR)
12.	BU TRI	SUARA AYAM BERKOKOK DAN SUARA MENCUCI PIRING DIDAPUR
13.	FX	Bu...Bu... tolong buatkan bapak minuman, yah
14.	BU TRI	(OFF MIKE) Iya... tunggu sebentar ya... Ini juga sedang disiapkan.
15.	PAK TRI	Klitik Klitik SUARA MENGADUK MINUMAN
16.	FX	(FADE IN) Ini Pak kopinya, saya taro diatas bangku saja yah ...
17.	BU TRI	Iya, taruh aja di situ, biar ngak ke senggol anak domba.
18.	PAK TRI	SUARA MELETAKKAN GELAS DIATAS BANGKU
19.	BU TRI	Kenapa to Pak, pagi-pagi kok sudah termenung. Bapak ini sedang mikirin apa to ?
20.	PAK TRI	Itu, lho Bu. Domba-domba kita itu dari kemaren kok kutuan terus, aku takut kalau lama-lama domba kita menjadi kurus.

21.	PAK TRI +BU TRI/	Lha terus bagaimana cara mengatasi kutu-kutu itu Pak ?
22.	FX	Itu yang belum aku tahu sampai sekarang, Bu.
23.	BU TRI	HENING 20 DETIK YANG TERDENGAR HANYA SUARA DOMBA DAN AYAM. SETENGAH BERTERIAK... Aku ada ide Pak ! Bagaimana kalau bapak pergi ke rumah Pak Nahrowi, PPL peternakan itu lho, yang rumahnya dekat Pos Kamling. Siapa tahu beliau bisa memberikan jalan keluarnya. Eehm..... Ibu bener juga yah. Baiklah pagi ini juga akan ke rumah Bapak PPL kita, untuk menanyakan masalah ini. Berlanjut s/d selsai

d. Produksi audio dengan cara merekam naskah oleh seluruh personel produksi yang terlibat.

1) Persiapan studio

- ➡ Peralatan rekaman
- ➡ Aplikasi rekaman (*AVS Audio Rocorder*)

2) Persiapan personel dan rekaman

- ➡ produser
- ➡ sutradara
- ➡ asisten sutradara
- ➡ Pemain
- ➡ Narator
- ➡ Operator, dsb.

3) Perekaman

Merekam audio menggunakan aplikasi *AVS Audio Rocorder*.

Tahap Produksi

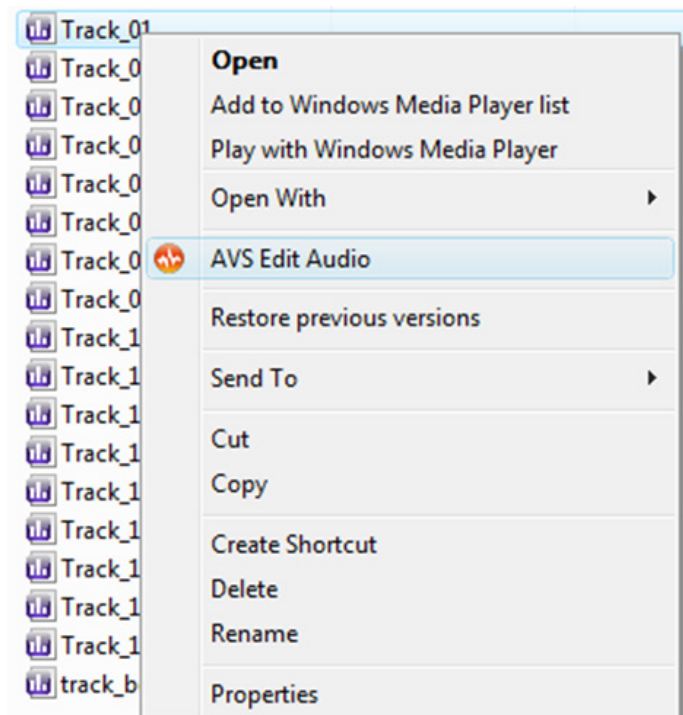
1) Editing

Membuka File pada AVS Audio Editor

Membuka File Audio

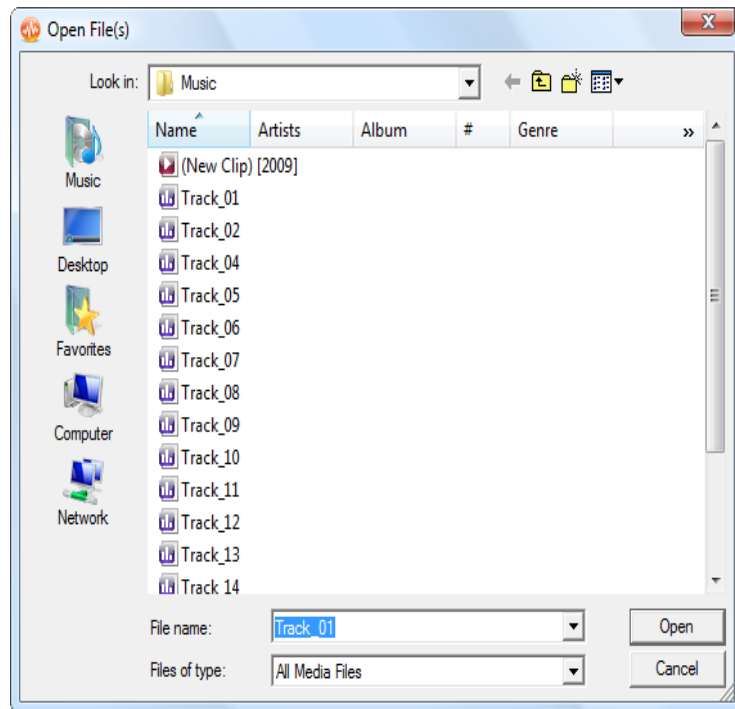
Untuk mulai mengedit file, Anda harus memuatnya ke salah satu aplikasi edit audio yaitu; *AVS Audio Editor*. Ada beberapa cara untuk melakukannya: (www.avs4you.com, 2004-2011).

- a) Cara termudah untuk menambahkan file ke program adalah klik kanan dengan mouse dan pilih opsi AVS Edit Audio dari menu konteks.



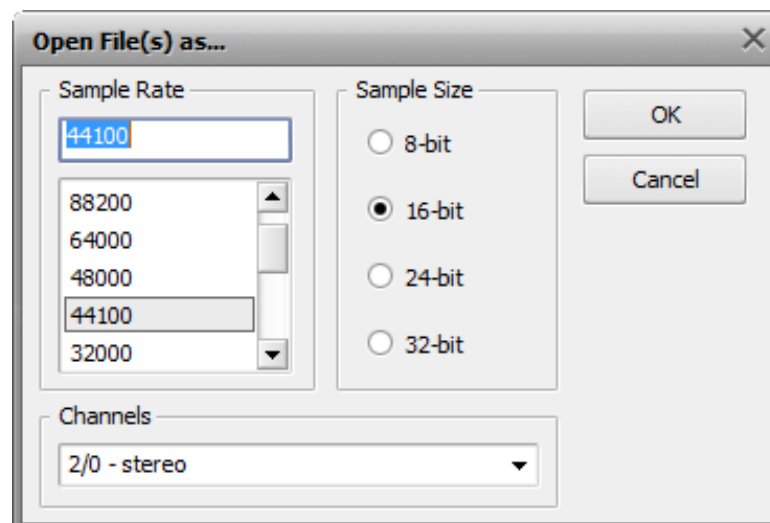
Dengan cara ini Anda dapat membuka audio dan mengimpor video untuk mengedit trek audionya.

- b) Pilih tombol perintah Buka  pada [Home Tab](#) atau [File Tab](#). Jendela berikut akan dibuka:



Anda dapat memilih file atau beberapa file dengan mouse atau keyboard dan klik tombol Open.

- c) Pilih tombol perintah **Open** sebagai  pada **Home Tab** atau **File Tab** (opsi **Open as...** akan ditampilkan setelah Anda menekan panah di sebelah tombol **Open** button). Opsi ini akan memungkinkan Anda membuka file seolah-olah itu format yang berbeda dari yang sebenarnya (disebut metode konversi «cepat dan mudah»). Setelah Anda memilih file atau beberapa file di jendela di atas, Anda akan ditawarkan untuk mengatur parameter berikut:



Pilih **Sample Rate** (8'000 - 96'000 Herz), **Sample Size** (8-bit - 32-bit) dan jumlah **Channels** (1/0 - mono - 3/4 + LFE 7.1 surround) dan klik Tombol **OK** untuk dengan cepat mengkonversi file yang diedit ke dalam format yang dipilih.



Catatan: file asli tidak akan dikonversi kecuali Anda memutuskan untuk menyimpannya. AVS Audio Editor membuka semua file ke dalam format sementara dan menyimpan semua perubahan ke file asli hanya ketika Anda memilih untuk Simpan dengan menggunakan salah satu cara.

- d) Pilih tombol perintah **Open and Append**  pada [Home Tab](#) atau [File Tab](#) (opsi **Open and Append...** akan ditampilkan setelah Anda menekan panah di sebelah tombol **Open**). Opsi ini akan memungkinkan Anda membuka file dan menambahkannya ke file yang sudah dibuka membuat satu file dari dua. File akan digabung menjadi satu dengan file yang dibuka kedua ditambahkan ke akhir yang dibuka pertama.

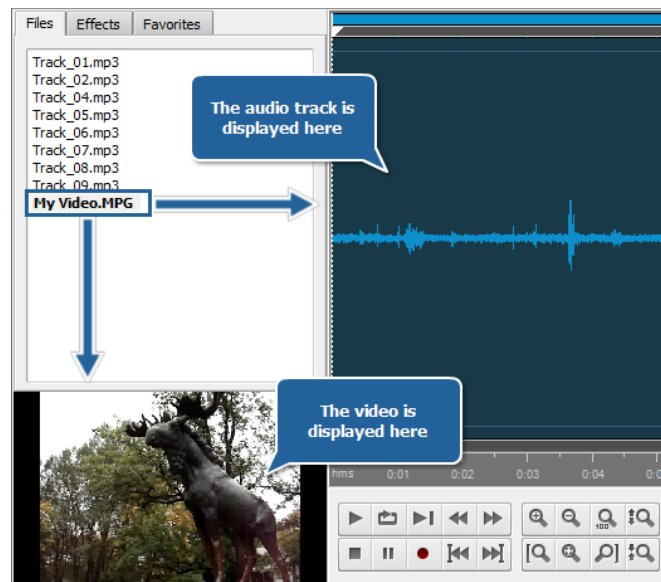
AVS Audio Editor mendukung semua format audio populer. Lihat bab Format Audio yang Didukung untuk melihat daftar format yang didukung. Saat Anda memuat file untuk diedit, AVS Audio Editor mengubah tipe gelombang ke jenis file sementara internal untuk mengedit lebih cepat dan penanganan yang lebih baik dari ukuran file yang lebih besar.

Membuka File Video

Anda dapat mengimpor file video ke AVS Audio Editor dengan tujuan mengedit trek audionya. Anda dapat membuka file video dengan format berikut:

- AVI Files (.avi, .ivf, .div, .divx)
- Mpeg Files (.mpg, .mpeg, .mod, .mpe, .mvv)
- Quick Time Files (.mov, .qt, .m4v, .mp4)
- Mobile Video (.3gp2, .3gpp, .3g2, .3gp)
- AVCHD (.mts, .tod)
- Flash Video (.flv)

Untuk membuka file video, pilih tombol perintah **Open...** pada [Home Tab](#) atau [File Tab](#).. Jelajahi file video yang diperlukan (pastikan opsi **All Video Files** dipilih di jendela yang terbuka) dan tekan **Open**. File video yang dipilih akan ditambahkan ke bagian **File** di [Files and Effects Panel](#):



Jika file video yang Anda impor berisi beberapa trek audio, Anda akan diberikan jendela berikut:

- Pilih trek audio yang diperlukan dan tekan **OK**. File video dengan trek audio yang dipilih akan diimpor ke dalam program.
- Anda dapat mengedit trek audio dari file video Anda seperti halnya trek audio apa pun yang dimuat ke dalam program. Harap perhatikan bahwa.
- Anda dapat menerapkan sejumlah efek ke trek audio Anda. Editor Audio AVS tidak akan memungkinkan Anda untuk menerapkan efek yang mengubah durasi trek dan menghasilkan suara.
- Saat **saving** file video Anda, Anda akan dapat mengubah format trek audionya. Hasilnya akan disimpan sebagai file video dengan trek audio yang diedit dari format audio yang dipilih.

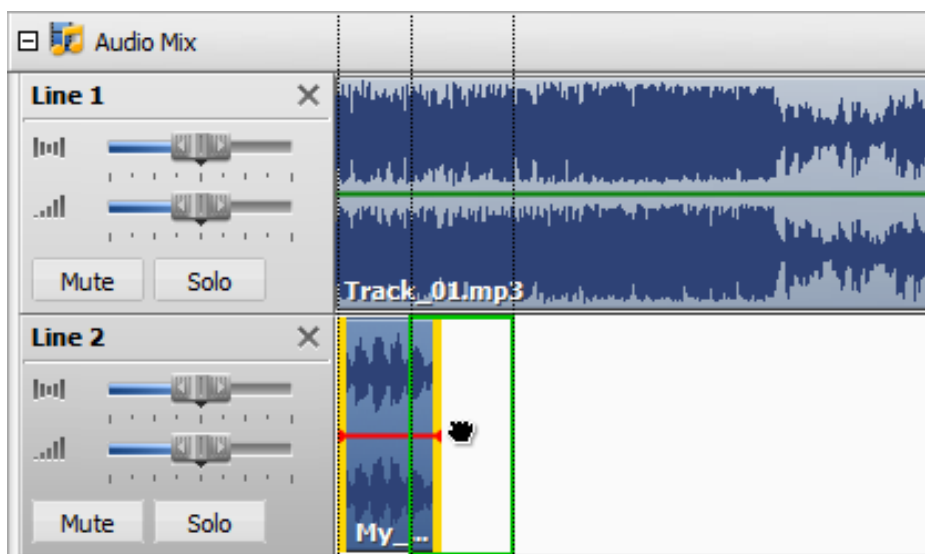
Editing Mix Project

Semua trek audio yang Anda tambahkan akan ditampilkan dalam **Mix Timeline** yang membantu mengelola file Anda dan mengeditnya.

Mengubah Posisi File Audio

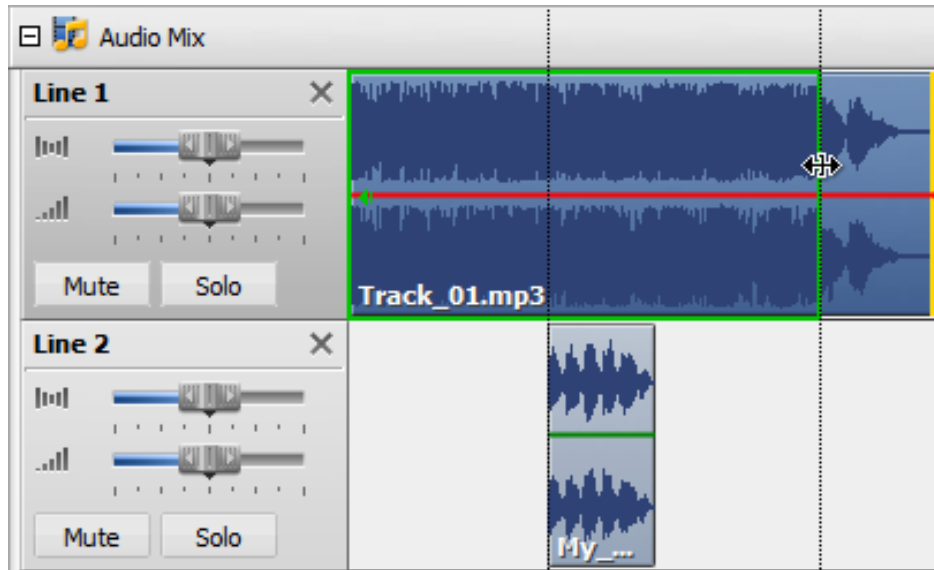
Semua trek audio yang ditambahkan untuk pencampuran ditempatkan satu di bawah yang lain secara default. Ini berarti mereka akan diputar ulang secara bersamaan. Anda dapat mengubah posisi trek audio apa pun dengan menyeret. File dapat diseret sepanjang garis aslinya atau ditempatkan ke baris lain di bawah atau di atas.

Klik dengan tombol kiri mouse di dalam blok trek audio dan gerakkan ke atas atau ke bawah untuk mengubah urutan file, atau memindahkannya ke kiri / kanan untuk mengubah posisi file dalam baris aslinya.



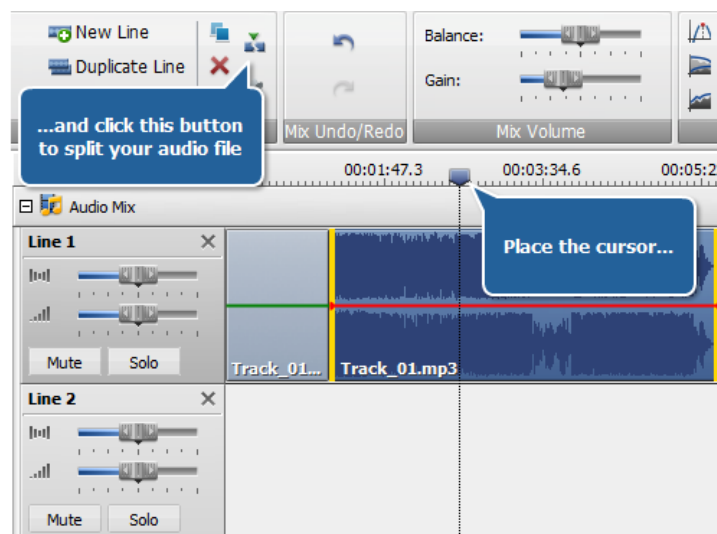
Memotong File Audio

Untuk memotong awal atau akhir trek audio, seret batasnya ke dalam.



Membagi File Audio dan Menghapus Bagian

Untuk membagi trek audio menjadi beberapa bagian, letakkan kursor di tempat Anda ingin file tersebut dipecah dan klik tombol perintah **Split Object** pada **Mix Tab** atau gunakan opsi yang sesuai dari menu klik kanan.



Setelah itu Anda dapat menghapus beberapa bagian yang tidak diinginkan memilihnya dengan mouse dan mengklik tombol perintah **Delete Object** pada **Mix Tab** atau menggunakan opsi yang sesuai dari menu klik kanan.

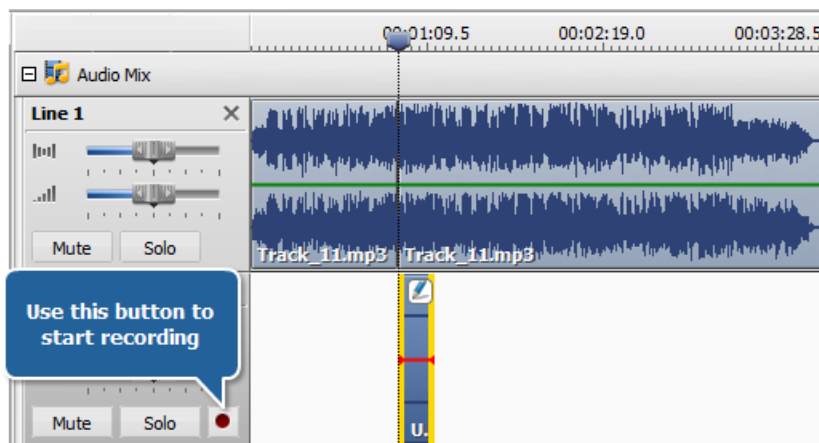
Mengatur Volume dan Saldo File Audio

Untuk menyesuaikan volume dan keseimbangan file audio gunakan bilah geser yang sesuai di sebelah kiri garis yang dipilih. Anda juga dapat membisukan file audio yang dipilih atau menonaktifkan semua file audio kecuali yang dipilih dengan mengklik tombol **Mute** atau **Solo** dengan respek.

Untuk menyesuaikan volume dan keseimbangan **whole** campuran audio, gunakan *the sliding bars* (bilah geser) grup tombol **Mix Volume** pada the [Mix Tab](#).

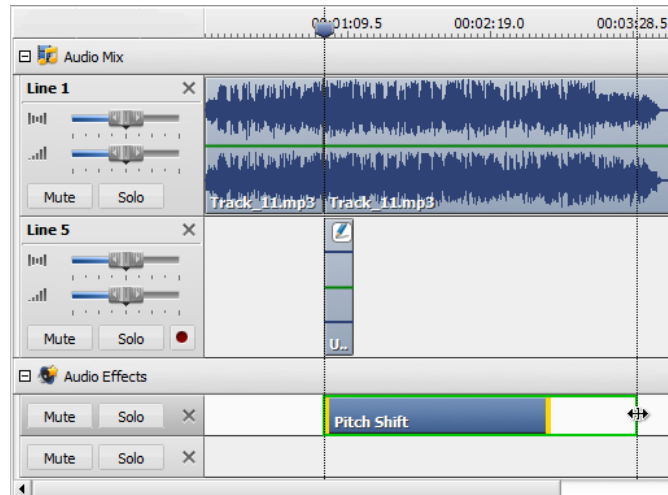
Memasukkan Rekaman Audio

Untuk menyisipkan beberapa tempat rekaman suara, kursor mouse di dalam garis **Audio Recording** dari *Mix Timeline* tempat Anda ingin memulai perekaman dan klik tombol **Record** di sebelah kiri.



Menerapkan Efek

Untuk menerapkan efek ke campuran audio Anda, klik tombol efek yang diperlukan pada **Mix Tab**. Efeknya akan ditambahkan ke garis **Audio Effect** dari [Mix Timeline](#). Efek yang diterapkan hanya mencakup sebagian dari campuran Anda secara default. Anda dapat mengubah area aplikasi efek dengan menyeret batas-batasnya.



Untuk mengubah properti efek yang diterapkan, klik dua kali pada [Mix Timeline](#). Ini akan membuka jendela properti efek. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang mengonfigurasi parameter dari beberapa efek tertentu, silakan merujuk ke halaman efek yang sesuai di bagian [Using Effects and Filters](#).

Untuk menghapus efek, gunakan tombol perintah **Delete Object** pada [Mix Tab](#) atau klik kanan efek dan pilih opsi yang sesuai dari menu klik kanan.



Catatan: efeknya akan diterapkan ke SEMUA trek audio yang digunakan dalam campuran audio Anda.

Ketika campuran siap gunakan tombol **Playback** pada Bilah [Bottom Toolbar](#) untuk memeriksa hasil pekerjaan Anda.

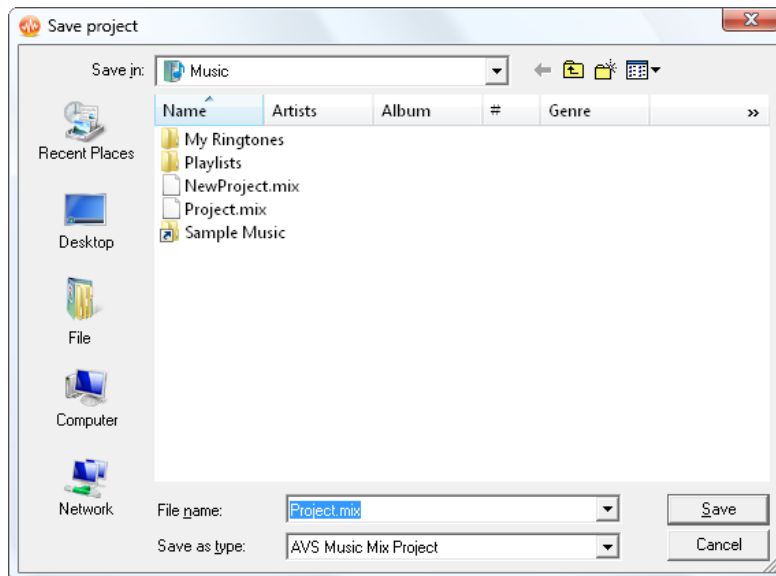
Menyimpan Proyek Mix

AVS Audio Editor memungkinkan Anda untuk mengekspor campuran audio yang Anda buat ke file audio atau hanya menyimpannya ke file **.mix** project file.

Saving to a Project File

Menyimpan ke Project File (File Proyek)

Menyimpan campuran audio ke file proyek memberi Anda kemungkinan untuk kembali lagi nanti dan membuat beberapa perubahan lebih lanjut. Untuk melakukan itu klik tombol **Save Project** dari grup tombol **Mix Project**. Jendela berikut akan dibuka:

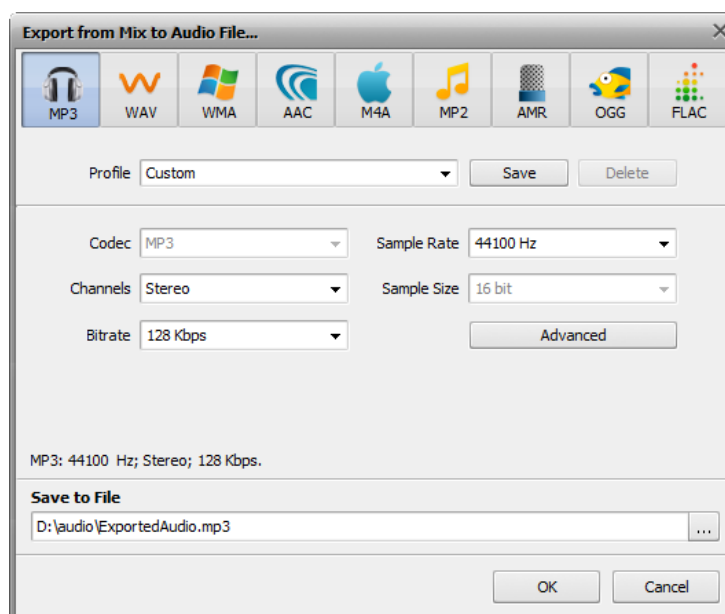


Ketik nama untuk proyek Anda di bidang **File Name** , pilih lokasi proyek dari daftar **Folder** drop-down dan klik tombol **Save**.

File proyek dengan ekstensi **.mix** akan disimpan ke lokasi yang ditentukan. **Saving to an Audio File**

Menyimpan campuran audio yang dibuat ke file audio akan menghasilkan trek audio dari format yang dipilih.

Untuk melakukan itu klik tombol perintah **Export Audio** pada [Mix Tab](#). Jendela **Export Mix to Audio File** akan dibuka:



Select the output audio file format and specify the output audio parameters such as **Sample Rate (Frequency)**, **Bitrate** and the number of **Channels**.

Pilih format file audio output dan tentukan parameter audio output seperti **Sample Rate (Frequency)**, **Bitrate**, dan jumlah **Channels**.

Tetapkan lokasi untuk trek audio Anda dan klik tombol **OK** untuk mulai menyimpan.

2) Labeling, cover, dan packing.

3) Uji Coba dan Evaluasi Siaran Pedesaan.

1) Lakukan tahap pertama, pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

➡ Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* (Pengujian berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak).

➡ Contoh : Tabel Pengujian *Blackbox Testing*

Aktivitas Pengujian	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
• Suara	Tanpa noise	Tanpa noise	[x] Diterima
• Musik	20 db	15 db	[] Ditolak
• Sound effect	Suara sapi	Suara sapi	[] Diterima
			[x] Ditolak
			[x] Diterima
			[] Ditolak
Dst ...			

➡ Lakukan pengujian ulang apabila hasil masih ditolak (tidak sesuai hasil yang diharapkan)

2) Lakukan tahap pengujian beta yang dilakukan dan melibatkan penggunaan akhir.

- ➡ Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan Model Evaluasi Sadiman
- ➡ Contoh : Model Model Evaluasi Sadiman
- 4) Penyerahan ke bagian penyiaran (Radio, Studio).

7. Tugas dan Pertanyaan :

Untuk memperdalam uraian materi siaran pedesaan, lakukanlah kegiatan berikut:

- a. Dari kelompok yang sudah terbentuk, yaitu perkelompok 3 orang.
 - 1) Pelajari dan pahami uraian materi pada **Modul Media Penyuluhan Pertanian!**
 - 2) Putarlah dan dengarkan contoh Siaran Radio/Pedesaan yang telah disediakan
 - 3) Diskusikan hasil pengamatan Siaran Radio/Pedesaan yang telah diputar, untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, sebagai berikut :
 - a) Siaran pedesaan yang tadi telah diputar (didengarkan), termasuk kepada bentuk acara siaran pedesaan apa ?
Alasan :
.....
 - b) Apakah isi materi yang disampaikan sudah sesuai dengan judul?
Alasan :
.....
 - c) Bagaimana caranya menentukan topik dan judul dari materi siaran pedesaan yang akan disiarkan disuatu daerah (wilayah) yang akan menjadi lokasi penyuluhan ?
Caranya :
.....
 - d) Apakah isi materi yang disampaikan sudah sesuai dengan dengan tujuan yang ingin dicapai ?
Alasan :

-
- e) Apakah informasi yang disampaikan pada siaran pedesaan tersebut mudah dipahami ?
- Alasan :
-
- f) Apakah inovasi teknologi yang menjadi bahan informasi pada siaran pedesaan tersebut dapat diterapkan oleh sasaran (petani) ?
- Alasan :
-
- g) Apakah cara penyajian (pengemasan) siaran pedesaan tersebut sudah sesuai dengan sasaran pendengar ?
- Alasan :
-
- h) Apakah kualitas suara siaran pedesaan tersebut sudah layak untuk disiarkan atau diperdengarkan kepada publik (sasaran penyuluhan) ?
- Alasan :
-
- i) Apakah teknik penyusunan isi materi pada siaran pedesaan tersebut sudah baik dan benar ?
- Alasan :
-
- 4) Deskripsikan (berikan gambaran) berupa tulisan hasil diskusi tersebut !
- 5) Presentasikan tulisan hasil diskusi (deskripsi), dengan ketentuan waktu presentasi akan disesuaikan.

8. Pustaka :

Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002

- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arifin Y., dkk. 2015. Digital Multimedia. Bina Nusantara Media & Publishing. PT. Widya Inovasi Nusantara. DKI Jakarta.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Menggunakan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Jogjakarta
- www.avs4you.com**, 2004-2011. AVS4YOU Programs Help. AVS Audio Editor. © Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2011 All rights reserved
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Reyvalda R., 2018. Mengenal Adobe Animate CC 2018. Publikasi e-book Pertama-2018-©Reyki Reyvalda. Lisensi Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

Surdjono HD., 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Konsep dan Pengembangan. UNY Press.

Wibawanto W., 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. Jember-Jawa Timur.

www.avs4you.com, 2004-2011. AVS4YOU Programs Help. AVS Audio Editor. © Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2011 All rights reserved

9. Hasil Praktikum :

- a. Kelompok : Naskah dan Siaran Pedesaan dalam bentuk CD, file Audio, dan lainnya)
- b. Individu : makalah/tulisan.

BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM

MEDIA PENYULUHAN

Minggu ke	: IX-XI
Capaian Pembelajaran Khusus	: Mampu menetapkan ide/gagasan, dan membuat media video penyuluhan/vlog penyuluhan pertanian.
Waktu	: 3x3x120 menit
Tempat	: Lab Media Penyuluhan Pertanian

1. Pokok Bahasan :

- a. Menetapkan ide/gagasan pembuatan Video/Vlog Penyuluhan Pertanian
- b. Membuat Video/Vlog Penyuluhan Pertanian
- c. Memproduksi Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

2. Indikator Pencapaian :

- a. Mahasiswa mampu membuat ide/eksplorasi gagasan dalam pembuatan Video/Vlog Penyuluhan Pertanian
- b. Mahasiswa mampu membuat Naskah Video/Vlog Penyuluhan Pertanian
- c. Mahasiswa mampu melakukan pengambilan gambar dan suara (Shooting)
- d. Mahasiswa mampu melakukan editing, rendering dan produksi Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

3. Teori :

Berdasarkan penelitian, media video pada umumnya mampu mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Media video/vlog ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi atau informasi lebih cepat dibandingkan dengan media lain. Penyebabnya adalah pada media video/vlog pesan lebih banyak disampaikan dalam bentuk gambar sedangkan suara hanya berperan sebagai pendukung gambar. Isi pesan yang terkandung dalam cerita dapat dilihat

dari alur cerita, kejelasan isi cerita, kemenarikan cerita, dan narasi pesan cerita. Lebih efektifnya lagi bila penyuluh dalam kegiatan penyuluhannya sebelum memutar video/vlog diberikan pendahuluan atau pemaparan sedikit tentang materi penyuluhan yang akan diajarkan dan diberi penguatan setelah video/vlog ditayangkan.

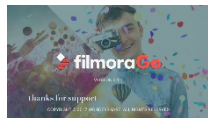
Media video/vlog dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses belajar dalam penyuluhan sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi penyuluhan yang ingin disampaikan oleh penyuluh kepada para petani.

Saat ini mudah dan banyak ditemukan media video/vlog pembelajaran di media sosial khususnya di Chanel You Tube, dan yang lainnya. Pembuatan media ini tidaklah terlalu sulit, yang penting ada kemauan dan semangat untuk berkarya. Hampir setiap orang dapat membuat media video/vlog penyuluhan, yang membedakan yaitu kualitas dan kebermanfaatan dari hasilnya.

4. Bahan dan Alat :

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
1.	Kamera video/HP Android	Kamera video  Handphone/ HP Android 	Shooting
2.	<i>Stabilizer Holder,</i> Misalnya: <i>tongsis,</i> <i>tripod, monopod,</i> <i>gorilla pod, hingga tri</i> <i>axis camera/ phone</i> <i>holder (steady cam).</i>	 	Menghasilkan gambar yang stabil untuk kualitas terbaik

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
3.	<i>External Microphone</i> , Misalnya: <i>clip microphone</i> , <i>voice recorder</i> , atau jenis <i>shotgun</i>		Lebih jernih dan akurat dalam menangkap audio.
4.	<i>Lighting Gear</i> , Misalnya: <i>video lighting</i> , <i>reflector</i> , dan <i>diffuser</i> .		Pencahayaan buatan
5.	Headphone		Alat bantu dengar
6.	Komputer/Laptop		Editing, rendering, dan produksi
7.	Printer		Mencetak naskah video/vlog
8.	Alat tulis dan kertas		Membuat naskah dan story board

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
9.	Software Editing Video dan Vlog	AVS Video Editor Film OraGo  	Program pembuat video Program pembuat vlog

5. Organisasi :

Pengorganisasian kegiatan pembelajaran praktikum pembuatan media video/vlog penyuluhan dalam pembagian perannya, sebagai berikut:

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang.
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan tahapan pelaksanaan praktikum yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan, 3) pelaksanaan dan 4) produksi, dan 5) evaluasi video/vlog penyuluhan pertanian.
3. Masing-masing kelompok membuat laporan pelaksanaan praktikum pembuatan video/vlog penyuluhan pertanian.
4. Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil produksi pembuatan media video/vlog penyuluhan pertanian berupa: 1) naskah, dan 2) hasil produksi video/vlog penyuluhan pertanian.

b. Individu

1. Setiap mahasiswa melakukan pendalaman materi tentang video/vlog penyuluhan pertanian (tugas mandiri).
2. Materi pendalaman (tugas dan pertanyaan) dapat dilihat pada poin subbab 7 di bawah.

3. Setiap mahasiswa membuat laporan berupa tulisan/makalah hasil pendalaman materi video/vlog penyuluhan pertanian.
4. Makalah diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah.

Dalam proses kegiatan pembelajaran ini seluruh pekerjaan didistribusikan dengan pembagian peran kerja masing-masing dari mahasiswa, dosen, dan PLP sebagai berikut:

➡ Mahasiswa, diantaranya:

- 1) Pemilihan dan penetapan ide/gagasan
- 2) Pembuatan konsep serta desain media
- 3) Mengerjakan produksi media
- 4) Melakukan uji coba dan evaluasi
- 5) Produksi media
- 6) Mempresentasikan produksi media

➡ Dosen, diantaranya:

- 1) Merancang hasil produksi media (pemilihan atau pesanan)
- 2) Memonitor proses pengerjaan produksi media
- 3) Melakukan penilaian

➡ Pranata Laboratorium Pendidikan (PLP), diantaranya :

- 1) Membantu dosen dan mahasiswa dalam pengoperasian peralatan praktikum di laboratorium
- 2) Membantu dosen dan mahasiswa dalam penerapan metode kerja peralatan praktikum laboratorium.

6. Prosedur Kerja :



Gambar Prosedur Kerja Pembuatan Media Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

Tahapan Pembuatan Media Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

a. Pembentukan Kelompok Kerja

Pekerjaan ini dilaksanakan oleh kelompok sebanyak 3 orang, berperan sebagai produser, penulis naskah, sutradara, pemeran, tim pelaksana, editing, dan produksi.

b. Penentuan Ide/Gagasan.

Buatlah terlebih dahulu rancangan pembuatan media video/vlog penyuluhan sebaiknya ide diambil dari hasil identifikasi potensi wilayah atau *need assesment*. Sebagai contoh berikut ini:

➡ TOPIK	: Pengolahan Sisa Hasil Peternakan
➡ GAGASAN	: Ternyata paru sapi yang sebelumnya sering digunakan sebagai campuran pada sayur gulai jeroan dan mempunyai nilai ekonomis rendah. Dengan inovasi teknologi hasil ternak maka paru sapi dapat meningkat nilai ekonomisnya yaitu dengan diolah menjadi Kripik Paru Sapi.

➡ TUJUAN 1	:	○ Untuk meningkatkan pengetahuan dalam hal inovasi pengolahan hasil yang mudah dan murah. ○ Maka bentuk yang dipilih adalah video pembelajaran (instruksional video) ○ Menjelaskan tahap demi tahap proses pembuatan kripik paru sapi.
➡ TUJUAN 2	:	○ Untuk memperlihatkan pemanfaatan dan peningkatan nilai ekonomi dari paru sapi kepada masyarakat. ○ Maka bentuk yang dipilih adalah video dokumenter ○ Menceritakan keadaan sebelum dan sesudah paru sapi dapat diolah menjadi kripik paru sapi.
➡ MANFAAT	:	1. Masyarakat dapat membuat kripik paru sapi 2. Masyarakat dapat memanfaatkan bahan sisa hasil ternak berupa paru sapi menjadi kripik paru yang dapat meningkatkan pendapatan.
➡ JUDUL	:	1. MEMBUAT KRIPIK PARU SAPI 2. MENINGKATKAN NILAI EKONOMIS PARU SAPI

c. Penulisan Naskah.

Ikuti langkah-langkah berikut dalam pembuatan naskah video penyuluhan/vlog penyuluhan pertanian.

➡ Pilihlah salah satu bentuk program berikut :

- 1) Drama
- 2) Dokumenter
- 3) Talk show
- 4) Demo
- 5) Musikal
- 6) Quiz, dan
- 7) Features.

- ➡ Pilihlah format penulisan naskah dua kolom untuk skenario

**AYO, GANDAKAN UANGNYA !
DENGAN BERBISNIS PENGGEKUMKAN KELINCI
MENGUNAKAN KONSENTRAT PLUS**
Skenario : Yudi Rustandi, S.ST. M.Si.

VIDEO	AUDIO
Sekuen 1. Ext. Suasana siang di depan rumah pedagang kelinci 1. Tampak kelinci-kelinci muda siap dijual 2. Title (Caption) : <i>Superimpose</i> KEMENTERIAN PERTANIAN BADAN SDM PERTANIAN STPP MALANG <i>mempersembahkan</i> Ayo ! Gandakan Uangnya Dengan Berbisnis Penggeukkan Kelinci Dengan Konsentrat Plus 3. Title (Caption) Penulis Naskah dan Sutradara : Yudi Rustandi, S.ST, M.Si. Narator : Bekti Indraningsih, SP. <i>Durasi :</i> <i>Cut to :</i>	MUSIK : Instrumen : Country dari Smart Sound Pinnacle 10
Sekuen 2. Int. & Ext. Suasana siang di kandang kelinci 4. Tampak kelinci di kandang 5. Tampak pakan kelinci Suasana siang di tempat pemotongan ternak kelinci	Musik Latar : Instrumen : Country dari Smart Sound Pinnacle 10 Narator : Bekti Indraningsih, SP. Narasi : Mengapa memilih penggeukkan kelinci ? pertanyaan yang wajar bagi orang yang belum mengenal lika-liku bisnis beternak kelinci. Karena selama ini ternak kelinci dipelihara hanya sebagai ternak hias atau kesenangan semata sehingga pemeliharaannya pun ala kadarnya

Contoh : Format naskah dua kolom

- ➡ Lakukan visualisasi ide dalam bentuk : 1) sinopsis, 2) *treatment*, dan 3) skenario. (contoh bisa dilihat di bagian modul)

d. *Shooting*.

Pahami dan kauasai terlebih dahulu tata istilah/istilah teknis yang terdapat dalam skenario (*lihat di Modul Media Penyuluhan Pertanian*).

- ➡ Persiapkan alat dan perlengkapan yang dibutuhkan pada saat *shooting*
- ➡ Pemilihan pemeran disesuaikan dengan karakter yang diinginkan oleh skenario
- ➡ Lakukan diskusi dengan sutradara dan para pemeran untuk menyamakan persepsi terhadap keinginan skenario
- ➡ Lakukan latihan-latihan pemeranan oleh aktor, artis dan pemeran pendukung.
- ➡ Seting lokasi shooting sesuai skenario

- ➡ Lakukan shooting dengan mengikuti arahan sutradara
- ➡ Lakukan perekaman gambar dan suara.

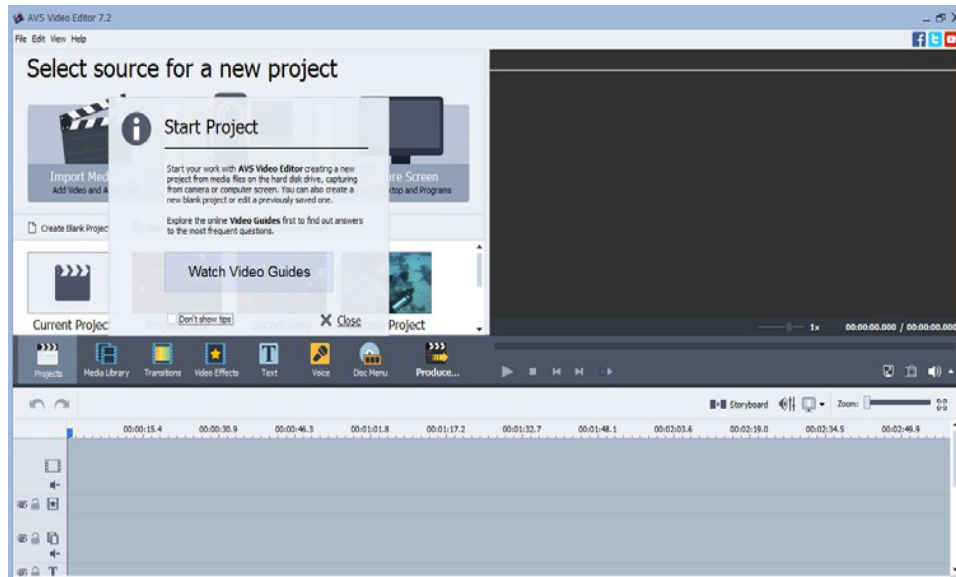
Contoh Gambar Suasana *Shooting*



e. *Editing, Rendering* dan Produksi

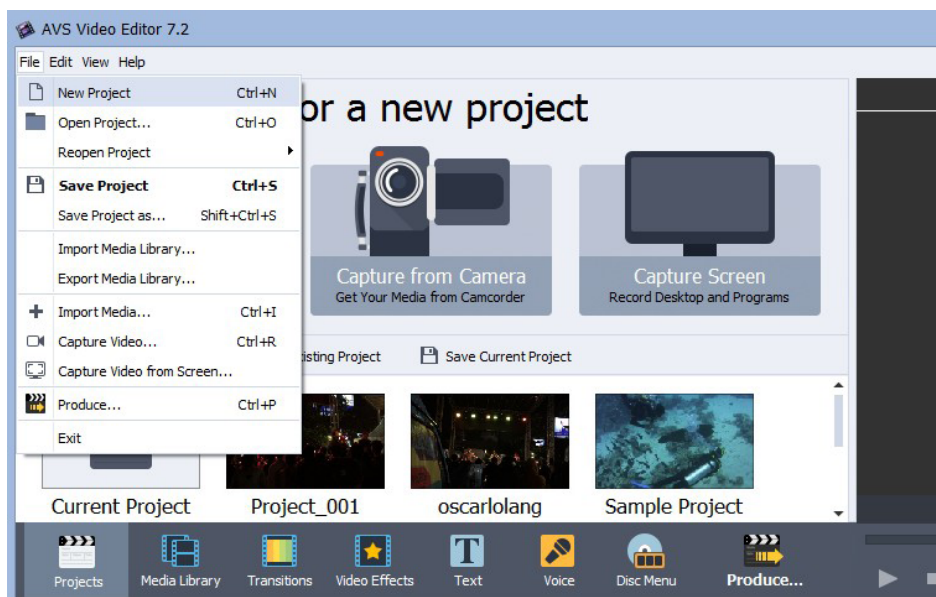
Langkah-langkah *editing* dan *rendering* video menggunakan *AVS Video Editor* (www.avs4you.com, 2010), sebagai berikut :

- 1) Pastikan aplikasi AVS Video Editor sudah ter-*install* di PC atau Laptop.
- 2) Buka aplikasi AVS Video Editor, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.



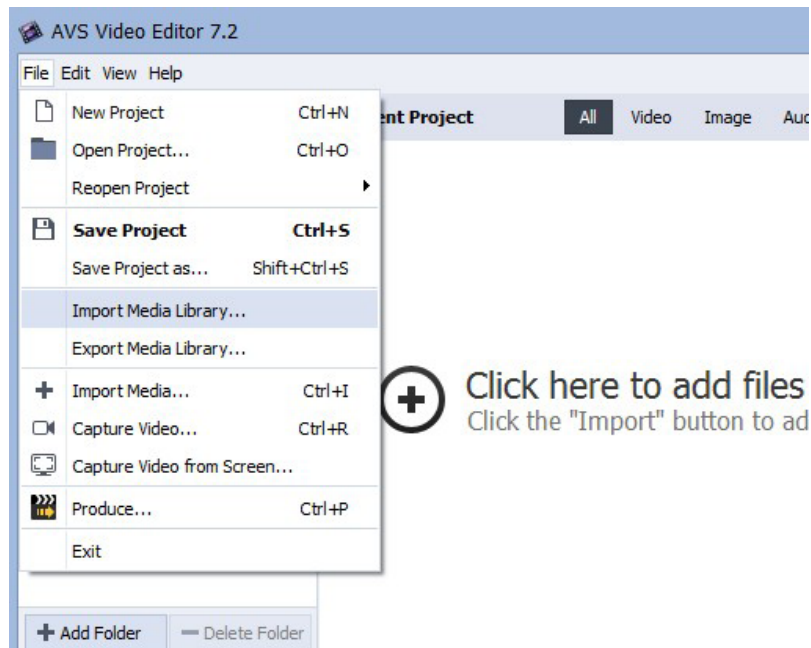
Gambar 1. Tampilan awal aplikasi AVS Video Editor

- 3) Untuk memulai proyek baru, klik menu **"File" > "New Project"**.



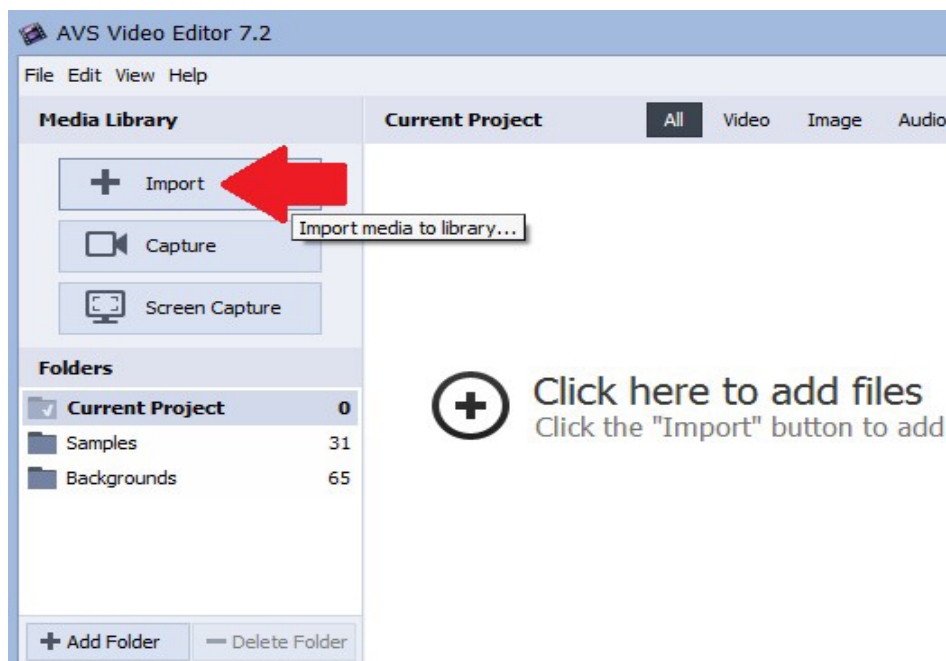
Gambar 2. Memulai proyek baru

- 4) Sekarang kita akan memasukkan beberapa video yang nantinya akan kita *edit* dengan cara klik menu **"File" > "Import Media Library"**.



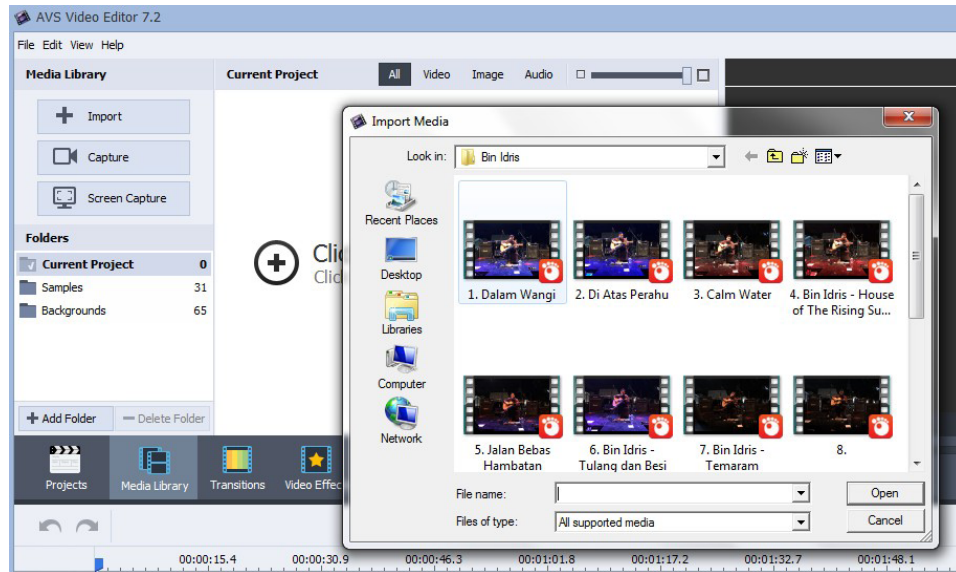
Gambar 3.1 *Import Media Library* dengan klik menu *File* terlebih dahulu

Cara lain dapat juga dengan klik tombol “+ Import” seperti di bawah ini.



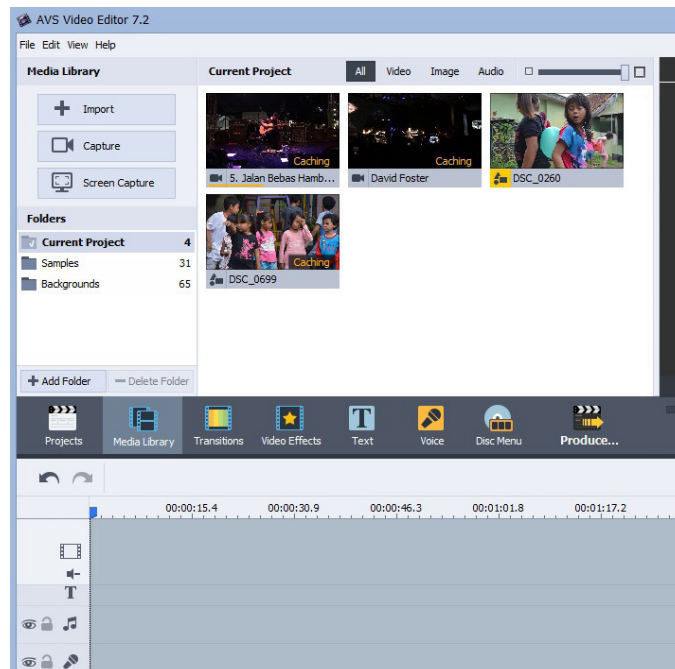
Gambar 3.2 *Import Media* dengan tombol *Import*

- 5) Selanjutnya kita akan diarahkan untuk memilih *file* apa saja yang akan kita *edit* nantinya



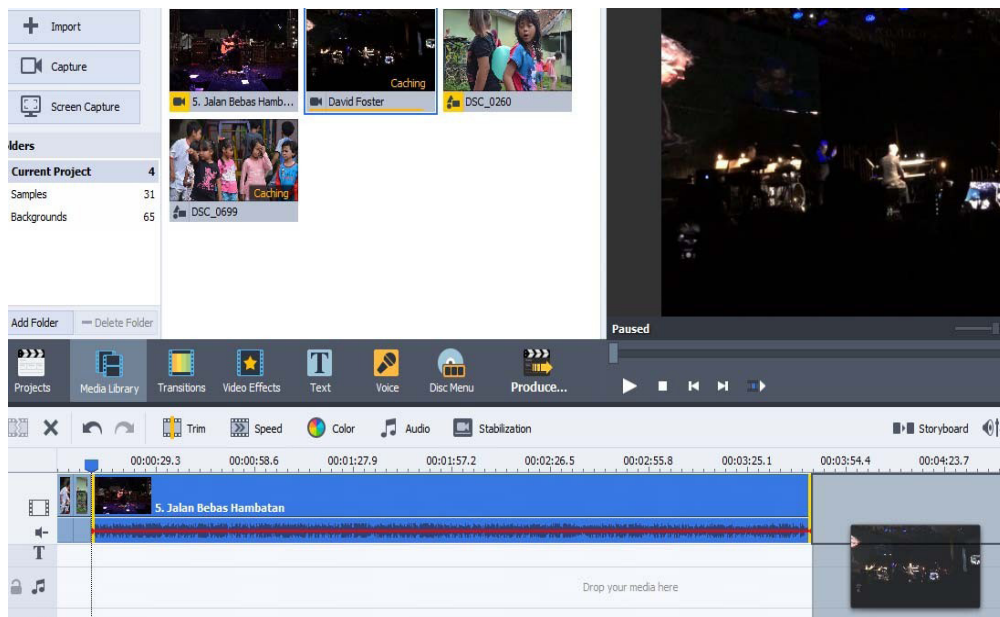
Gambar 4. *Browse file* mana saja yang akan diedit

- 6) Untuk memulai *mengedit*, kita perlu memindah *file* media yang dikehendaki menuju *Timeline*, dengan cara “**drag and drop mouse**” (tekan dan tahan mouse sambil digeser lalu lepas jika dirasa sudah sampai di tempat yang dituju), sesuai urutan yang kita rencanakan



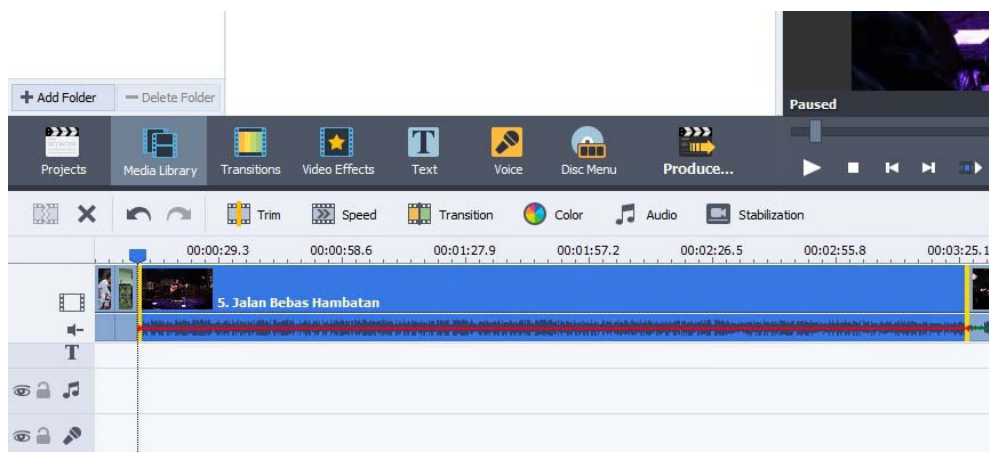
Gambar 5 Memindah *file* media menuju *timeline*

- 7) Setelah berhasil memindah file media, maka timeline di bagian bawah tersebut akan menjadi seperti ini



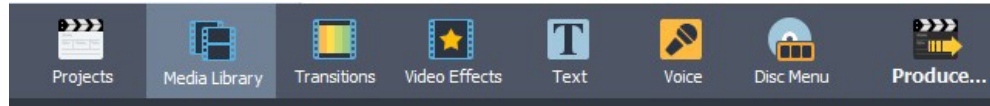
Gambar 6. Hasil *timeline* setelah memindah *file* media

- 8) Edit durasi atau *timing* video dan adegan (bagian) mana saja yang akan kita potong atau hilangkan dengan cara *drag* ke kanan atau kiri tepat di garis kuning pada masing-masing ujung *file* video yang terdapat pada *Timeline*. Harap cermati dengan saksama saat akan memotong bagian video agar momen-momen yang diinginkan tidak ikut terpotong.



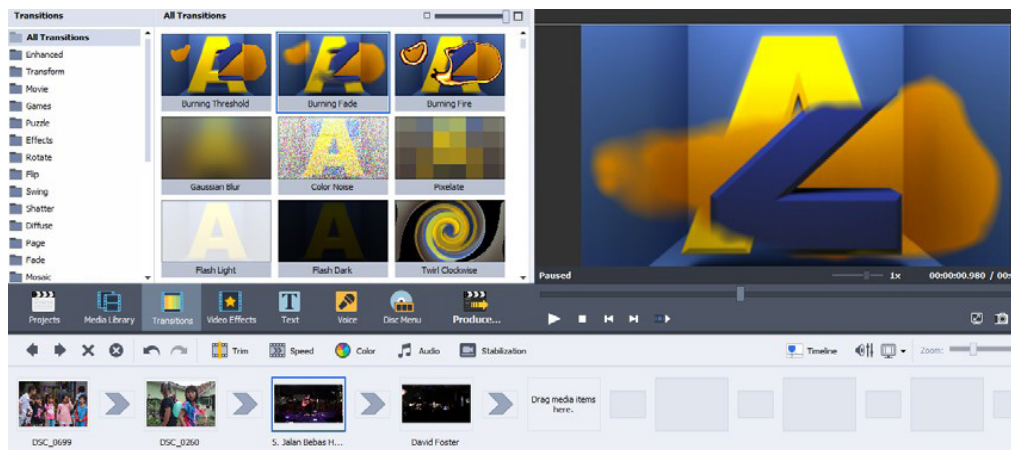
Gambar 7. *Edit* video dengan cara *drag* bagian-bagian yang tidak diinginkan

- 9) Jika sudah mahir dalam hal potong-memotong bagian video, maka kita dapat menuju ke proses selanjutnya agar video yang kita buat menjadi lebih menarik dengan menambahkan *Transitions*, *Video Effects*, *Text*, *Voice*, serta *Disc Menu*.



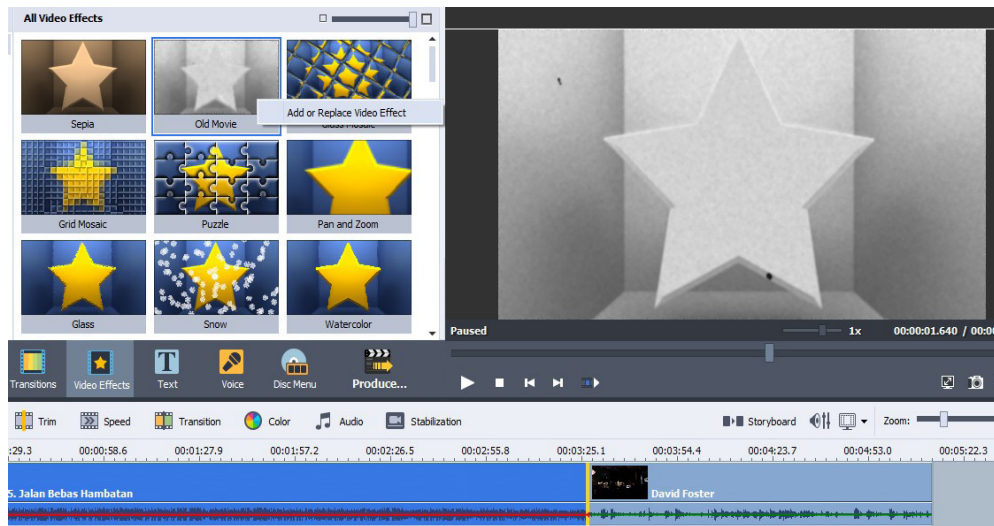
Gambar 8. Tampilan pilihan fitur untuk menjadikan video lebih menarik

- 10) Fitur “**Transitions**” memiliki banyak pilihan transisi dan berfungsi sebagai efek pergantian dari satu video ke video lainnya agar terkesan *smooth* atau halus. Pilih efek transisi yang diinginkan lalu *drag and drop mouse* tanda “>” sebagai pemisah masing-masing video.



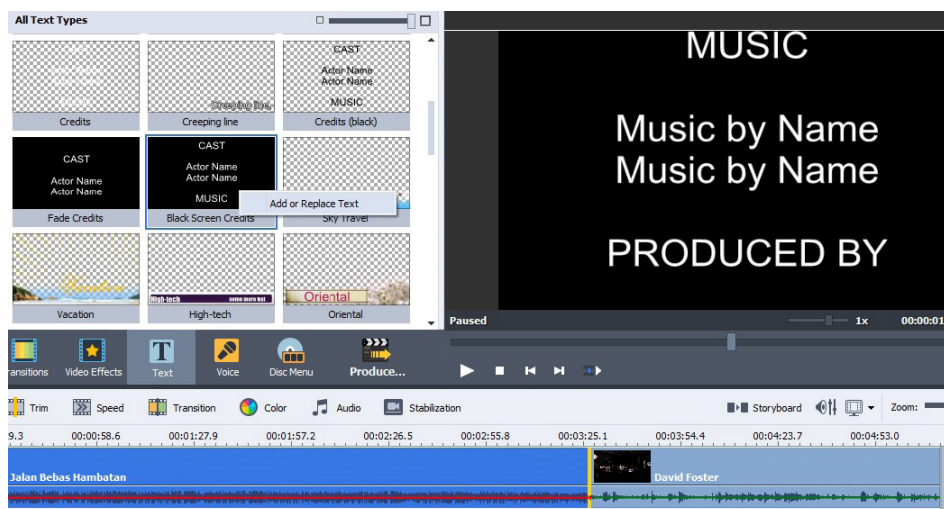
Gambar 9. Tampilan fungsi fitur “Transitions”

- 11) Fitur “**Video Effects**” memiliki beragam pilihan yang berfungsi untuk memberikan efek- efek pada video. Jika kita ingin menambahkan efek-efek tersebut pada video kita, maka kita harus menambahkan secara manual terlebih dahulu dengan cara klik kanan pada efek yang dipilih, maka akan muncul perintah “**Add or Replace Video Effect**”. Selanjutnya tinggal mengatur seberapa panjang *effect* tersebut berjalan sesuai dengan selera kita.



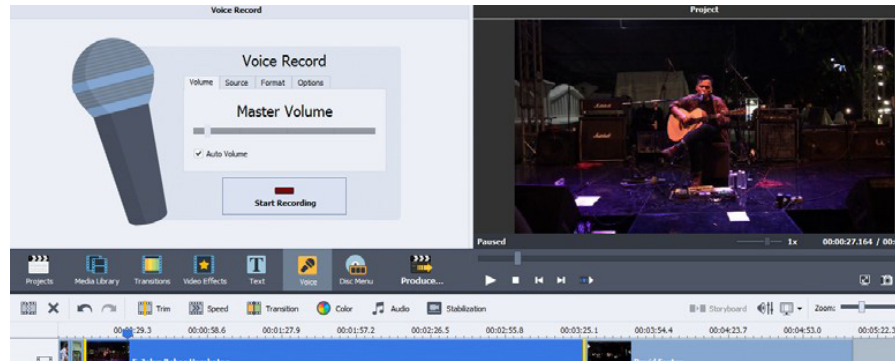
Gambar 10. Tampilan fungsi fitur “Video Effects”

- 12) Fitur “**Text**” memiliki banyak efek teks yang fungsinya untuk memberikan tulisan pada video. Cara menambahkan teks pada video sama dengan cara untuk menambahkan video *effect* seperti pada langkah sebelumnya.



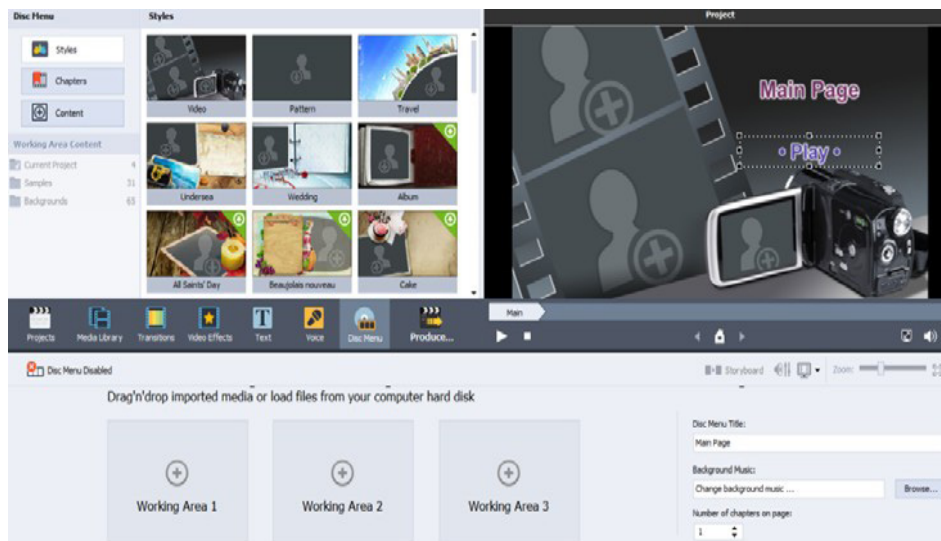
Gambar 11. Tampilan fungsi fitur “Text”

- 13) Fitur “**Voice**” berfungsi untuk merekam audio atau menambahkan suara ke dalam video (jika dirasa perlu). Agar fungsi fitur tersebut berfungsi, maka kita memerlukan perangkat audio seperti *microphone* atau *headset/headphone*. Jika perangkat audio tersebut sudah terpasang, klik tombol “**Start Recording**”.



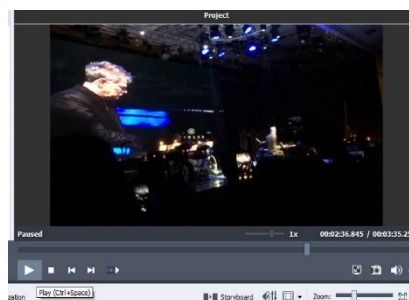
Gambar 12. Tampilan fungsi fitur “Voice”

- 14) Fitur “**Disc Menu**” untuk menambah efek lain pada video seperti ditambah *background, layout*, dan lain-lain.



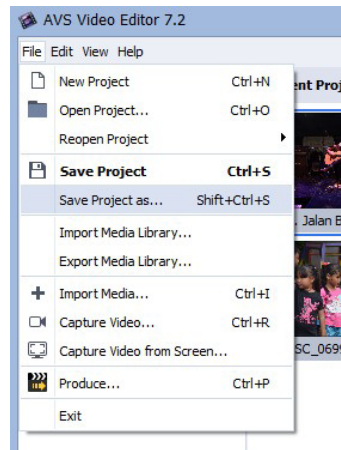
Gambar 13. Tampilan fitur “Disc Menu”

- 15) Klik tombol “**Play**” untuk sewaktu-waktu menjalankan hasil keseluruhan video yang telah *diedit*.



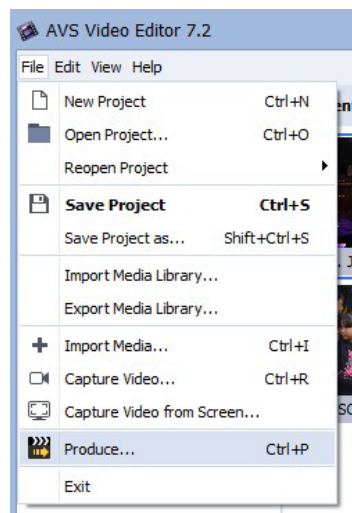
Gambar 14. Tombol play untuk melihat hasil video keseluruhan yang telah diedit

- 16) Jangan lupa untuk menyimpan proyek ini terlebih dahulu agar tidak hilang dengan cara klik menu **"File"** > **"Save Project As"** (jika sama sekali belum pernah menyimpan dan memberi nama *file*), atau pilih **"Save Project"** (jika sebelumnya kita sudah pernah menyimpan serta memberi nama *file*).



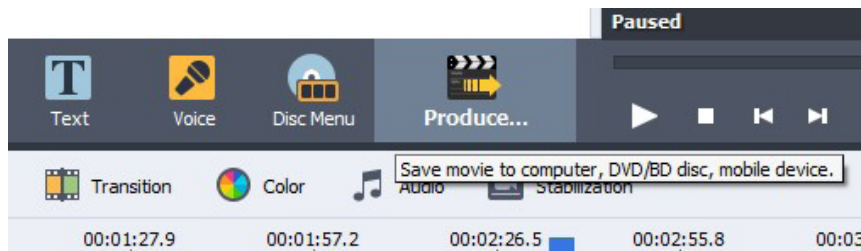
Gambar 15. Cara menyimpan project

- 17) Jika proyek sudah tersimpan dan dirasa sudah selesai dalam mengedit video, maka inilah saatnya kita meng-*convert* video menjadi "movie" atau video yang sudah menjadi satu kesatuan agar nantinya dapat diputar menggunakan pemutar video (video player) seperti K-Lite, VLC, GOM Player, *Media Player Classic*, dan sebagainya dengan cara klik menu **"File"** > **"Produce"** (Ctrl +P).



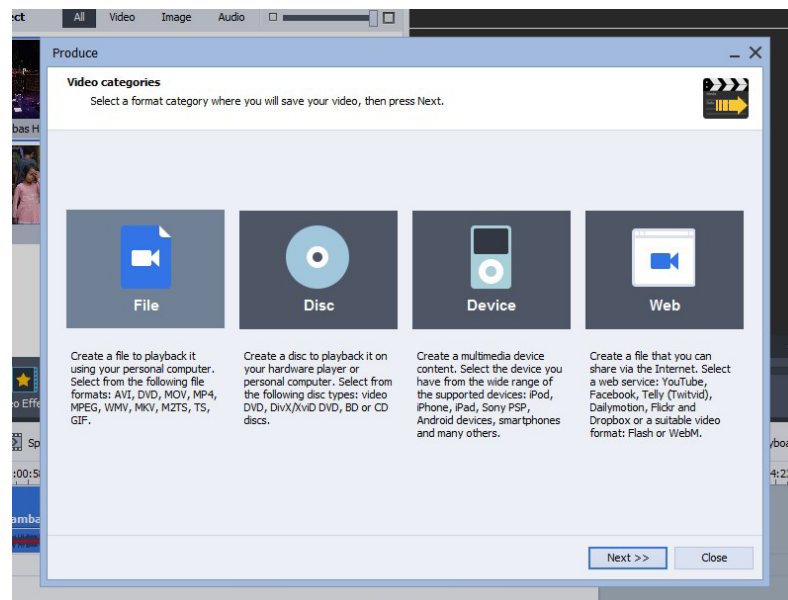
Gambar 16. Cara mem-*produce* video yang sudah diedit melalui menu *File*

Cara lain untuk mem-*produce* video dapat juga dengan menekan fitur “**Produce**” seperti di bawah ini.



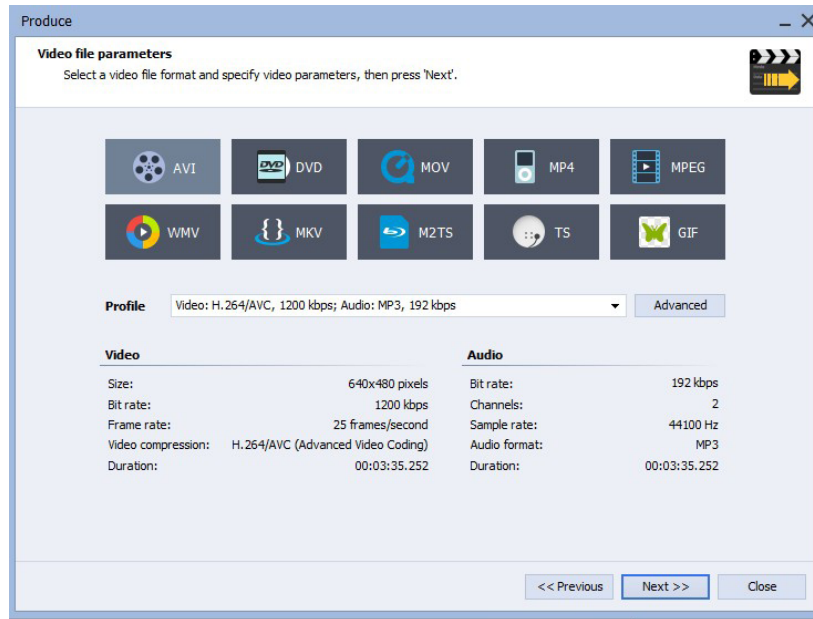
Gambar 17. Cara mem-*produce* video yang sudah diedit melalui fitur **Produce**

- 18) Setelah kita menekan tombol “**Produce**”, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini, lalu kita pilih saja yang bertuliskan “**File**” lalu klik “**Next**”



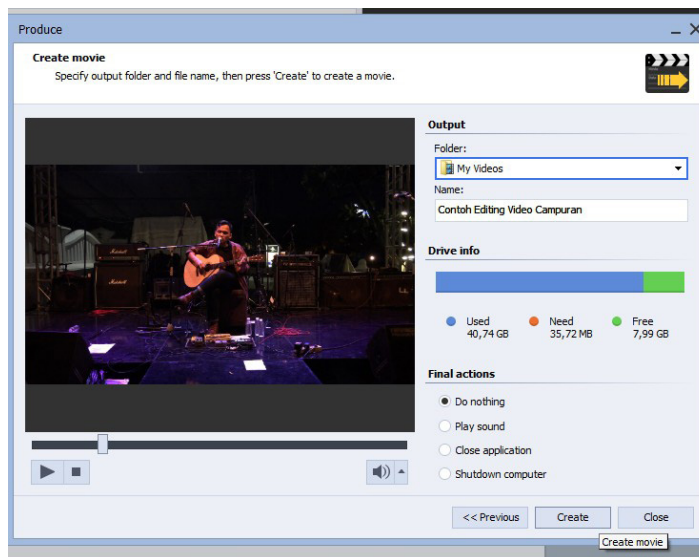
Gambar 18. Tampilan awal setelah kita pilih fitur **Produce**

- 19) Selanjutnya kita pilih format yang kita inginkan untuk video tersebut. Jika nantinya video akan diputar di PC/laptop saran saya pilih format AVI saja, karena AVI merupakan format video yang paling banyak digunakan. Di sebelah kanan kotak Profile terdapat pilihan **Advanced**, yakni berfungsi untuk mengatur kualitas dari video tersebut, semakin tinggi kita mengatur, maka semakin bagus kualitasnya. Namun, jika kalian belum mengerti cara mengaturnya, lebih baik tidak usah diatur, biarkan saja sesuai pengaturan dari pabrik (*setting default*).



Gambar 19. Pilihan format video lanjutan dari fitur *Produce*

- 20) Sekarang kita telah masuk ke tahap terakhir, yaitu 18memberi nama *file* video yang diinginkan dan memilih lokasi tempat penyimpanan *outputnya*. Setelah itu klik tombol **“Create”** dan tunggu beberapa saat hingga proses *“rendering”* selesai. Lama proses tersebut tergantung dari durasi video yang kita edit.



Gambar 20. Tampilan saat proses rendering video

f. Uji Coba dan Evaluasi Video/Vlog Penyuluhan Pertanian

1) Lakukan tahap pertama, pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

➡ Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* (Pengujian berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak).

➡ Contoh : Tabel Pengujian *Blackbox Testing*

Aktivitas Pengujian	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
• Frekuensi gambar • Rasio tinggi-lebar • Resolusi Video	25 fps 4:3 1280x720	25 fps 4:3 640x480	[x] Diterima [] Ditolak [x] Diterima [] Ditolak [] Diterima [x] Ditolak
Dst ...			

➡ Lakukan pengujian ulang apabila hasil masih ditolak (tidak sesuai hasil yang diharapkan)

2) Lakukan tahap pengujian beta yang dilakukan dan melibatkan penggunaan akhir.

➡ Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan Model Evaluasi Sadiman

➡ Contoh : Model Model Evaluasi Sadiman

7. Tugas dan Pertanyaan :

Untuk memperdalam uraian materi Media Video/Vlog Penyuluhan Pertanian, lakukanlah kegiatan berikut :

a. Setiap mahasiswa ditugaskan untuk :

- 1) Pelajari dan pahami uraian materi pada **Modul Media Penyuluhan Pertanian!**
- 2) Putar dan amati contoh video/vlog penyuluhan pertanian.
- 3) Jawablah pertanyaan-pertanyaan, sebagai berikut :
 - a) Video/vlog penyuluhan yang tadi telah diputar (dilihat), termasuk kepada bentuk video/vlog penyuluhan apa ?
Alasan :
.....
 - b) Apakah isi materi yang disampaikan sudah sesuai dengan judul ?
Alasan :
.....
 - c) Bagaimana caranya menentukan topik dan judul dari materi video/vlog penyuluhan yang akan ditayangkan di daerah (wilayah) yang akan menjadi lokasi penyuluhan ?
Caranya :
.....
 - d) Apakah isi materi video/vlog penyuluhan yang ditayangkan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai ?
Alasan :
.....
 - e) Apakah informasi yang disampaikan pada video/vlog penyuluhan tersebut mudah dipahami ?
Alasan :
.....
 - f) Apakah inovasi teknologi yang menjadi bahan informasi pada video/vlog penyuluhan tersebut dapat diterapkan oleh sasaran (petani) ?
Alasan :
.....

- g) Apakah cara penyajian (pengemasan) video/vlog penyuluhan tersebut sudah sesuai dengan sasaran pendengar ?
- Alasan :
-
- h) Apakah kualitas suara video/vlog penyuluhan tersebut sudah layak untuk ditayangkan kepada publik (sasaran penyuluhan) ?
- Alasan :
-
- i) Apakah teknik penyusunan isi materi pada video/vlog penyuluhan tersebut sudah baik dan benar ?
- Alasan :
-
- b. Deskripsikan (berikan gambaran) berupa tulisan hasil jawaban tersebut !

8. Pustaka :

- Anonymous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonymous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonymous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arifin Y., dkk. 2015. Digital Multimedia. Bina Nusantara Media & Publishing. PT. Widya Inovasi Nusantara. DKI Jakarta.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Menggunakan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Yogyakarta.

- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Reyvalda R., 2018. Mengenal Adobe Animate CC 2018. Publikasi e-book Pertama-2018-©Reyki Reyvalda. Lisensi Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.
- Surdjono HD., 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Konsep dan Pengembangan. UNY Press.
- Wibawanto W., 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. Jember-Jawa Timur.
- www.avs4you.com, 2004-2011. AVS4YOU Programs Help. AVS Video Editor. © Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2011 All rights reserved

9. Hasil Praktikum :

- a. Individu : Tulisan (deskripsi) jawaban tugas
- b. Kelompok : 1) Naskah video/vlog penyuluhan pertanian, dan 2) Video/vlog penyuluhan pertanian.

BUKU PETUNJUK PRAKTIKUM

MEDIA PENYULUHAN

Minggu ke	: XII-XIV
Capaian Pembelajaran Khusus	: Merancang desain dan membuat multi media interaktif penyuluhan pertanian berbasis teknologi computer/laptop dan aplikasi android.
Waktu	: 3X3x120 menit
Tempat	: Lab Media Penyuluhan Pertanian

1. Pokok Bahasan :

- a. Merancang desain menu multimedia interaktif berbasis teknologi computer/ laptop dan aplikasi android.
- b. Pembuatan multimedia interaktif berbasis teknologi computer/laptop dan aplikasi android.
- c. Penggunaan multimedia interaktif berbasis teknologi computer/laptop dan aplikasi android.

2. Indikator Pencapaian :

- a. Mahasiswa mampu merancang desain penyusunan menu multimedia interaktif berbasis teknologi komputer/laptop dan aplikasi android.
- b. Mahasiswa menguasai teknik pembuatan multimedia interaktif berbasis teknologi komputer/laptop dan aplikasi android.
- c. Mahasiswa mampu menguasai prosedur/langkah pembuatan multimedia interaktif berbasis teknologi komputer/laptop dan aplikasi android.
- d. Mahasiswa mampu memproduksi multimedia interaktif berbasis teknologi komputer/laptop dan aplikasi android.
- e. Mahasiswa mampu merancang penggunaan multimedia interaktif berbasis teknologi komputer/laptop dan aplikasi android dalam pelaksanaan kegiatan penyuluhan pertanian.

3. Teori :

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan teks link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lainnya.

Dalam rangka memberikan materi penyuluhan yang lebih dapat diterima oleh para petani, maka dalam penyampaian materinyapun perlu menggunakan aplikasi teknologi informasi tepat guna yang sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman, yaitu materi penyuluhan yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif atau aplikasi android. Dipilihnya media penyuluhan multimedia interaktif ini, untuk menjawab semua kesulitan dalam penyampaian materi di mana tidak perlu lagi mempersiapkan dan menggunakan berbagai macam piranti untuk satu materi penyuluhan.

Pengembangan multimedia interaktif salah satunya dapat dikembangkan berdasarkan model ADDEI. Model ADDIE merupakan suatu konsep dalam pengembangan media belajar berbasis pembelajaran instruksional dengan tahapan menganalisis (*analyze*), mendesain (*design*), mengembangkan (*develop*), menerapkan (*implementation*), dan mengevaluasi (*evaluation*). Mengembangkan media penyuluhan dengan proses ADDIE akan efektif karena ADDIE memiliki proses yang berfungsi sebagai panduan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks. Dalam pendekatan penyuluhan, filosofi untuk penerapan ADDIE ini adalah bahwa penyuluhan tidak bersifat mendidik, membatasi, pasif, dan tunggal, akan tetapi harus terpusat pada penerima manfaat, inovatif, otentik, dan inspiratif (Branch, 2009).

4. Bahan dan Alat :

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
1.	Kamera video/HP Android	Kamera video  Handphone/ HP Android 	Shooting
2.	<i>Stabilizer Holder,</i> Misalnya: <i>tongsis,</i> <i>tripod, monopod,</i> <i>gorilla pod, hingga</i> <i>tri axis camera/</i> <i>phone holder (steady</i> <i>cam).</i>	 	Menghasilkan gambar yang stabil untuk kualitas terbaik
3.	<i>External Microphone,</i> Misalnya: <i>clip</i> <i>microphone, voice</i> <i>recorder, ataupun</i> <i>jenis shotgun</i>	 	Lebih jernih dan akurat dalam menangkap audio.
4.	<i>Lighting Gear,</i> Misalnya: <i>video</i> <i>lighting, reflector,</i> <i>dan diffuser.</i>		Pencahayaan buatan
5.	Headphone		Alat bantu dengar

No.	Bahan dan Alat	Gambar	Keterangan/ kegunaan
6.	Komputer/Laptop		Editing, rendering, dan produksi
7.	Printer		Mencetak konsep, dan dok multimedia
8.	Alat tulis dan kertas		Membuat naskah dan story board
9.	<i>Software Adobe Animate cc 2018</i>		Program untuk membuat multimedia interaktif

5. Organisasi :

Pengorganisasian kegiatan pembelajaran praktikum pembuatan media video/vlog penyuluhan dalam pembagian perannya, sebagai berikut:

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 3 orang.
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan tahapan pelaksanaan praktikum yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan, 3) pelaksanaan dan 4) produksi, dan 5) evaluasi multimedia penyuluhan pertanian.

3. Masing-masing kelompok membuat laporan pelaksanaan praktikum pembuatan multimedia penyuluhan pertanian.
4. Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil produksi pembuatan multimedia penyuluhan pertanian berupa: 1) naskah , dan 2) hasil produksi video/vlog penyuluhan pertanian.

b. Individu

1. Setiap mahasiswa melakukan pendalaman materi tentang multimedia penyuluhan pertanian (tugas mandiri).
2. Materi pendalaman (berupa pertanyaan dan tugas) dapat dilihat pada poin subbab 7 di bawah.
3. Setiap mahasiswa membuat laporan berupa tulisan/makalah hasil pendalaman materi multimedia penyuluhan pertanian.
4. Makalah diserahkan kepada dosen pengampu mata kuliah.

Dalam proses kegiatan pembelajaran ini seluruh pekerjaan didistribusikan dengan pembagian peran kerja masing-masing dari mahasiswa, dosen, dan PLP sebagai berikut:

➡ Mahasiswa, diantaranya:

- 1) Merancang konsep desain multimedia
- 2) Pembuatan konsep desain multimedia
- 3) Pembuatan multimedia
- 4) Merancang penggunaan multimedia
- 5) Mempresentasikan produk multimedia

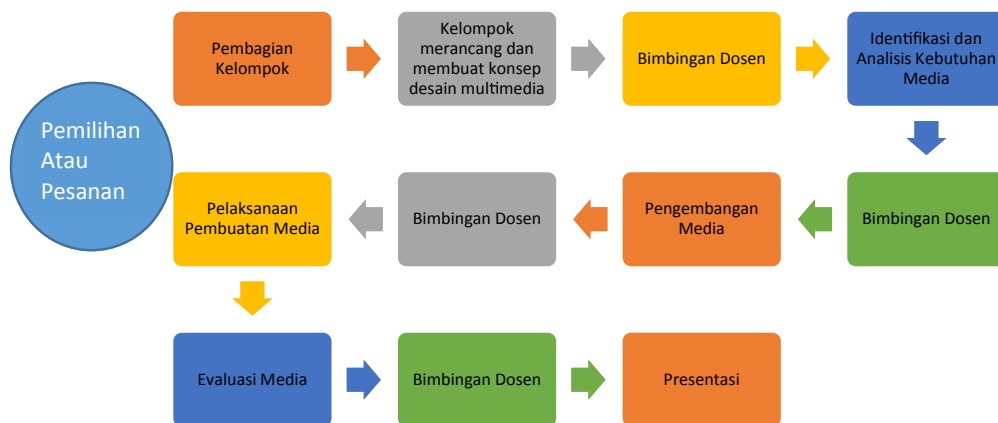
➡ Dosen, diantaranya:

- 1) Merancang hasil produksi multi media (pemilihan atau pesanan)
- 2) Memonitor proses pengerjaan produksi multimedia
- 3) Melakukan penilaian hasil produk multimedia

➡ Pranata Laboratorium Pendidikan (PLP), diantaranya :

- 1) Membantu dosen dan mahasiswa dalam pengoperasian peralatan praktikum di laboratorium
- 2) Membantu dosen dan mahasiswa dalam penerapan metode kerja peralatan praktikum laboratorium.

6. Prosedur Kerja :



Gambar Prosedur Kerja Pembuatan Multimedia Interaktif Penyuluhan Pertanian

Prosedur kerja pembuatan multimedia penyuluhan pertanian berbasis komputer dan android dilakukan melalui prosedur PDAC dan model ADDIE dengan menggunakan software Adobe Animate CC 2018.

a. Pembentukan Kelompok Kerja

Pekerjaan ini dilaksanakan oleh kelompok sebanyak 3 orang, berperan sebagai produser, penulis naskah, sutradara, pemeran, tim pelaksana, editing, evaluasi, dan produksi.

b. Lakukan identifikasi dan analisis kebutuhan media.

Gunakan analisis *need assessment* untuk:

- 1) Menentukan tujuan dan manfaat multimedia penyuluhan interaktif
- 2) Memilih dan menetapkan pengguna multimedia penyuluhan interaktif
- 3) Mengidentifikasi sumberdaya yang tersedia

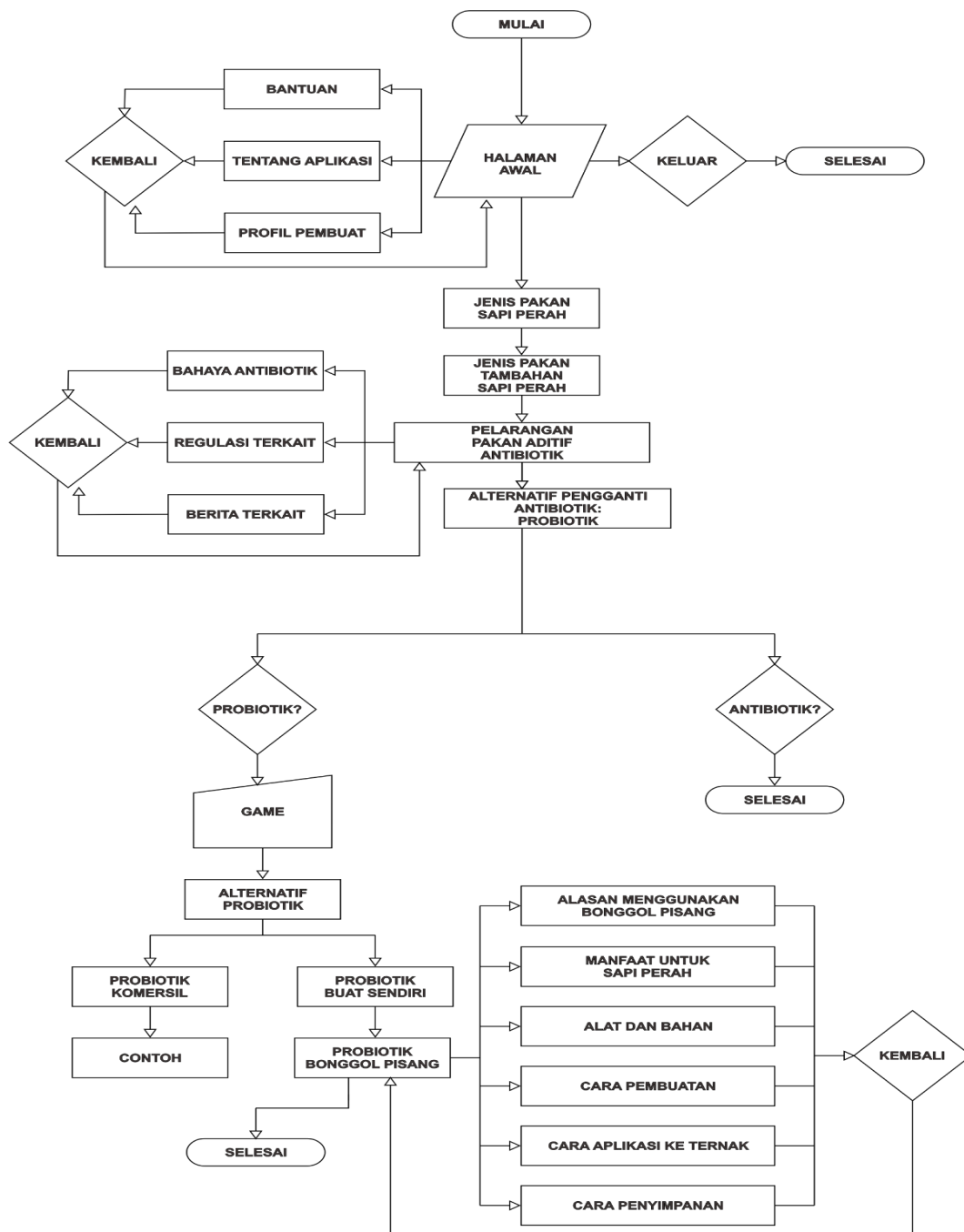
- 4) Merekomendasikan jenis media yang digunakan dan biayanya
- c. Buatlah design (perancangan) penyusunan menu multimedia interaktif, tahapannya sebagai berikut :
 - 1) Menetapkan spesifikasi mengenai konsep program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.

Jenis	: Multimedia Interaktif Penyuluhan Pertanian
Judul	: Probiotik dari Bonggol Pisang sebagai Bahan Pakan Tambahan Sapi Perah
Tujuan Aplikasi	: Mengenalkan dan memberikan pengetahuan dan keterampilan pembuatan probiotik dari bonggol pisang.
Sasaran	: Peternak KSTM
<i>Layout size</i>	: Width 1280 x High 720 pixel
<i>Font/Style/Size</i>	: Arial
Target Output	: Flash Player 10.3, Android
Script	: ActionScript 3.0, Air Android
Format	: .fla, SWF File, Android
Pengembang	: Reyki Revalda

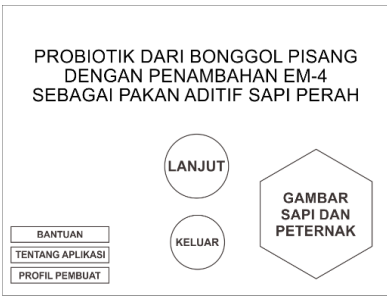
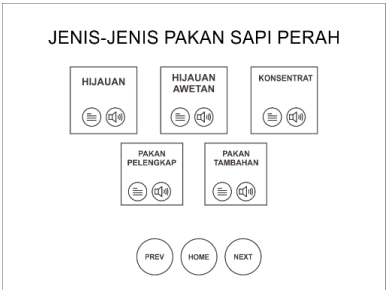
- 2) Pilihlah dan tetapkan desain yang akan dibuat berdasarkan tujuan intruksional. Perancangan awal dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*.

➡ Contoh *Flowchart* Rencana Multimedia Interakti

Flowchart Rencana Multimedia Interaktif

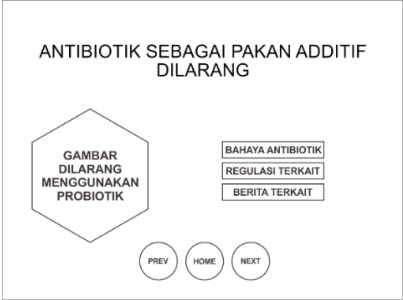


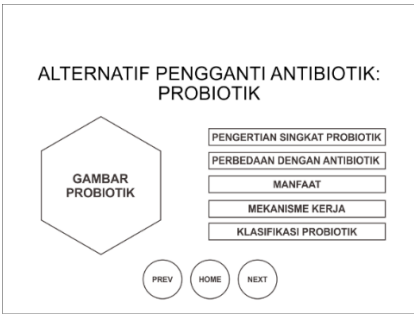
➡ Contoh *Storyboard* Multimedia Interaktif

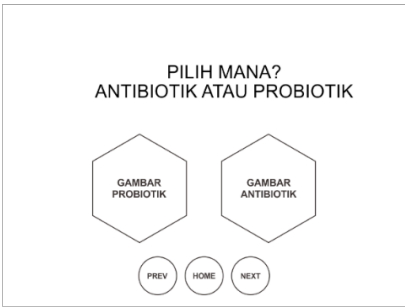
No	Gambar Layar	Keterangan
1		- Slide disamping muncul setelah program dijalankan - Ukuran frame untuk seluruh slide 1366x768 pixel - Warna : - Warna judul “probiotik dari bonggol pisang dengan penambahan em-4 sebagai pakan aditif sapi perah” menggunakan warna putih dengan background gambar pemandangan ladang. - Warna background tombol “bantuan”, “tentang aplikasi” dan profil pembuat” putih dengan warna tulisan hitam - Warna background tombol “lanjut” berwarna hijau muda dengan warna tulisan putih. - Warna animasi sapi dan peternak disesuaikan - Tipe font: judul “Badaboom”, Tombol-tombol yang ada “Google Sans”
2		- Slide disamping muncul setelah mengklik tombol “lanjut” di slide sebelumnya - Tombol : - Tombol deskripsi tiap gambar - Tombol narasi gambar - Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya - Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal - Tombol navigasi berikutnya untuk beralih ke slide berikutnya - Gambar : - Terdiri dari 5 gambar jenis-jenis pakan sapi perah

No	Gambar Layar	Keterangan
		b. Gambar background “sapi perah dengan efek gelap” 4. Warna : a. Warna background gelap b. Judul “jenis jenis pakan sapi perah” menggunakan warna terang c. Background teks deskripsi gambar menggunakan warna terang dengan teks menggunakan warna terang d. Background ikon narasi menggunakan warna putih dengan warna ikon hitam e. Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan ikon menggunakan warna putih 5. Tipe font: Google Sans 6. Narasi : a. Hijauan b. Hijauan awetan c. Konsentrat d. Pakan Pelengkap e. Pakan Tambahan
		7. Interaksi : Fasilitator mempersilahkan penerima manfaat menebak nama-nama jenis pakan sapi perah berdasarkan gambar yang muncul di slide
3		1. Slide disamping muncul setelah mengklik tombol “lanjut” di slide sebelumnya 2. Tombol : a. Tombol deskripsi tiap gambar b. Tombol narasi gambar

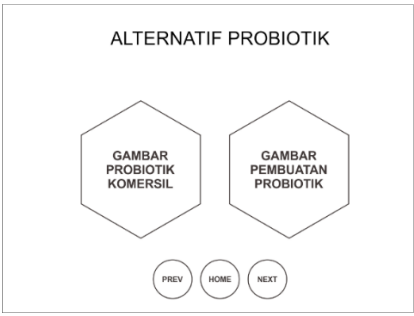
No	Gambar Layar	Keterangan
		c. Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya d. Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal e. Tombol navigasi berikutnya untuk beralih ke slide berikutnya 3. Gambar : a. Terdiri dari 5 gambar jenis-jenis pakan tambahan sapi perah b. Gambar background sapi perah 4. Warna : a. Warna background gelap b. Judul “jenis jenis pakan tambahan sapi perah” menggunakan warna terang c. Background teks deskripsi gambar menggunakan warna terang dengan teks menggunakan warna terang d. Background ikon narasi menggunakan warna hijau dengan warna ikon putih e. Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan ikon menggunakan warna putih 5. Tipe font: Google sans 6. Narasi : a. Jamu ternak b. Prebiotik c. Probiotik d. Antibiotik e. Pakan Tambahan

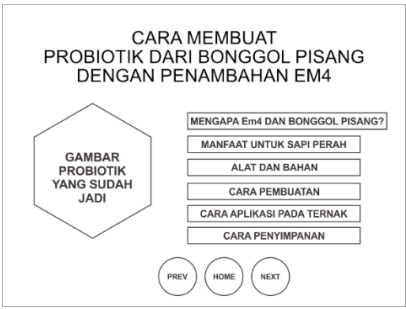
No	Gambar Layar	Keterangan
4		- Slide disamping muncul setelah mengklik tombol “lanjut” di slide sebelumnya - Tombol : - Tombol-tombol menu di samping kanan - Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya - Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal - Tombol navigasi berikutnya untuk beralih ke slide berikutnya - Gambar : Gambar dilarang menggunakan antibiotik - Animasi : <i>warning flash</i> pada gambar antibiotik - Warna : - Warna background merah - Warna gambar disesuaikan - Judul “jenis jenis pakan tambahan sapi perah” menggunakan warna terang - Background teks menu menggunakan warna merah dengan teks menggunakan warna putih - Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan tulisan menggunakan warna putih - Tipe font: Google Sans

No	Gambar Layar	Keterangan
5		- Slide disamping muncul setelah mengklik tombol “lanjut” di slide sebelumnya - Tombol : - Tombol-tombol menu di samping kanan - Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya - Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal - Tombol navigasi berikutnya untuk beralih ke slide berikutnya - Gambar : Gambar probiotik - Animasi : ceklis pada gambar probiotik - Warna : - Warna background hijau - Warna gambar disesuaikan - Judul “jenis jenis pakan tambahan sapi perah” menggunakan warna putih - Background teks menu menggunakan warna hijau dengan teks menggunakan warna putih - Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan tulisan menggunakan warna putih - Tipe font: Google sans

No	Gambar Layar	Keterangan
6		- Slide disamping muncul setelah mengklik tombol “lanjut” di slide sebelumnya - Tombol : - Tombol probiotik dan antibiotik - Warna : - Warna background putih - Warna gambar disesuaikan - Judul “pilih yang mana?” menggunakan warna putih - Background teks “probiotik” menggunakan warna hijau dengan teks menggunakan warna putih - Background teks “antibiotik” menggunakan warna merah dengan teks menggunakan warna putih - Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan tulisan menggunakan warna putih - Tipe font: Google Sans - Interaksi : Fasilitator mempersilahkan penerima manfaat untuk memilih salah satu dari dua pilihan antara probiotik atau antibiotik. Jika memilih probiotik maka lanjut ke slide berikutnya. Jika memilih antibiotik maka aplikasi langsung berhenti

No	Gambar Layar	Keterangan
7		- Slide disamping muncul setelah mengklik tombol “probiotik” di slide sebelumnya - Tombol : - Tombol probiotik dan antibiotik - Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya - Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal - Warna : - Warna background disesuaikan - Warna gambar disesuaikan - Judul “jenis jenis pakan tambahan sapi perah” menggunakan warna putih - Background teks menu menggunakan warna coklat muda dengan teks menggunakan warna putih - Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan tulisan menggunakan warna putih - Warna tulisan lain disesuaikan - Tipe font: Google Sans - Interaksi : Fasilitator mempersilahkan penerima manfaat untuk menebak gambar yang menjadi susunan kata. Jika salah maka akan keluar tulisan “Salah, ulangi lagi”, jika benar maka akan menuju slide berikutnya

No	Gambar Layar	Keterangan
8		- Slide disamping muncul setelah berhasil melalui tahap dari slide sebelumnya - Tombol : - Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya - Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal - Tombol navigasi next untuk menuju slide berikutnya - Warna : - Warna background disesuaikan - Warna gambar disesuaikan - Judul "alternatif probiotik" menggunakan warna putih - Background teks menggunakan warna putih dengan teks menggunakan warna disesuaikan warna background - Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan tulisan menggunakan warna putih - Warna tulisan lain putih - Tipe font: Google sans

No	Gambar Layar	Keterangan
9		- Slide disamping muncul setelah mengklik gambar membuat sendiri probiotik di slide sebelumnya - Tombol : - Tombol-tombol menu di samping kanan - Tombol navigasi sebelumnya untuk kembali ke slide sebelumnya - Tombol navigasi home untuk kembali ke slide awal - Tombol navigasi berikutnya untuk beralih ke slide berikutnya - Gambar : Gambar hasil membuat sendiri probiotik - Warna : - Warna background coklat gelap - Warna gambar disesuaikan - Judul menggunakan warna putih - Background teks menu menggunakan warna coklat muda dengan teks menggunakan warna putih - Background tombol-tombol navigasi (prev, home, dan next) menggunakan warna hijau dengan tulisan menggunakan warna putih - Tipe font: Google Sans

3) Tahapan pengembangan (*development*) multimedia dilakukan sebagai implementasi dari *flowchart* dan *storyboard*. Tahapan *depolovment* sebagai berikut :

a) Kumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan multimedia yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, media grafis, media video/vlog, media audio/siaran pedesaan, dan lain-lain

yang dapat dibuat mandiri, diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya.

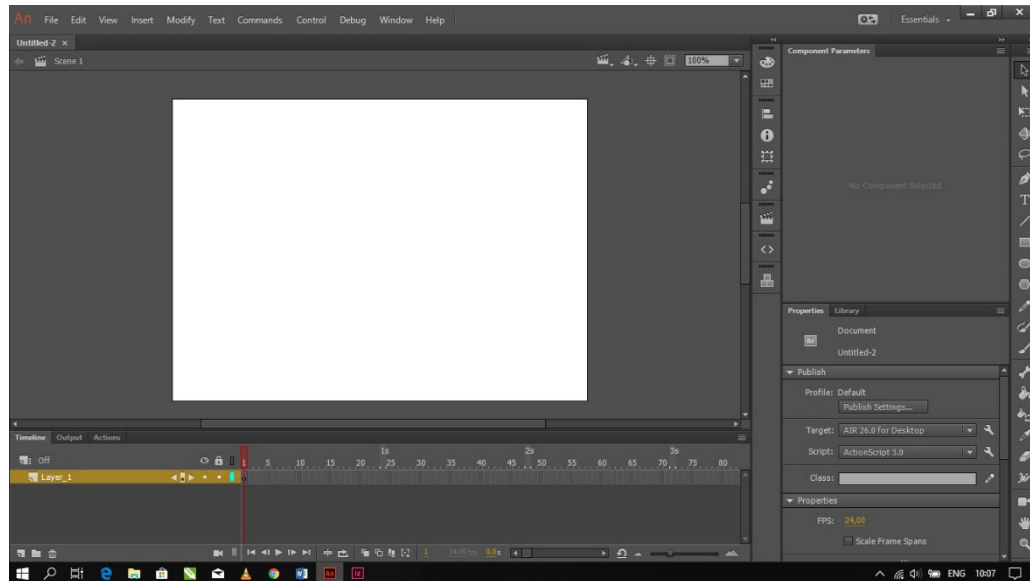
- b) Memilih dan menetapkan aplikasi yang dibutuhkan berupa perangkat keras dan lunak. Perangkat keras yang digunakan adalah seperangkat komputer atau laptop. Untuk perangkat lunak yang dibutuhkan adalah *Windows 8 atau Windows 10* sebagai Sistem Operasi, *Corel Draw X8* untuk membuat grafis dan mengedit gambar pendukung, dan *Adobe Animate cc 2018* untuk membuat *scene* yang akan tampil dalam produk akhir.
- d. Melaksanakan (*implementation*) merupakan proses produksi multimedia (Pembuatan/*Assembly*).

Tahapan pembuatan multimedia menggunakan aplikasi *Adobe Animate cc 2018* secara sederhana, sebagai berikut :

- 1) Membuka/membuat *Workspace*.

Untuk Membuat media pembelajaran interaktif sederhana yang dapat dioperasikan di komputer, klik *Air for Desktop*

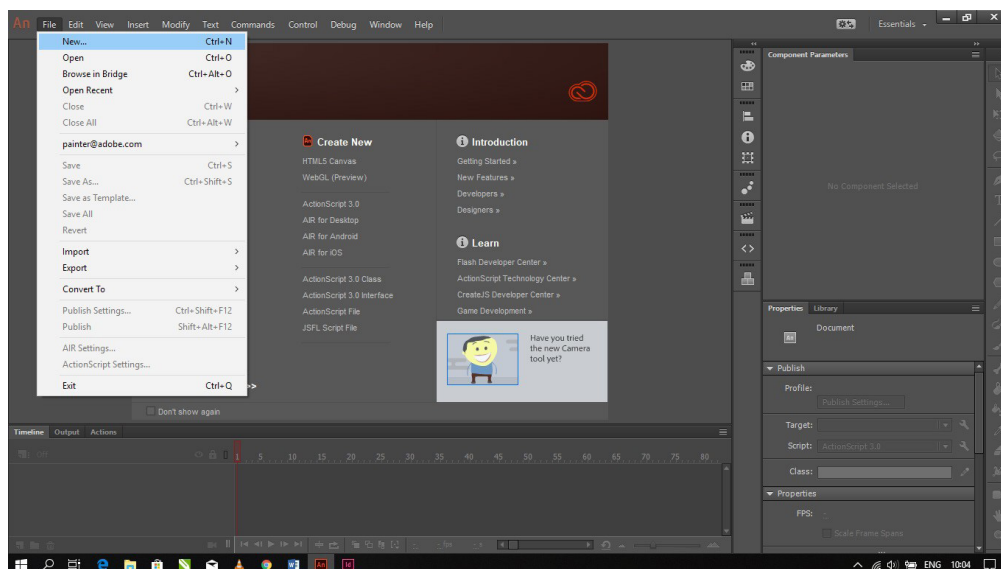


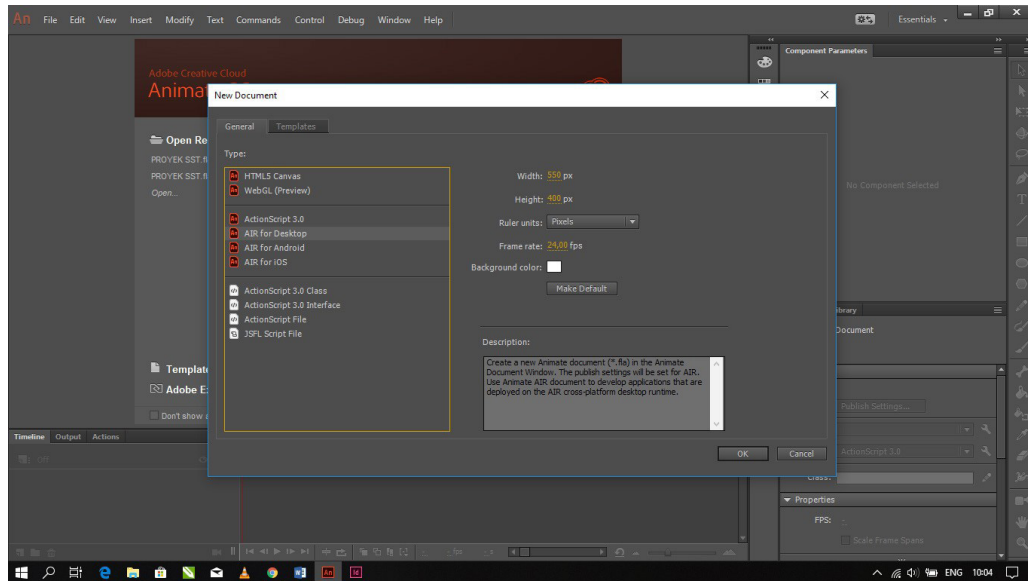


Gambar di atas adalah *workspace* yang muncul setelah mengklik *Air For Desktop*.

2) Cara lain untuk membuat *workplace* seperti gambar dibawah.

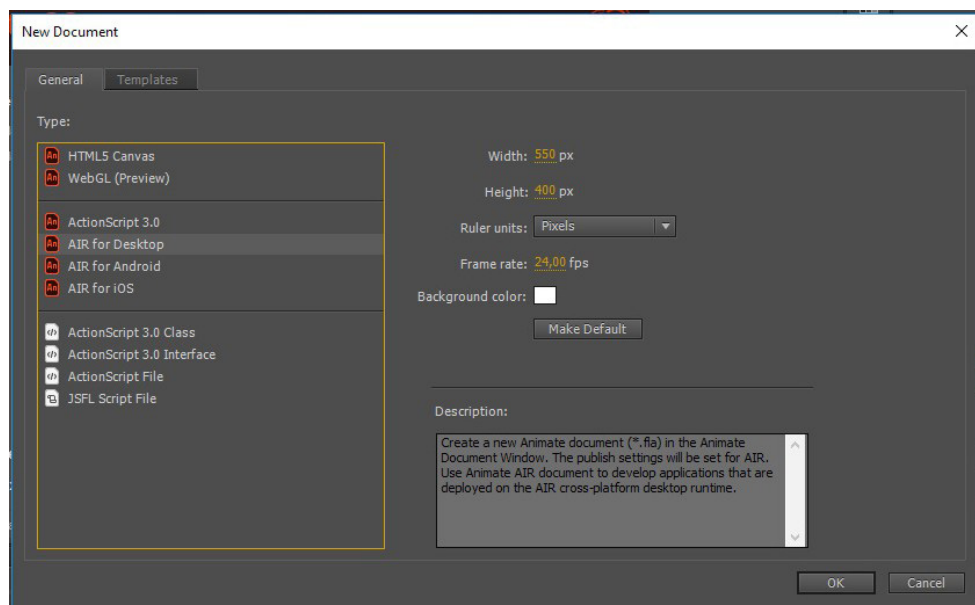
Klik File di menu navigasi kemudian klik New... (atau dengan fungsi shortcut CTRL+N)



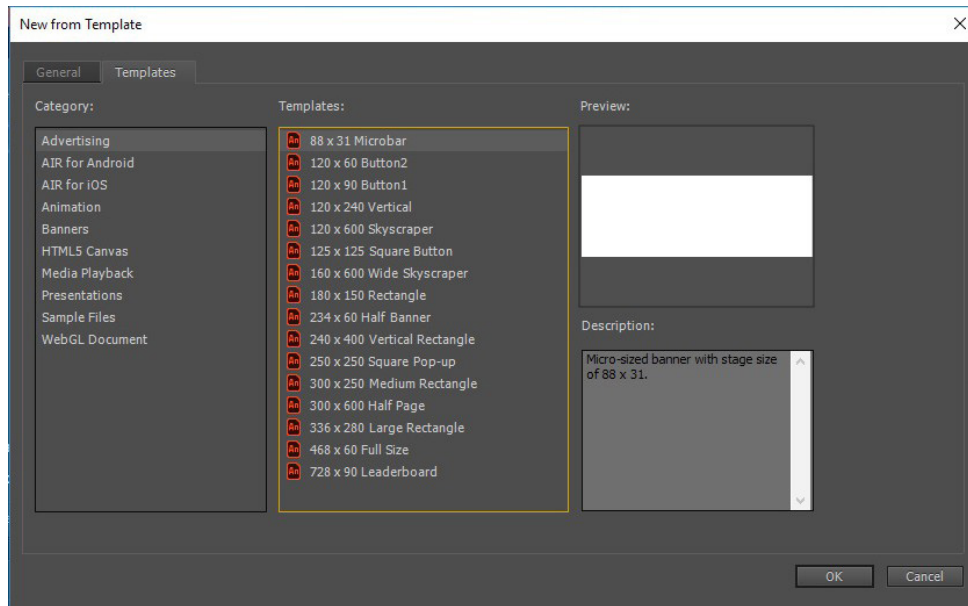


Setelah di klik akan muncul kotak dialog seperti gambar dibawah ini

3) Pada Tab General, berisi menu-menu untuk membuat workspace dari nol



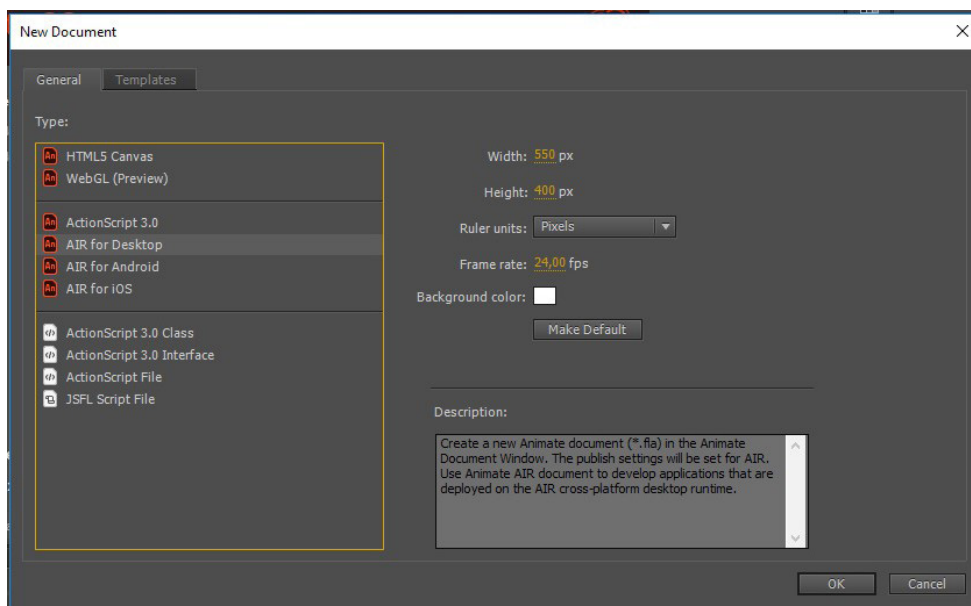
- 4) Pada Tab Templates, berisi menu-menu untuk membuat workspace dari nol



- 5) Memilih type keluaran atau hasil akhir. Hasil bisa berbasis computer/laptop atau berbasis android.

- a) Berbasis computer/laptop pilih *AIR for desktop*
- b) Berbasis Android pilih *AIR for Android*

Kali ini yang dipilih adalah *AIR for desktop*.



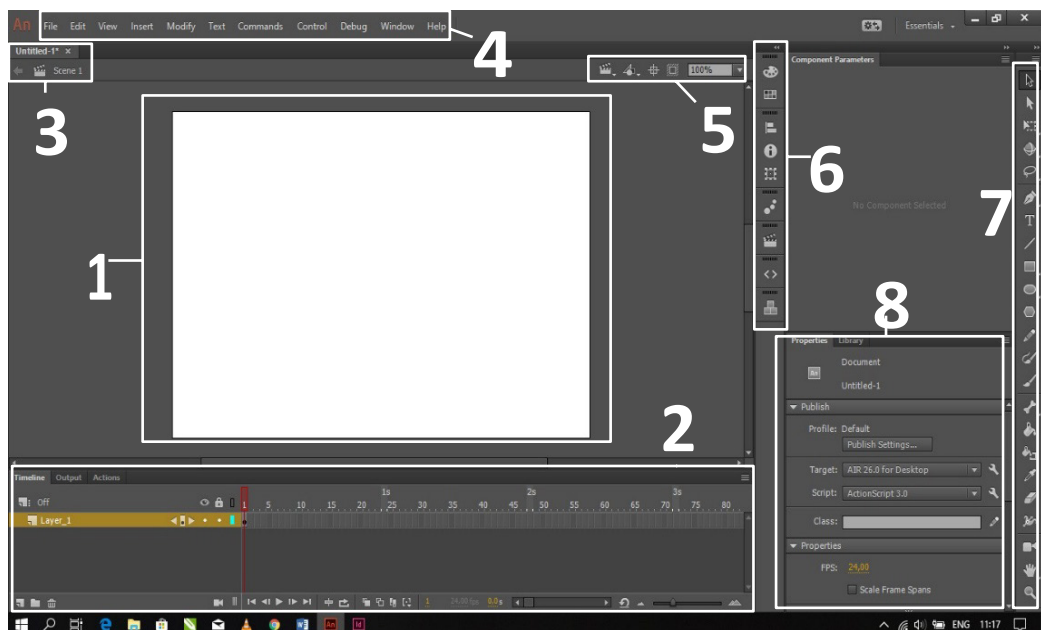
- Mulai dengan mengklik type Air for Desktop, kemudian sesuaikan width (lebar scene) dan height (panjang) untuk workspace dimana panjang dan lebar tersebut sesuai keinginan anda (untuk tampilan menyesuaikan screen windows biasanya minimal 800 X 600 px.
- Frame rate merupakan fungsi frame rate (jumlah bingkai gambar atau frame per detik) frame per second. **Semakin tinggi Frame rate semakin halus animasi yang dihasilkan. Biasanya framerate terbaik 50/60 fps.**
- Background color untuk mengatur warna background scene di workspace.
- Apabila anda mengklik menu **Make Default**, maka settingan tersebut dijadikan settingan default setiap anda membuka proyek baru.

Setingan diatas dapat diubah saat sudah membuka proyek/pada saat tahap developing/pembuatan animasi.

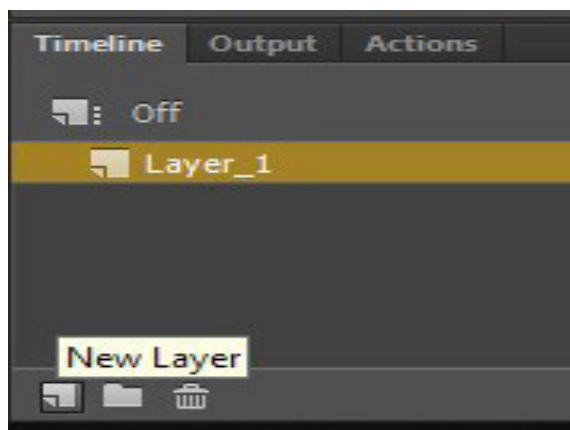
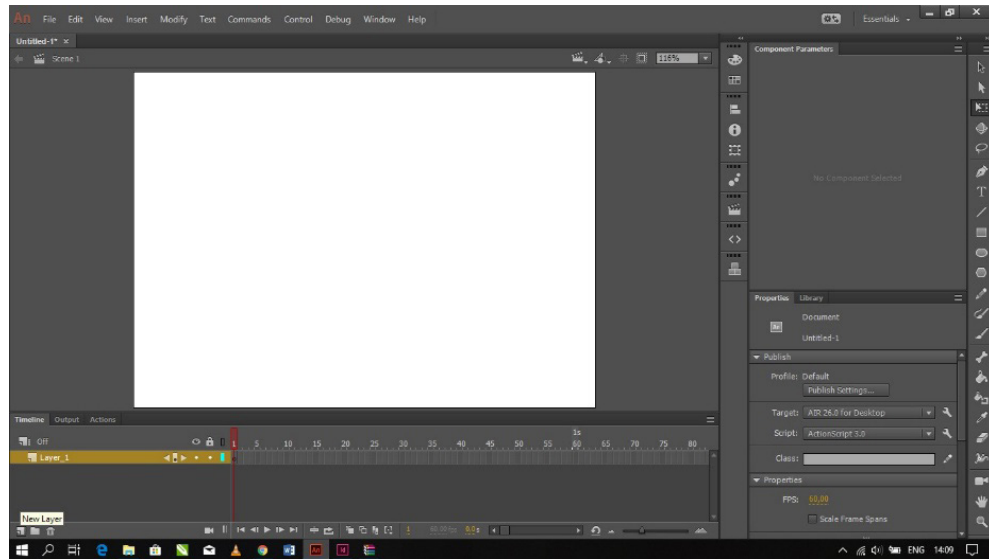
Setelah selesai klik Ok.

Untuk membuat animasi, Adobe Animate menggunakan fungsi frame, sehingga animasi yang timbul merupakan gabungan dari beberapa frame yang dijalankan sehingga terlihat seperti gambar bergerak.

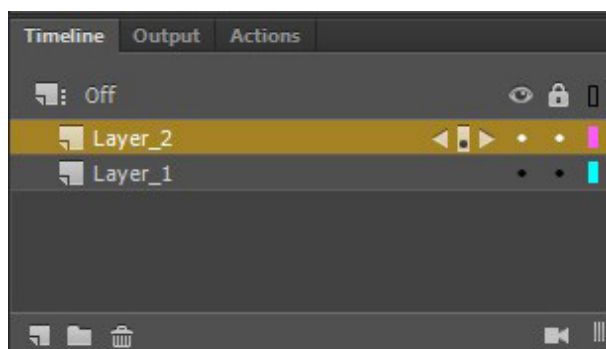
6) Tampilan utama Adobe Animate CC 2018



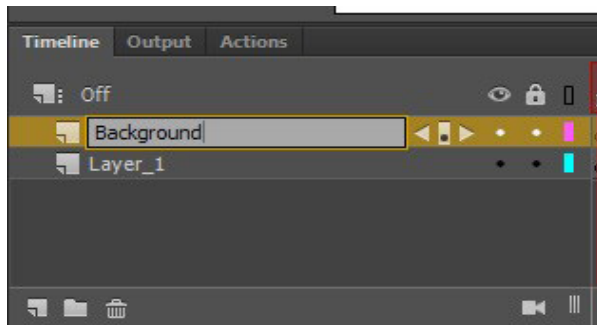
- ➡ Nomor 1: Jendela Dokumen (stage) menampilkan file yang sedang dikerjakan. Jendela dokumen dapat di-tab dan dapat dikelompokkan.
 - ➡ Nomor 2: Panel Kontrol menampilkan opsi untuk alat yang saat ini dipilih. dikenal sebagai fungsi properties dan termasuk properti dari elemen yang sedang dipilih Panel membantu Anda memantau dan memodifikasi pekerjaan Anda. Contohnya termasuk Timeline di Animate.
 - ➡ Nomor 3: Active Tab, tab workspace diatas bernama Untitled-1 yang artinya sedang dib- uka 1 item workspace. Scene 1 adalah layar nomor 1 (Scene nomor 1) merupakan jendela dokumen pada scene 1. Selebihnya nama scene dan tab workspace bisa di ganti nama se- suoi keinginan. Anda dapat membuka lebih dari 1 workspace dan mengorganisirnya sesuai tab terpilih.
 - ➡ Nomor 4: Menu navigasi, berisi perintah-perintah tertentu untuk edit, custom, dan lain sebagainya.
 - ➡ Nomor 5: Paling kiri adalah bagian scene yang telah dibuat, edit symbol untuk mengedit properti simbol yang telah dibuat, center stage untuk mengatur tampilan stage agar posi- si preview berada di tengah (center), percent scale untuk mengatur zoom tampilan stage berdasarkan persentase
 - ➡ Nomor 6: Panel default (bisa disesuaikan dengan di ubah berdasarkan tampilan windows yang berisi perintah-perintah shortcut). Gambar nomor 6 adalah default.
 - ➡ Nomor 7: Panel Tool, panel yang berisi tool untuk membuat grafis dan mengedit grafis distage.
 - ➡ Nomor 8: Custom panel, disesuaikan berdasarkan keinginan creator. Berisi perintah-perintah tertentu.
- 7) Menambah background di *Adobe Animate cc 2018*.



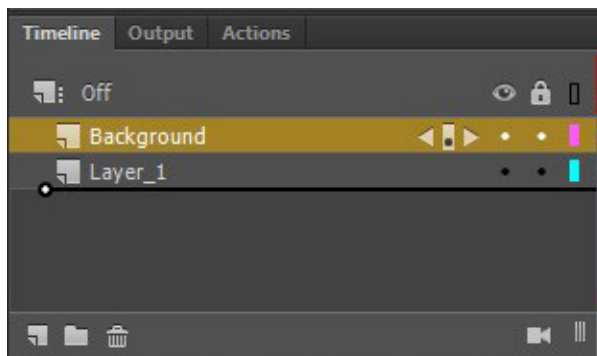
Sebelum menambahkan gambar background, terlebih dahulu buat layer. Layer merupakan kumpulan atau lapisan yang berfungsi sebagai penempatan suatu objek, atau bisa juga di sebut sebagai kanvas untuk sebuah objek layer dengan adanya layer kita akan lebih mudah mengedit suatu objek tanpa mengganggu objek lainnya. Klik icon new layer



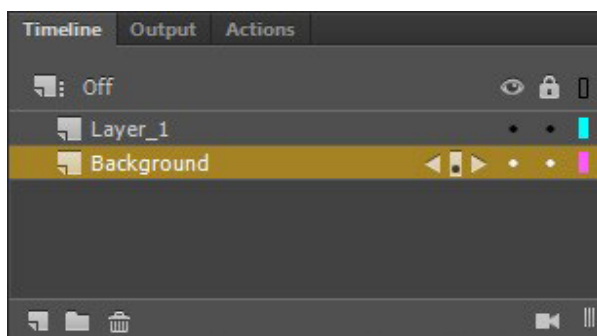
Setelah di klik akan muncul layer baru dengan nama default "Layer_(n)" (penomoran otomatis)



Untuk mempermudah kita dalam mengedit, dapat mengubah nama layer. Untuk kasus saat ini layer digunakan untuk penempatan background, maka kita ganti nama layer_2 tadi dengan background dengan cara double click di judul layer, kemudian kita input text background seperti gambar disamping.



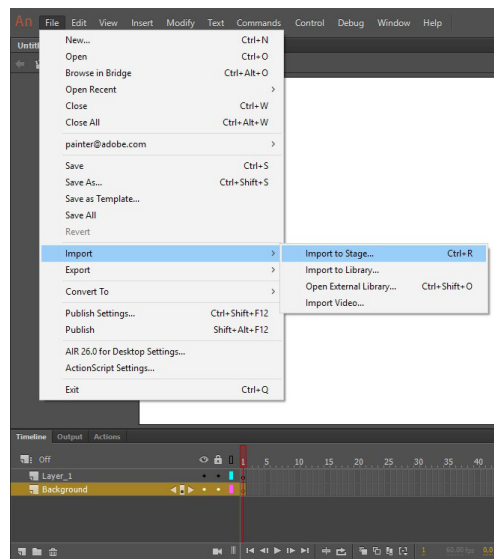
Agar layer background tidak menutupi obyek2 yang akan dibuat selanjutnya, simpan layer background di paling bawah dengan klik tahan kemudian geser ke timeline layer paling bawah (dalam kasus ini digeser ke bawah layer_1 hingga muncul garis hitam) kemudian lepas.



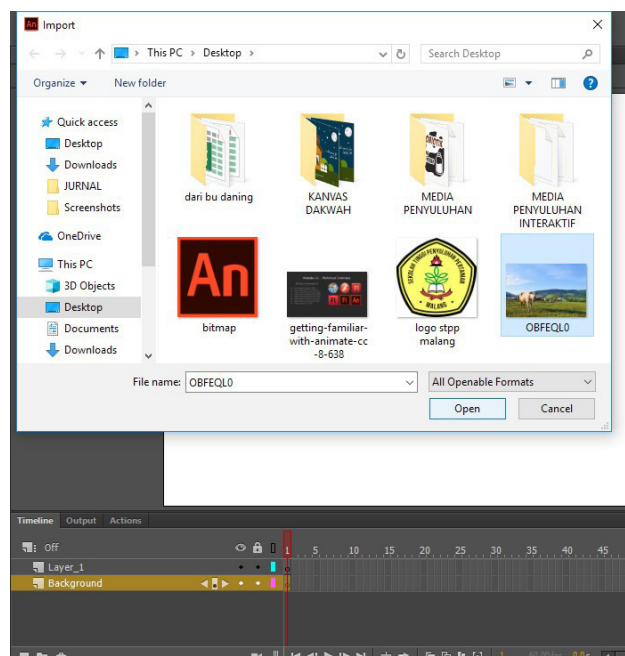
Jika berhasil, maka layer Background akan berada di list paling bawah (seperti gambar disamping)

- 8) Untuk menambahkan gambar background, **pastikan layer background di timeline aktif** agar nantinya gambar yang dimasukkan berada pada layer back-ground.

Klik File > Import > Import to Stage (Ctrl+R) untuk mengimpor gambar background yang sudah tersedia di memori penyimpanan komputer.



- 9) Setelah mengklik *import to stage*, akan muncul dialog box seperti digambar. Adapun file yang dapat diimport adalah media berekstensi JPEG, PNG, BMP, SWF dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Pada saat ini, penulis mengimpor gambar padang gembala dengan seekor sapi berekstensi JPEG seperti gambar disamping.

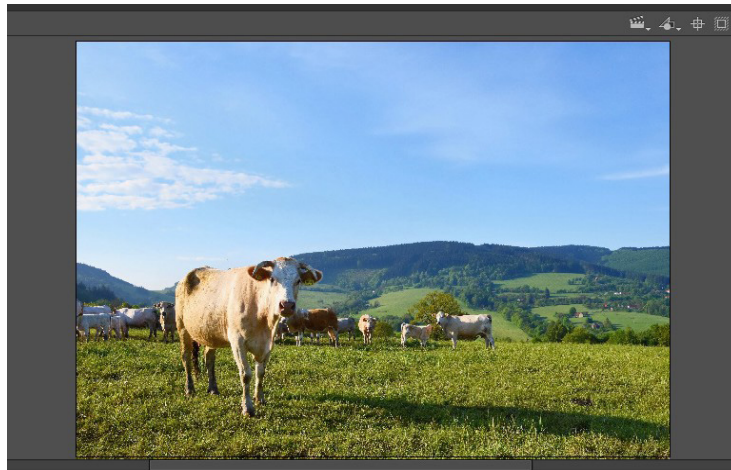


Setelah gambar untuk background dipilih, klik ok

PENTING

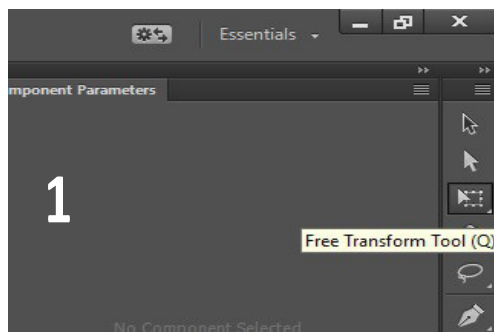
Agar sesuai, pastikan gambar background yang diimport harus memiliki ukuran yang sama dengan ukuran workspace/stage.

- 10) Apabila gambar untuk background memiliki ukuran sama dengan stage maka akan nampak terlihat seperti gambar di bawah ini.

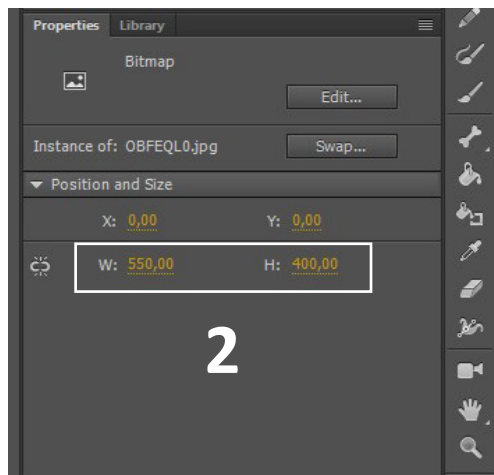


- 11) Mengelola background, sebagai berikut :





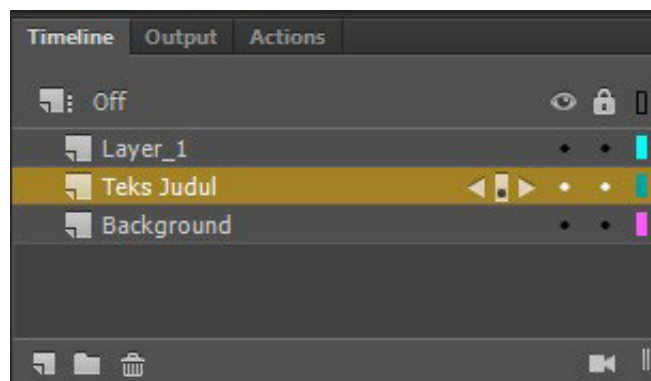
Untuk menyesuaikan gambar back-ground tadi, dapat menggunakan tool free transform tool (Q) yang nantinya dapat diperbesar atau diperkecil sesuai selera



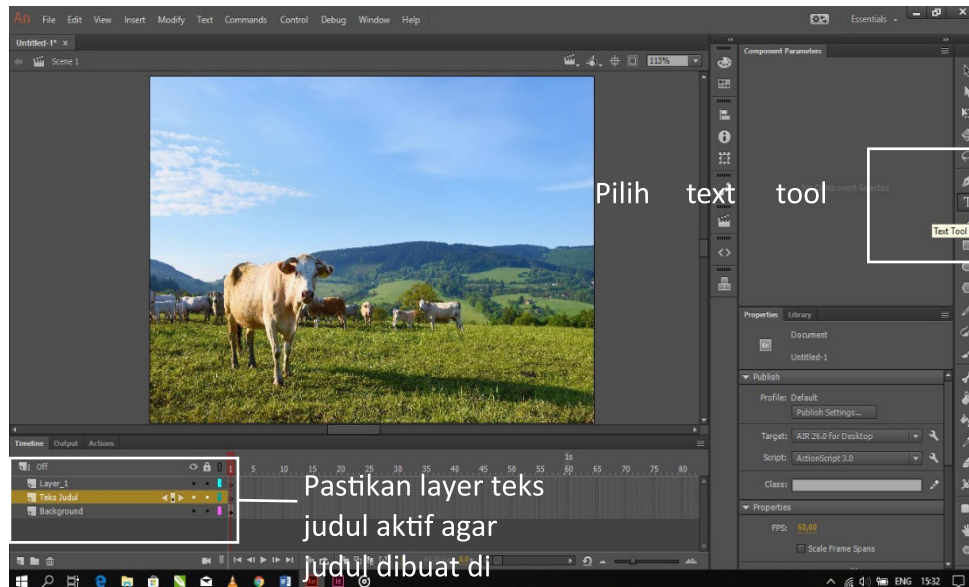
Selain itu, kita dapat mengatur size gambar yang diimport tadi dengan menu position and size, ubah ukuran W (width) dan H (height) sesuai dengan ukuran stage tadi.

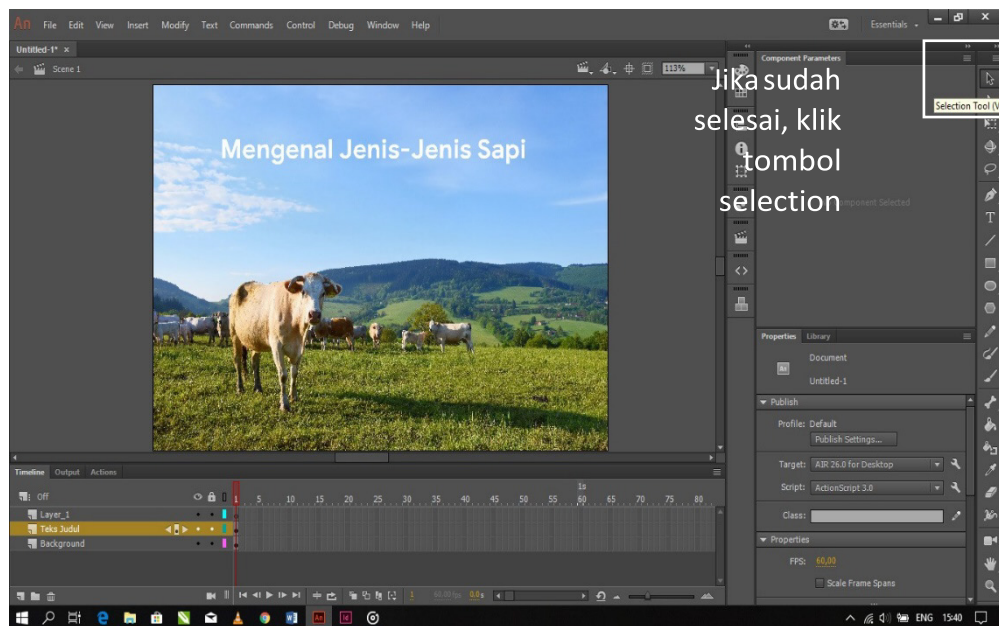
12) Menambah teks di *Adobe Animate CC 2018*.

Untuk menambah tulisan teks judul maupun teks lainnya, pertama-tama seperti biasa buat layer baru di bagian timeline (seperti tutorial membuat layer background di halaman sebelumnya).



- 13) Pada kesempatan kali ini, saya ingin membuat teks untuk judul, maka layernya diberi nama Teks Judul seperti gambar diatas. Pastikan layer Teks Judul berada diatas Background (karena layer background menempati urutan paling belakang di stage) agar tidak tertutup layer background.





14) Membuat tombol **Navigasi Interaktif** sederhana.

Tombol navigasi interaktif adalah tombol untuk peralihan dari frame 1 ke frame lainnya atau dari stage 1 ke stage lainnya.

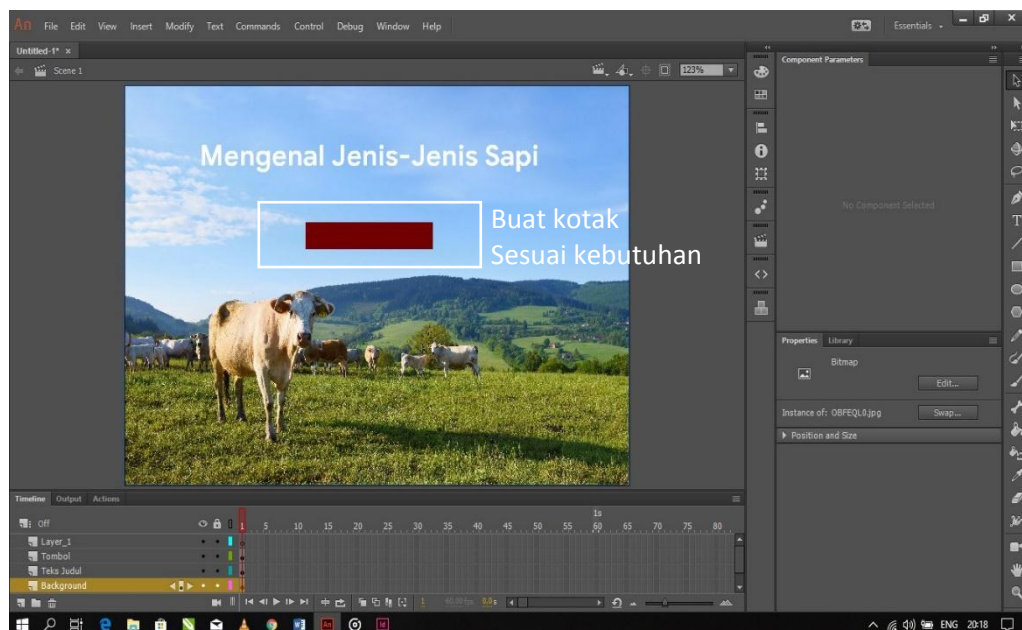
Keyframe adalah frame dimana Anda menentukan perubahan pada tombol atau animasi. Pada animasi tween, Anda membuat keyframe hanya pada titik yang penting di dalam Timeline. Keyframe ditandai oleh titik di dalam frame. Keyframe yang tidak berisi gambar di dalam layer ditandai oleh titik kosong.

Blank Key frame artinya kita mempersiapkan frame kosong untuk diisi objek baru, dan apabila kita menggambar objek, *blank keyframe* tersebut sudah berisi objek. Blank keyframe dilambangkan dengan titik bulat putih pada frame.

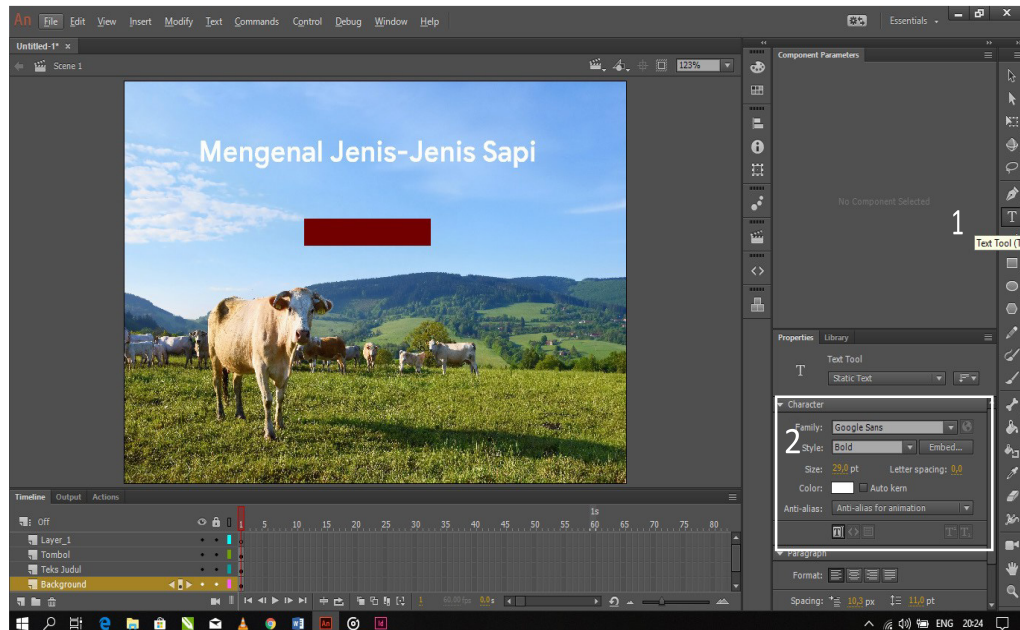


15) Untuk membuat tombol sederhana buat layer baru seperti biasa dengan judul disesuaikan dengan nama yang dikehendaki.

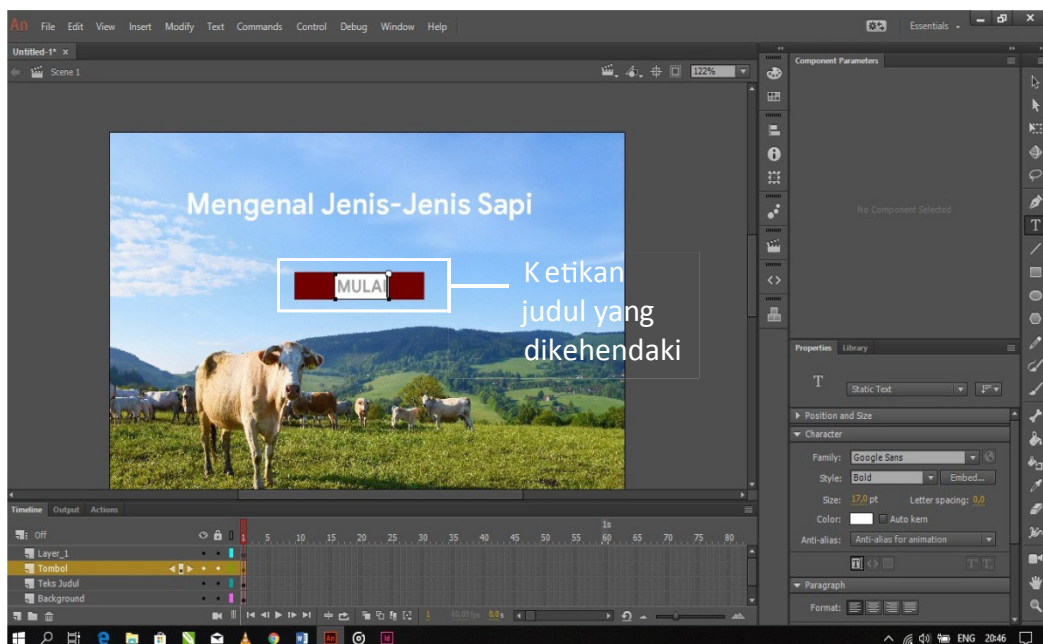
Langkah pertama adalah membuat kotak untuk dialognya. Pilih ikon rectangle tool di panel tool kemudian atur warna sesuai kehendak kita.



16) Setelah background untuk tombol dibuat, selanjutnya kita beri judul tombol tersebut tepat ditengah bentuk persegi panjang tadi. Untuk membuat judul tombol menggunakan *text tool*.



- ➡ Nomor 1: Klik text tool
- ➡ Nomor 2: Properti text tool yang akan diinput meliputi jenis text, style text, warna.



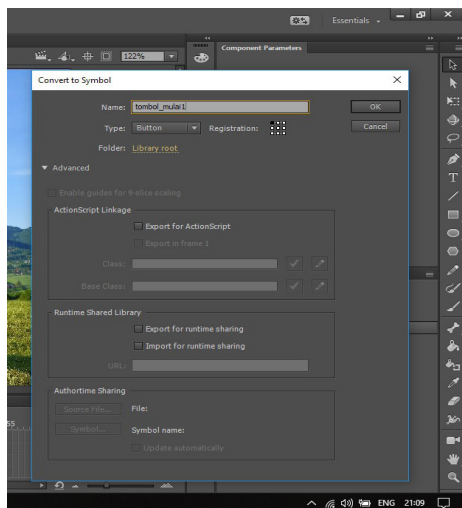
Apabila berhasil akan Nampak seperti gambar di bawah ini



- 17) Selanjutnya tekan shift kemudian klik tombol objek persegi panjang tadi dan klik text “mulai” agar kedua objek tersebut aktif. Hal ini dilakukan agar obyek dan tulisan yang dipilih dibuat menjadi satu obyek yang nantinya berfungsi sebagai tombol. Jika Berhasil akan seperti gambar di bawah.



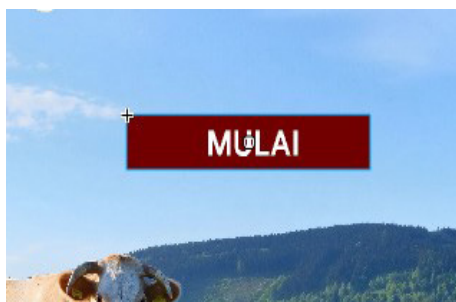
- 18) Setelah kedua item tersebut dipilih kemudian klik kanan di bagian kedua objek tersebut lalu pilih convert to symbol atau tekan F8.



Akan muncul sebuah kotak dialog dengan judul “Convert to Symbol”. Kotak dialog tersebut berisi :

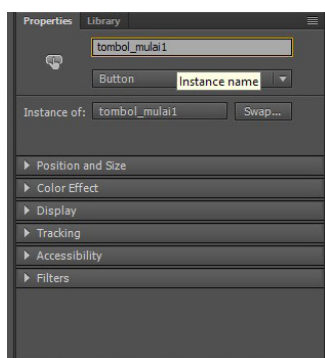
- Nama obyek : Isikan nama obyek tadi, dalam kasus ini, obyek yang dibuat diberi nama tombol_menu1, selebihnya disesuaikan dengan kebutuhan.
- Type : Pastikan type yang terpilih adalah button seperti gambar di samping karena tujuan pembuatan untuk tombol

Setelah selesai klik Ok.



Setelah di klik OK, maka kedua obyek tadi akan berubah menjadi satu jenis tombol yang ditandai dengan gambar bulat ditengah obyek dengan tanda plus di sudut kanan atas (seperti nampak pada gambar disamping). Ini berarti sudah dapat memberikan fungsi perintah pada tombol tersebut.

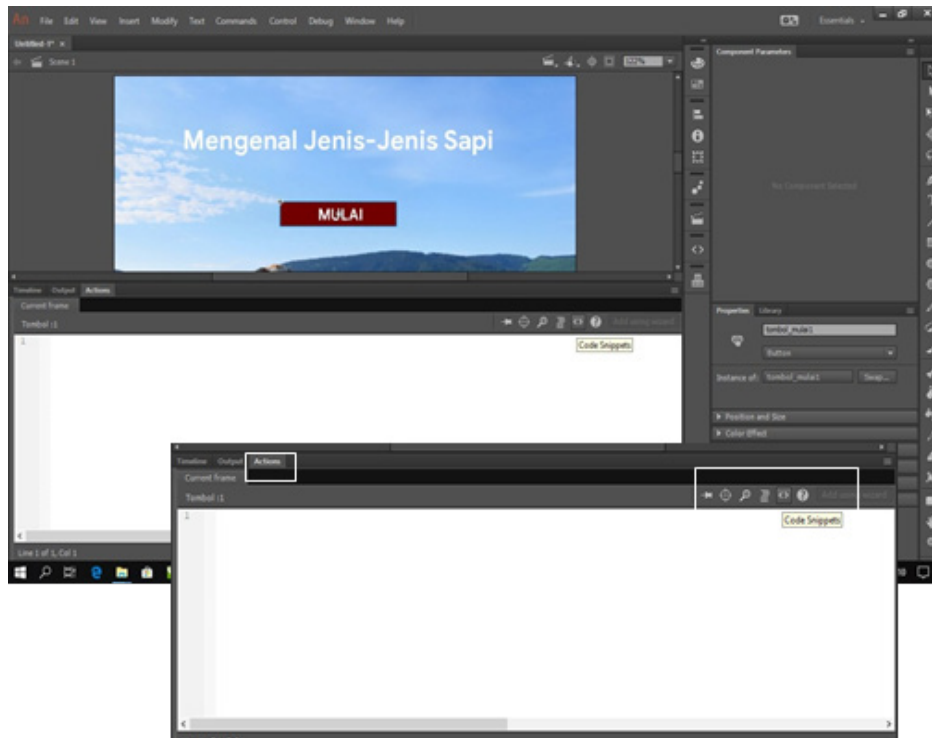
19) Pemberian nama instansi (*instance name*).



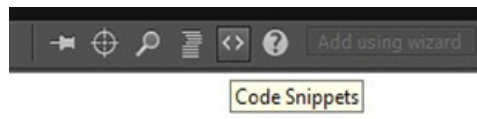
Setelah dibuat tombol, kemudian penting untuk dilakukan yaitu dengan memberikan nama instansi (*instance name*) pada tombol tersebut sebagai fungsi perintah nantinya untuk memanggil (keperluan bahasa pemrograman *Action Script*). **Pemberian nama instansi tidak boleh menggunakan spasi. Untuk memisahkan kata dapat menggunakan *dash* atau *underscore*. Instance of dibawah button adalah sebagai instansi untuk tombol yang diberi nama “tombol_mulai1” pada saat pembuatan tombol mulai. (Dalam kasus ini, pemberian nama tombol dan nama instansi sengaja dibuat sama).**

20) Memberikan *Action Script*. Perintah Tombol Untuk Membuka Frame Tertentu

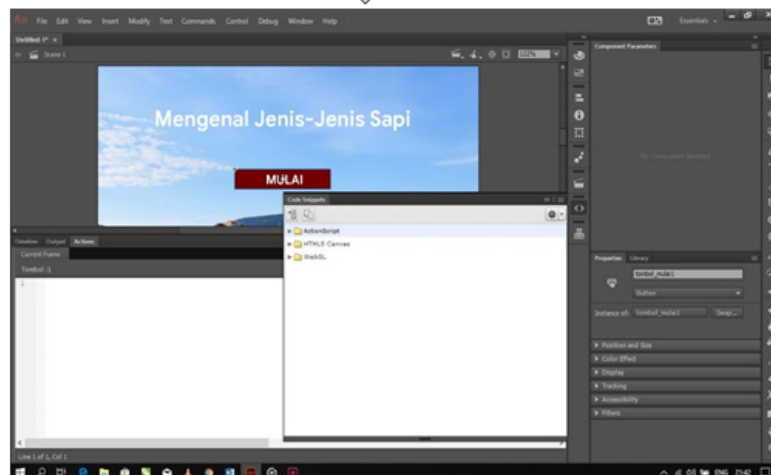
Untuk menambahkan fungsi perintah di Adobe Animate CC 2018. Kita tidak perlu belajar coding atau bahasa pemrograman terlalu rumit. Di Adobe Animate CC 2018, telah disediakan code snippet yaitu code dengan perintah-perintah tertentu sehingga user hanya tinggal menyesuaikan



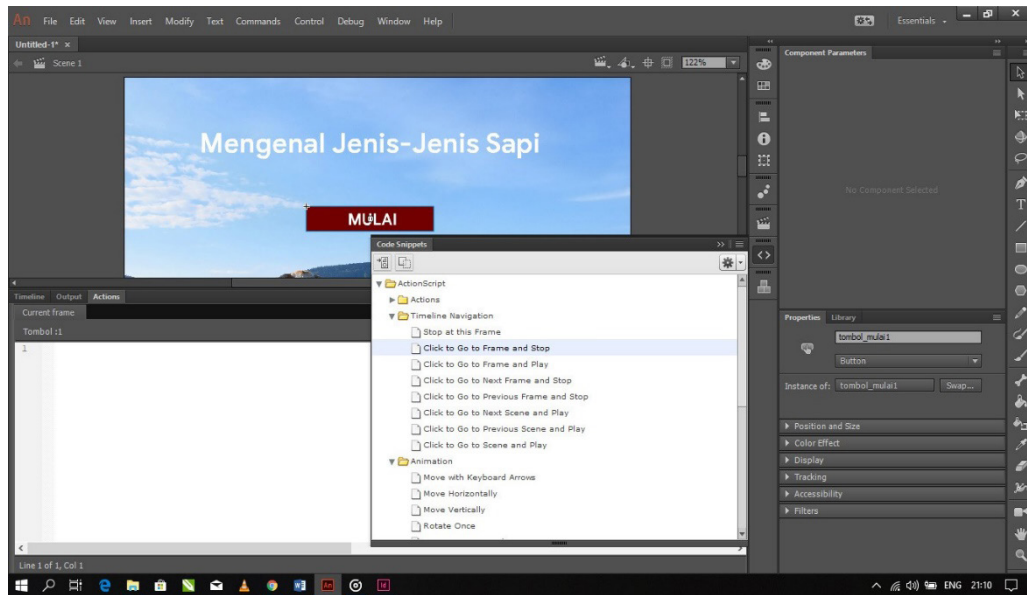
Untuk menambahkan bahasa pemrograman, klik menu Action di sebelah tab timeline



Kemudian pilih code snippets

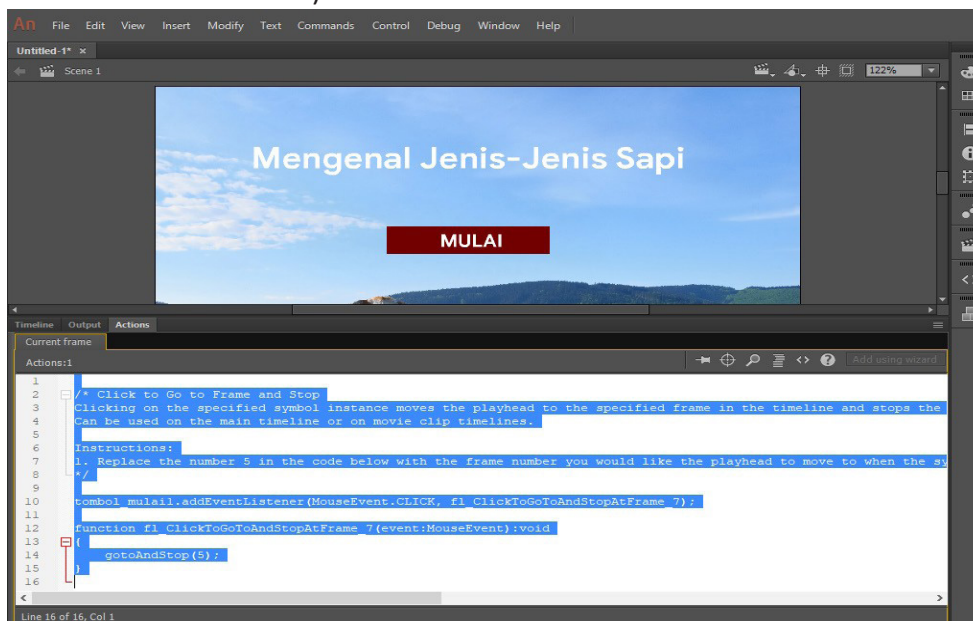


Di menu code snippets, terdapat beberapa pilihan template code diantaranya Action Script, HTML5 Canvas dan WebGL

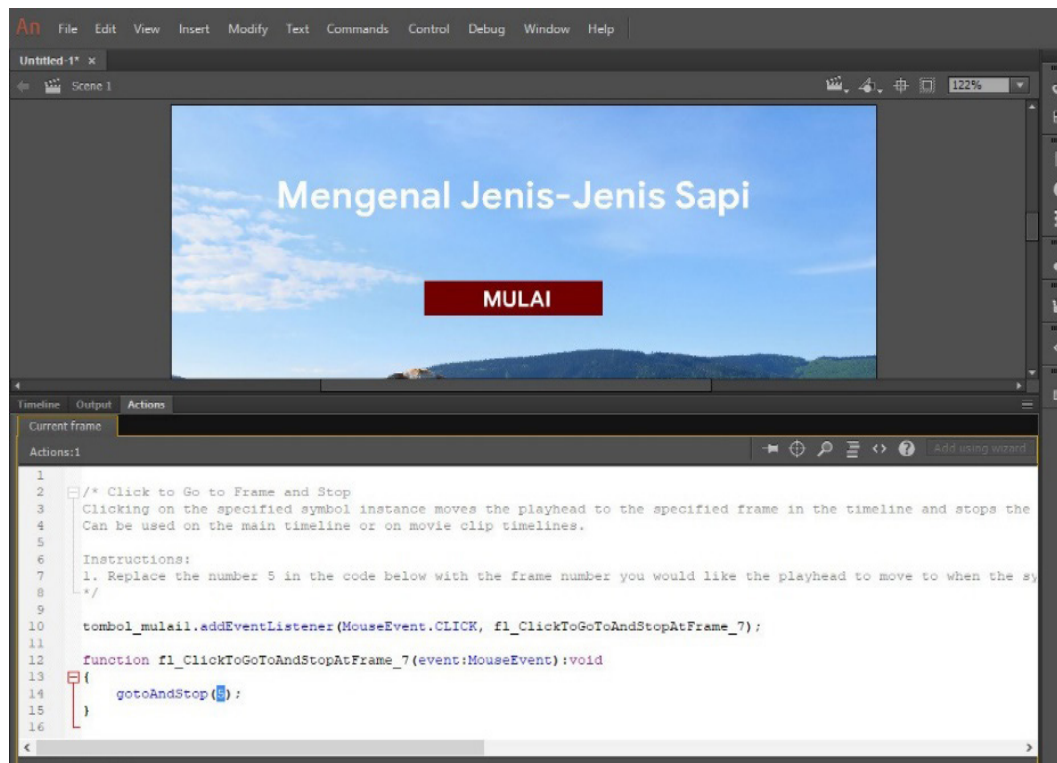


21) Untuk memfungsikan tombol tadi agar pindah ke frame selanjutnya, klik folder *ActionScript > Timeline Navigation > Double Click Terlebih dahulu "Stop at This Frame" kemudian "Click to Go to Frame and Stop"*

(Perintah *Stop at This Frame* agar saat dibuka tampilan tidak play terus menerus tetapi diam. Perintah *Click to Go to Frame and Stop* tersebut adalah untuk menambahkan perintah apabila tombol diklik, maka berpindah ke frame (n) dan berhenti di frame tersebut).



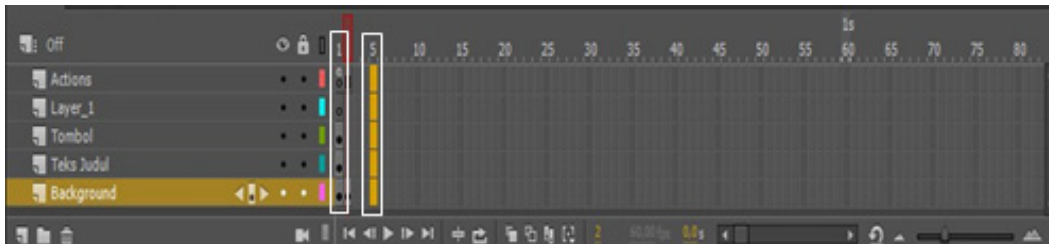
Kemudian secara otomatis *tab actions* akan terisi code bahasa pemrograman seperti gambar diatas.



Pada kasus ini, kita akan menavigasikan tombol "Mulai" ke frame 5. Anda dapat memilih frame berapapun sesuai keinginan anda asalkan setelah diklik tombol "Mulai" maka akan langsung pergi ke frame tertentu.

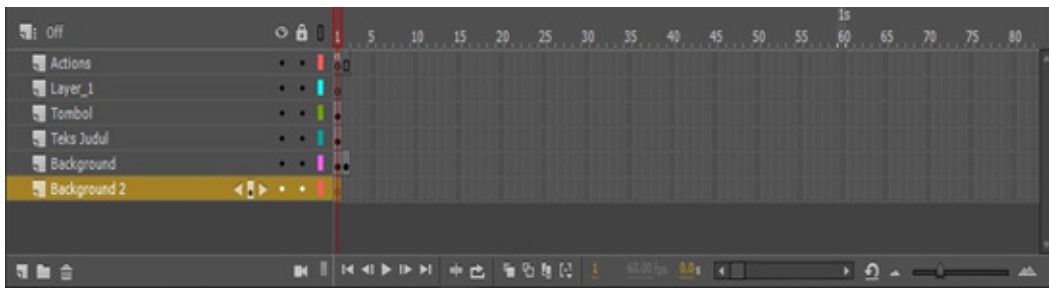


Kembali ke Tab Timeline bagian frame



Tombol “Mulai” tadi berada pada frame ke 1, setelah itu kita telah menambahkan script di tombol tersebut untuk pergi ke frame ke 5. (Gambar diatas menunjukkan bahwa frame ke 5 masih merupakan Blank Keyframe (frame kosong)).

22) Membuat Konten di Stage Setelah Klik Tombol “Mulai”



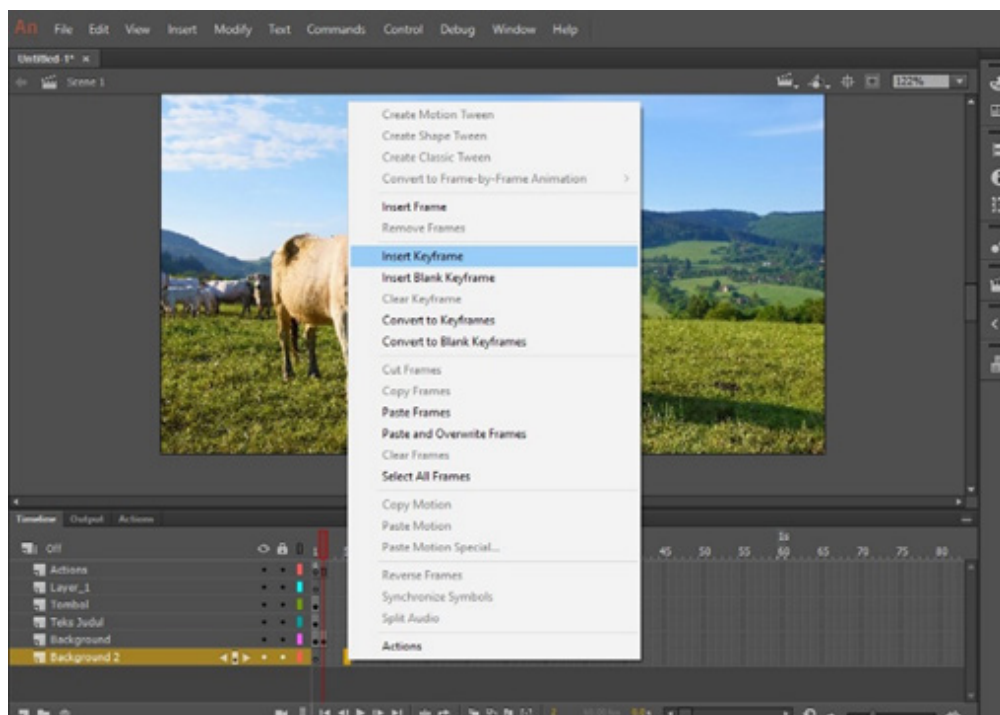
Setelah tombol diberi script, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan konten yang akan muncul setelah mengklik tombol “Mulai” tadi.

Seperti biasa buat sebuah layer dengan nama tertentu kemudian simpan di bagian bawah. Gambar diatas menunjukkan layer baru dengan judul background 2 yang disimpan paling bawah untuk keperluan layer di frame 5.

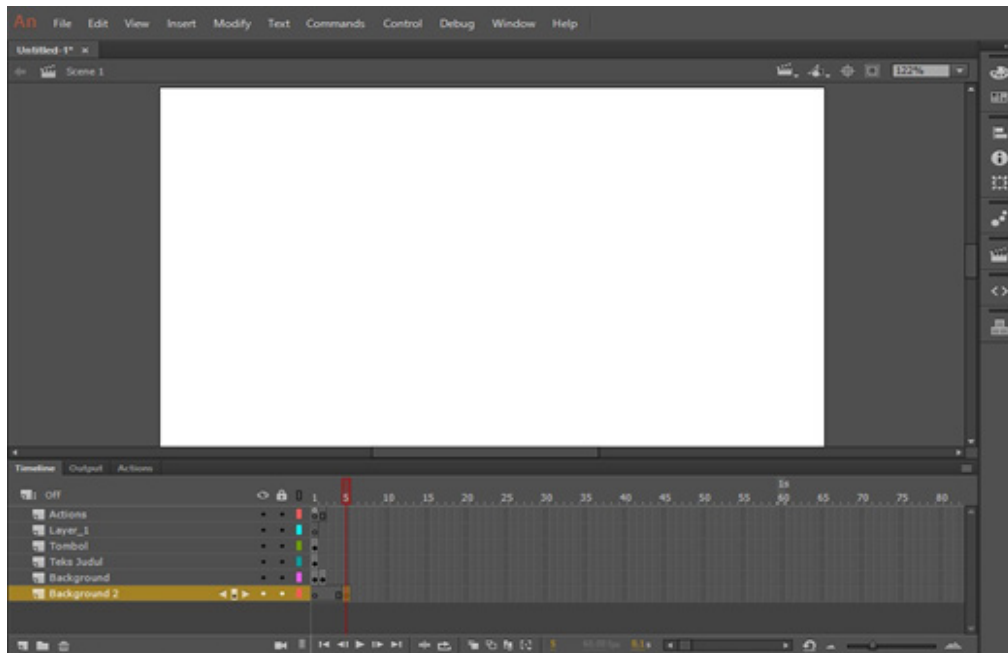
Pada tutorial sebelumnya, script yang telah dibuat untuk tombol “Mulai” memerintahkan untuk pergi ke frame ke 5 setelah di klik



Klik kanan di frame nomor 5 pada layer background 2

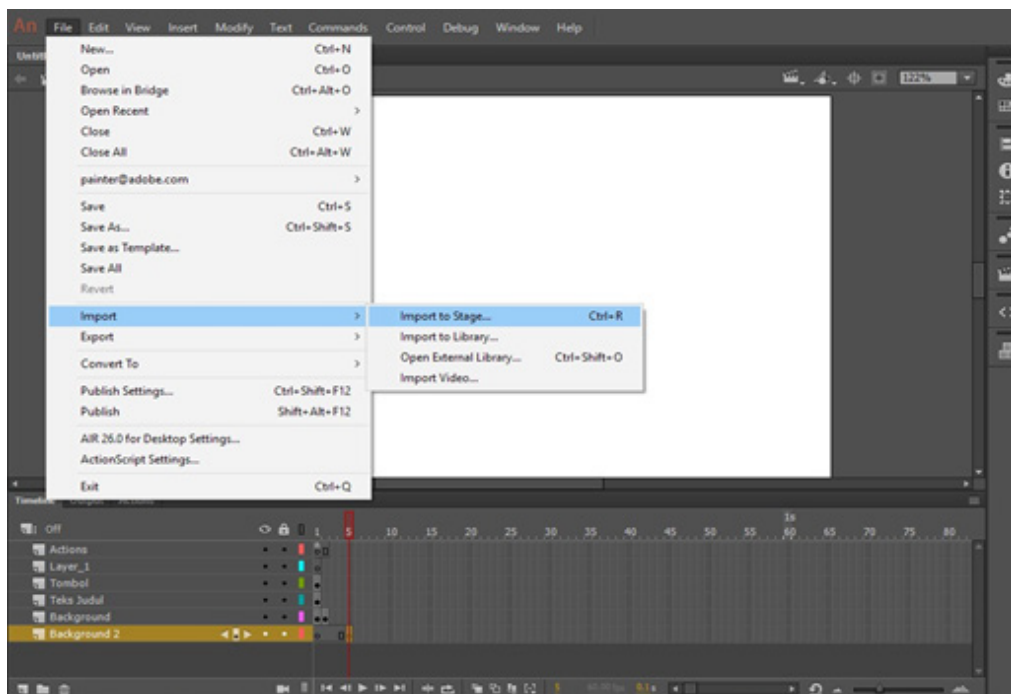


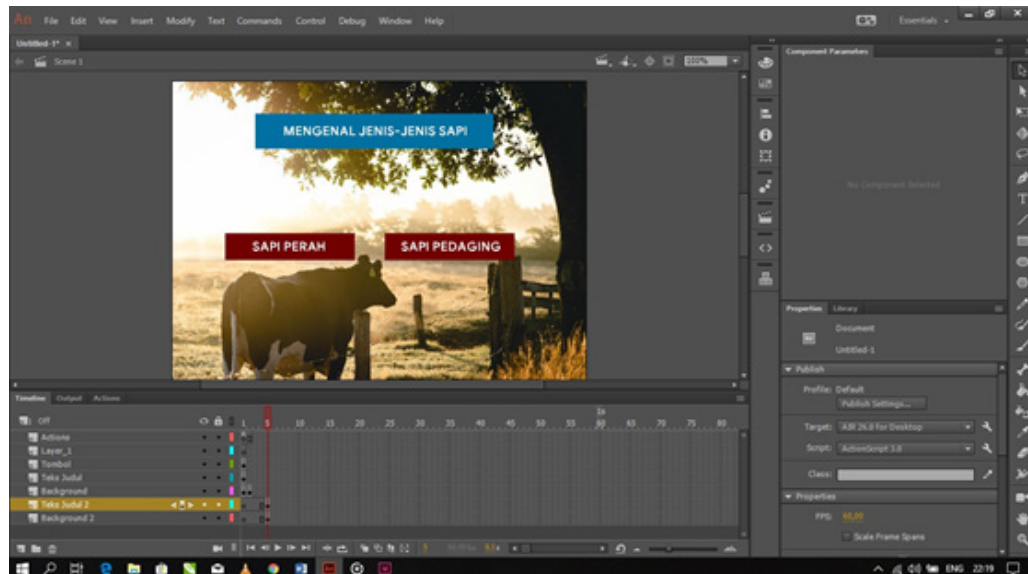
Kemudian klik insert keyframe



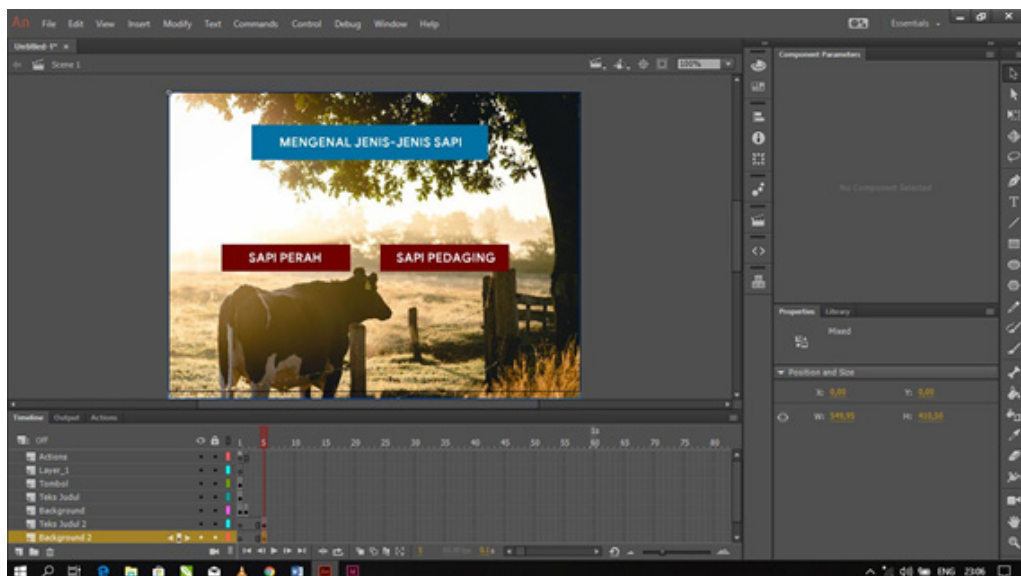
Kemudian akan muncul blank keyframe

- 23) Untuk menambahkan gambar gunakan perintah File > Import > Import to Stage (Ctrl+R) kemudian pilih gambar yang dikehendaki sebagai gambar background dan sesuaikan ukurannya.





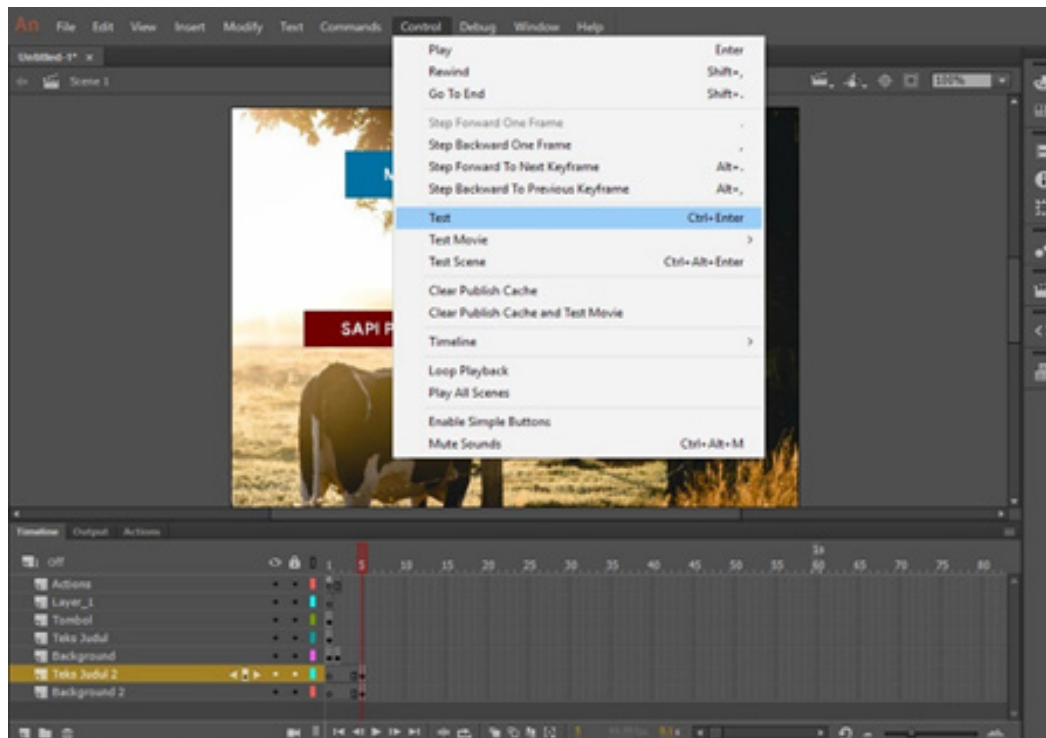
Tampilan pada frame ke 5



Pada gambar background 2, klik di frame 5.

24) Melihat *Preview* hasil animasi sebelum diterbitkan (*dipublish*).

Apabila anda ingin melihat preview hasil karya di Adobe Animate CC 2018 tentang seperti apa tampilan media setelah dipublish atau mengecek kesalahan, anda dapat melihat seperti apa preview media sebelum dipublish dengan fungsi preview.



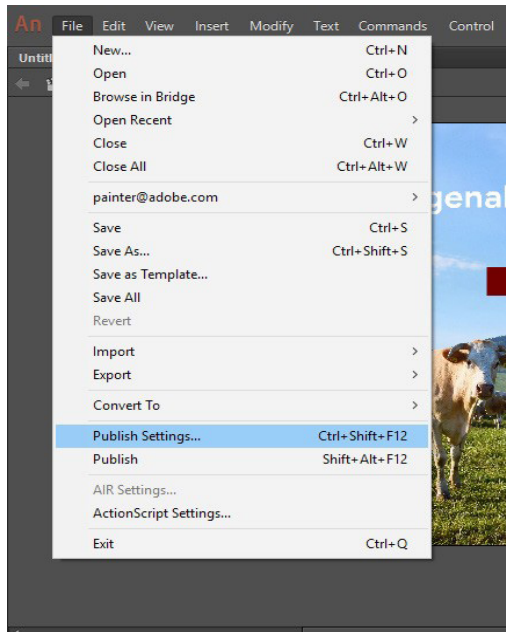
Untuk melihat preview, klik menu Control > Test (Ctrl+Enter)



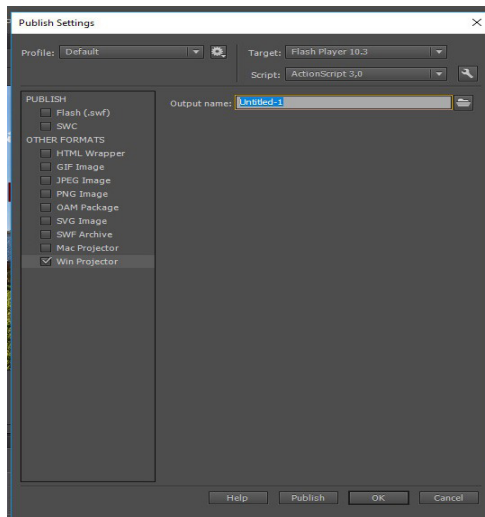
Gambar Tampilan preview

25) Mempublish (Menerbitkan) Multimedia Interaktif yang sudah dibuat.

Setelah selesai dibuat jangan lupa untuk menyimpan hasil kerja di Harddisk anda. Agar media interaktif dapat dijalankan di komputer anda, *export (publish)* media in- teraktif dengan cara sebagai berikut.

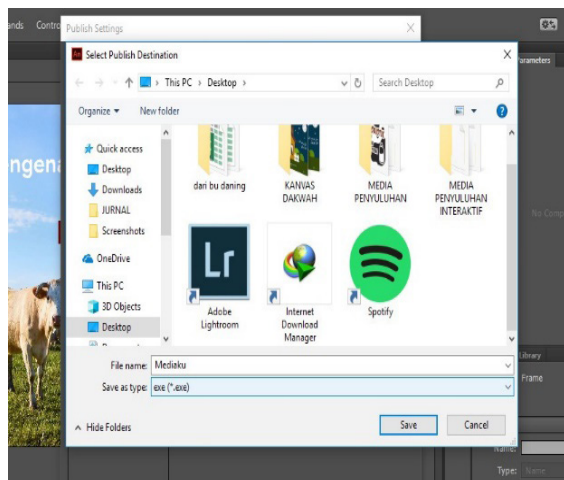
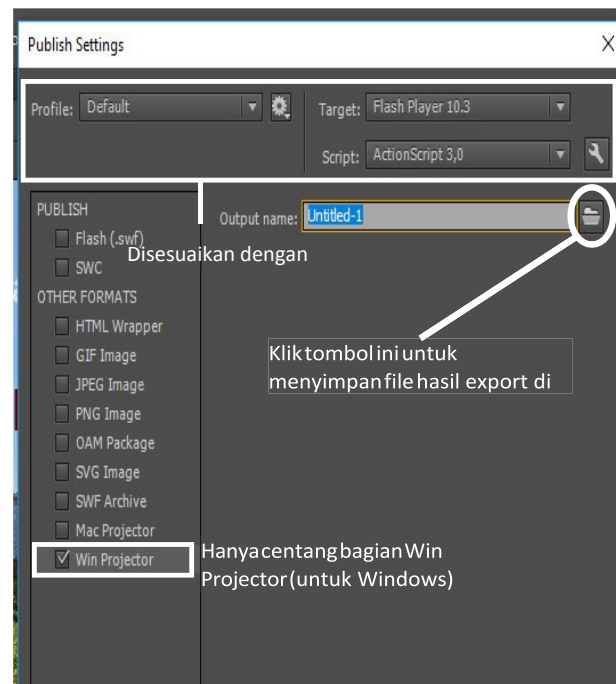


Klik File > Publish Settings...



Maka akan muncul kotak dialogseperti gambar disamping

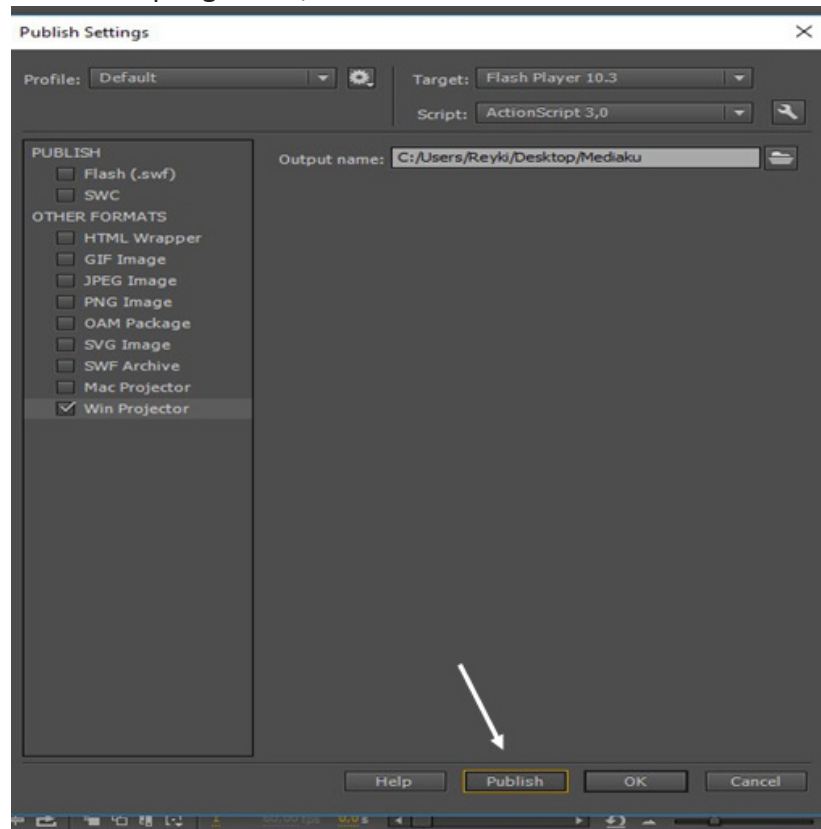
26) Tampilan *Publish Settings*



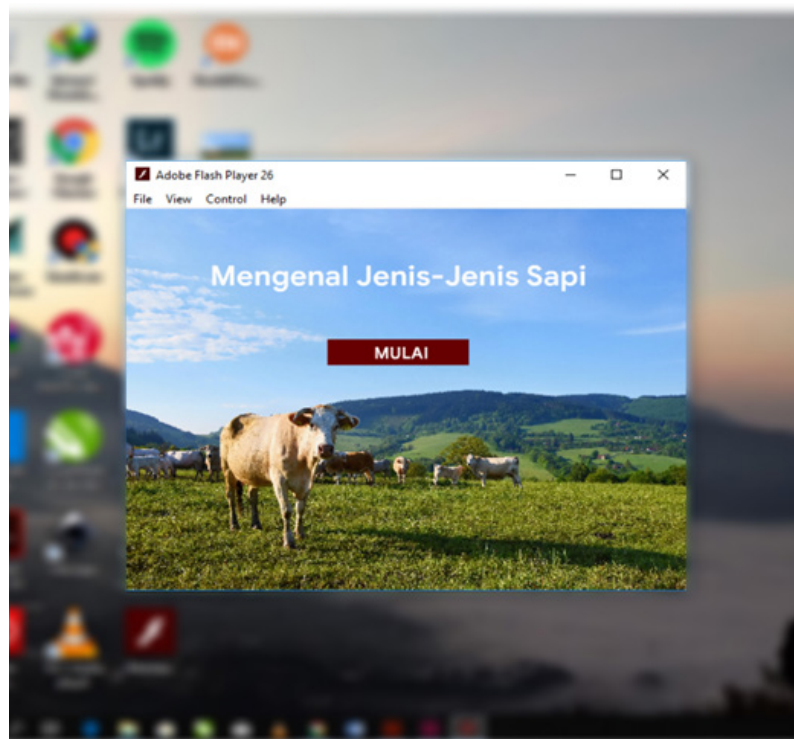
Beri nama file anda sesuai keinginan

Dan klik Save untuk menyimpan

27) Setelah selesai pengaturan, Klik “Publish”



28) Tampilan Multimedia Interaktif setelah di buka



e. Testing (pengujian) multimedia Interaktif

1) Lakukan tahap pertama, pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

➤ Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* (Pengujian berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak).

➤ Contoh : Tabel Pengujian *Blackbox Testing*.

Aktivitas Pengujian	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Klik Tombol "Button Mulai"	Muncul Frame ke 5	Muncul Frame ke 5	[x] Diterima [] Ditolak
Dst ...			

➤ Lakukan pengujian ulang apabila hasil masih ditolak (tidak sesuai hasil yang diharapkan)

2) Lakukan tahap pengujian beta yang dilakukan dan melibatkan penggunaan akhir.

➤ Pada tahap ini, salah satu metode yang digunakan adalah dengan dilakukan pengujian menggunakan Model Evaluasi Sadiman

➤ Contoh : Model Model Evaluasi Sadiman.



7. Tugas dan Pertanyaan :

Untuk memperdalam uraian materi Multimedia Interaktif Penyuluhan Pertanian, lakukanlah kegiatan berikut :

- a. Setiap mahasiswa ditugaskan untuk :
 - 1) Pelajari dan pahami uraian materi pada **Modul Media Penyuluhan Pertanian!**
 - 2) Putar dan amati contoh Multimedia Interaktif Penyuluhan Pertanian.
 - 3) Jawablah pertanyaan-pertanyaan, sebagai berikut :
 - a) Multimedia interaktif penyuluhan yang tadi telah diputar (diamati), termasuk kepada bentuk multimedia apa ?
 Alasan :

 - b) Apakah isi materi yang disampaikan sudah sesuai dengan judul ?
 Alasan :

 - c) Bagaimana caranya menentukan tujuan, pengguna dan judul multimedia interaktif penyuluhan yang akan ditayangkan di daerah (wilayah) yang akan menjadi lokasi penyuluhan ?
 Caranya :

 - d) Apakah isi materi multimedia interaktif penyuluhan yang ditayangkan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai ?
 Alasan :

 - e) Apakah informasi yang disampaikan pada multimedia interaktif penyuluhan tersebut mudah dipahami ?
 Alasan :

- f) Apakah inovasi teknologi yang menjadi bahan informasi pada multimedia interaktif penyuluhan tersebut dapat diterapkan oleh sasaran (petani) ?
Alasan :
.....
- g) Apakah cara penyajian (pengemasan) multimedia interaktif penyuluhan tersebut sudah sesuai dengan sasaran pendengar ?
Alasan :
.....
- h) Apakah kualitas suara multimedia interaktif penyuluhan tersebut sudah layak untuk ditayangkan kepada publik (sasaran penyuluhan) ?
Alasan :
.....
- i) Apakah teknik penyusunan isi materi pada multimedia interaktif penyuluhan tersebut sudah baik dan benar ?
Alasan :
.....
- b. Deskripsikan (berikan gambaran) berupa tulisan hasil jawaban tersebut !

8. Pustaka :

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arifin Y., dkk. 2015. Digital Multimedia. Bina Nusantara Media & Publishing. PT. Widya Inovasi Nusantara. DKI Jakarta.

- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Mengginakan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Jogjakarta.
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Reyvalda R., 2018. Mengenal Adobe Animate CC 2018. Publikasi e-book Pertama-2018-©Reyki Reyvalda. Lisensi Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.
- Surdjono HD., 2017. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Konsep dan Pengembangan. UNY Press.
- Wibawanto W., 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif. Jember-Jawa Timur.

9. Hasil Praktikum :

- a. Multimedia Interaktif Penyuluhan Pertanian Berbasis Komputer/Laptop dan Android (kelompok).
- b. Makalah/tulisan (individu).

Lampiran 1. Contoh Form Langkah Kerja Perencanaan

Nama :	NIRM :	Kelas :
Pekerjaan :	Bahan :	
No. Gambar :	Jumlah :	

Nama Pekerjaan :

Konsep/Desain/Rancangan :

Deskripsi :

Tahapan Pekerjaan :

No.	Proses	Visual	Alat Bantu

No.	Proses	Visual	Alat Bantu

	Dosen :	PLP/Laboran :	Tgl :	Paraf :
Disetujui :				

Lampiran 2. Contoh Form Langkah Kerja Pelaksanaan

Nama :	NIRM :	Kelas :
	Tingkat/Jurusan :	
Pekerjaan :	Bahan :	
No. Gambar :	Jumlah :	

Nama Pekerjaan :

Konsep/Desain/Rancangan :

Deskripsi :

Bahan
 :

Ukuran
 :

Jumlah
 :

No.	Proses	Visual	Alat Bantu

No.	Proses	Visual	Alat Bantu

CATATAN PENTING :

Lampiran 3. Contoh Form Pentunjuk Pengisian Langkah Kerja Pelaksanaan

PETUNJUK PENGISIAN LANGKAH KERJA PELAKSANAAN

1. GUNAKAN FORM LANGKAH KERJA PELAKSANAAN
2. DENGAN MENGGUNAKAN BLOK LETTER (DI ANJURKAN DENGAN STANDAR ISO) atau KOMPUTER
 - Nama : Di isi 3 nama mahasiswa yang bersangkutan
 - Tingkat/Jurusan : Di isi sesuai tingkat/jurusan dari mahasiswa yang bersangkutan
 - Sektor Kerja : Di isi sesuai dengan tempat sektor kerja
 - No Gambar : Di isi sesuai dengan nomor gambar kerja (apabila tersedia)
 - Alat dan Bahan : Di isi jenis alat dan bahan kerja yang dibutuhkan
 - Jumlah : Di isi sesuai dengan jumlah alat dan bahan yang akan dibuat.
3. GAMBAR KEMBALI : GAMBAR KERJA SECARA LENGKAP SESUAI DENGAN TEKNIK YANG BAIK DAN BENAR PADA TEMPAT UNTUK MENGGAMBAR (apabila disediakan)
4. PELAJARI GAMBAR KERJA DENGAN SEKSAMA (apabila disediakan)
5. BUAT PERENCANAAN LANGKAH KERJA PADA KOLOM YANG TERSEDIA DENGAN CARA PENGISIAN SBB :
 - Kolom No : Di isi dengan nomor urutan langkah pengerjaan
 - Kolom Proses : Di isi dengan proses kerja yang direncanakan
 - Kolom Visual : Di isi dengan gambar sketsa/foto sesuai proses kerja
 - Kolom Alat Bahan : Di isi dengan alat dan bahan yang dibutuhkan pada setiap proses pekerjaan.
6. SETELAH SELESAI LAPORKAN PADA INSTRUKTUR UNTUK DISETUJUI

Malang,

Ka Prodi

(.....)

NIP.

PENGESAHAN							
Diperiksa oleh				Disetujui dan disahkan oleh :			
pada tanggal :				pada tanggal :			
DISTRIBUSI							
1		5					
2		6					
3		7					
4		8					

RINCIAN REVISI				
Edisi	Revisi	Bagian	Semula berbunyi :	Sekarang berbunyi :

Lampiran 4. Contoh Form Laporan Mingguan

Nama :	NIRM :	Kelas :
Pekerjaan :	Bahan :	
No. Gambar :	Jumlah :	

Nama Pekerjaan :

Minggu Ke :

Tanggal :

Kegiatan :

Waktu Perkiraan :

Prosentase Pekerjaan :

Waktu Sebenarnya :

Catatan Penting/Revisi :

Visualisasi Bukti Pekerjaan :

Lampiran 5. Form Pedoman Penilaian Kompetensi Hasil Praktik

PEDOMAN PENILAIAN KOMPETENSI HASIL PRAKTIK

Nilai Angka	85	65	45
1. Proses Kerja			
1.1 Operation Plan.			
• Urutan pengerjaan	Tidak terdapat kesalahan	Terdapat satu sampai dua kesalahan	Terdapat lebih dari dua kesalahan
• Metode dan Teknik Penyajian	Baik	Perlu sedikit koreksi	Perlu banyak koreksi
1.2 Teknik Kerja			
• Kaidah pengerjaan,	Selalu dan menerapkan kaidah kerja	Satu kali tidak menerapkan kaidah kerja	Lebih dari satu kali tidak menerapkan kaidah kerja
• Pengoperasian mesin	Terampil dalam pengoperasian mesin	Kadang – kadang membutuhkan penjelasan ulang	Tidak dapat mengoperasikan mesin
• Keselamatan kerja	Selalu menerapkan keselamatan kerja	Satu kali tidak menerapkan keselamatan kerja	Lebih dari satu kali tidak menerapkan keselamatan kerja
1.3 Sikap Kerja			
• Tanggung jawab,	Sangat bertanggung jawab	Bertanggung jawab	Tidak bertanggung jawab

Nilai Angka	85	65	45
• Prakarsa	Mengusulkan saran-saran untuk perbaikan	Membutuhkan bimbingan atas prakarsanya	Pasiv tidak berinisiativ
• Kebersihan	Selalu menjaga kebersihan dengan baik	Menjaga kebersihan, sekali-kali dapat teguran	Tidak dapat menjaga kebersihan, selalu mendapat teguran
2. Hasil Kerja			
2.1 Benda Kerja			
• Fungsi	Berfungsi baik	Berfungsi, perlu sedikit koreksi	Tidak berfungsi
• Ukuran	Ukuran sesuai , Nilai = 100,	Ukuran tidak sesuai, Nilai = 10	
• Bentuk umum	Tidak terdapat kesalahan	Terdapat satu sampai dengan dua kesalahan	Terdapat lebih dari dua kesalahan
• Waktu Pengerjaan	Tepat waktu	Terlambat 10 % dari waktu yang ditentukan	Terlambat lebih dari 10 % dari waktu yang ditentukan
1.2. Laporan			
• Penyajian	Baik	Cukup	Kurang
• Waktu penyerahan	Tepat waktu	Terlambat 10 % dari waktu yang ditentukan	Terlambat lebih dari 10 % dari waktu yang ditentukan

