

AUDIO VISUAL TERINTEGRASI SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN POTENSI DIRI BAGI DIGITAL NATIVE

Eko Hadi Prayitno, M.Pd¹, Zaitun Y.A Kherid², Indro moerdisuroso³

¹ Universitas Negeri Jakarta, Pendidikan Seni Rupa, Jakarta, Indonesia
ekohadiprayitno@unj.ac.id

² Universitas Negeri Jakarta Pendidikan Seni Rupa, Jakarta, Indonesia
eza_kherid@unj.ac.id

³ Universitas Negeri Jakarta Pendidikan Seni Rupa, Jakarta, Indonesia
indro@unj.ac.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa hubungan melalui kemampuan mengolah karya hasil belajar yang dapat dijadikan sebagai portofolio untuk pengembangan Potensi diri dengan pemanfaatan media *audio visual broadcast* bagi digital native generasi Z dan mempromosikan kemampuan serta potensi diri dalam eksplorasi karya visual. Perhatian utama kami dalam penelitian ini adalah untuk menekankan bahwa, kita dapat mengintegrasikan kemampuan diri yang diperoleh dari hasil belajar dan eksplorasi dengan kemampuan menunjukkan hasil karya mereka dengan bentuk kemasan posting dan broadcast yang beragam. Hal ini untuk memanfaatkan penggunaan media sosial baik secara pembelajaran bahasa visual dan konten yang tepat untuk broadcast sehingga dapat menjadi bagian memperkuat potensi diri. Generasi Z memiliki kemampuan yang *Media Sosial broadcast* sebagai salah satu nilai belajar maupun pengembangan ekspresi diri merupakan salah satu multimedia terintegrasi potensi diri sehingga mereka dapat termotivasi untuk kegiatan promosi dan sikap positif dari para digital native. Hasil Penelitian diperoleh hasil dari beberapa sample akun instagram generasi Z yang dipilih berdasarkan hasil questioner yang menunjukkan beberapa Indikator variable Karakteristik Digital Native Gen Z memberi substansi dan stimulus dalam Audio Visual Broadcast sosial media tinggi terhadap bagian hasil Pengembangan Potensi Diri sehingga mampu menunjukkan kemampuan diri dalam berkarya. Penelitian ini Pada tahun pertama penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengkaji secara teoritis *Media Sosial broadcast*, 2) Mengkaji teori tentang digital native Z generation, 3) Mengidentifikasi dan Menganalisis *Media Sosial broadcast* Generasi Z sebagai bagian dasar potensi diri, 4) Membuat luaran jurnal penelitian Tahapan terakhir dari penelitian ini adalah publikasi jurnal terakreditasi

Kata kunci : *Audio Visual broadcast*, Multimedia, Potensi Diri, Digital Native, Generasi Z

Abstract - This study aims to analyze the relationship through the ability to process the work of learning outcomes that can be used as a portfolio for the development of self-potential by utilizing audio-visual broadcast media for generation Z digital natives and promoting one's abilities and potential in visual exploration of works. Our main concern in this research is to emphasize that, we can integrate the abilities that come from learning and exploration with the ability to show their work in various forms of post and broadcast packaging. This is to take advantage of the use of social media both in terms of learning visual language and the right content for broadcast so that it can be a part of strengthening one's potential. Generation Z has the ability that Social Media broadcasts as a learning value and self-expression development is one of the integrated multimedia potentials so that they can be motivated for promotional activities and positive attitudes from digital natives. The results obtained from several samples of generation Z instagram accounts that were selected based on the results of the questionnaire which showed several indicators of the Digital Native Gen Z Characteristics variable of 83.5% giving substance and stimulus in the Audio Visual Broadcast social media by 83.5%, from variable X1 and x2 this contributed highly to the share of the results of Self Potential Development so that they were able to show their ability to work 87.5%. This research In the first year this research aims to 1) theoretically study social media broadcasts, 2) study the theory of digital native Z generation, 3) identify and analyze Social Media broadcast Generation Z as a basic part of self-potential, 4) Create a research journal output The last stage of this research is the publication of a national journal with the

Keywords: *Audio Visual Broadcast*, Multimedia, Self Potential, Digital Native, Generation Z

I. PENDAHULUAN

Tingginya kualitas pengajaran dan pembelajaran tergantung pada komponen-komponen pembelajaran yang bekerja di dalamnya. “Komponen dalam pembelajaran dapat berupa tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber pelajaran, dan evaluasi (Djamarah, 2010:41)”. Komponen-komponen pembelajaran tersebut apabila saling bekerjasama akan dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik, dan dapat membuat pembelajaran berkualitas sehingga hasil belajar yang diperoleh akan optimal. Selain komponen-komponen tersebut, yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah media pembelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer,

Sedangkan menurut Mulyadi (2008:7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan proses secara efisien dan efektif.

Strategi pembelajaran multimedia dalam mempromosikan kemampuan diri dengan pemanfaatan media audio visual broadcast bagi digital native generasi Z. Strategi pembelajaran visual ini sebagai salah satu upaya meningkatkan dan memfasilitasi pembelajaran terintegrasi dengan siswa untuk dapat membuat broadcast di sosial media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah, cepat, menarik, mengarahkan diri dan memastikan peningkatan kompetensi dan kinerja di bidang desain komunikasi visual.

Untuk itu perlu ada cara-cara baru dalam proses pembelajaran baru dengan pendekatan sistem informasi, melalui audio visual broadcast bagi digital native, dan mereka akan menunjukkan aktualisasi diri dalam kemampuan desain visual sehingga potensi diri dapat diekplorasi ke khalayak dan kepercayaan diri dapat tercipta.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Research dan Development (Borg and Gall, 1998). Terdapat tiga tahapan yaitu: pendahuluan, pengembangan dan implementasi. Tahapan Pendahuluan: (1) studi pendahuluan; Tahapan Pengembangan: (2) perencanaan, (3) produksi tahap awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk

operasional, (8) uji lapangan operasional, (9) revisi produk final; Tahapan Implementasi: (10) menetapkan model. Berdasarkan prosedur penelitian dari Borg and Gall, dipilih dengan pertimbangan kesesuaian dengan materi yang dikembangkan. Formulasi prosedur tersebut sebagai berikut:

B. Road Map Penelitian



Gambar 3.1 Road Map Penelitian

III. PEMBAHASAN

Karakteristik Digital Native Generasi Z sebagai variable X1 , usia 20-25 tahun 91 responden, 15-19 Tahun 89 responden jenis kelamin, hobi, intensitas sosial media, kegiatan berkarya.

Audio visual broadcast sebagai variable X2, struktur visual, tingkat daya Tarik pesan, gaya pesan audio visual, kejelasan dalam penyampaian informasi, respon teman sejawat di sosial media

Pengembangan terintegrasi potensi diri Y, originalitas karya kreatif, peningkatan kemampuan karya, inovasi produk karya, bentuk media

A. Beberapa Kesalahan Umum

- Perhatikan tata cara penulisan Bahasa Indonesia yang benar, perhatikan penggunaan kata depan dan kata sambung yang tepat, seperti “di depan” dan “disampaikan”.



Gambar 1. Akun Instagram posting tahun 2013



Gambar 2. Akun Instagram posting tahun 2019

- Kata-kata asing yang belum diserap ke dalam Bahasa Indonesia dapat dicetak miring, atau diberi garis bawah, atau dicetak tebal (pilih salah satu), seperti *italic*, underlined, **bold**.
- Prefiks seperti “non”, “sub”, “micro”, “multi”, dan “ultra” bukan kata yang berdiri sendiri, oleh karenanya harus digabung dengan kata yang mengikutinya, biasanya tanpa tanda hubung, seperti “subsistem”.

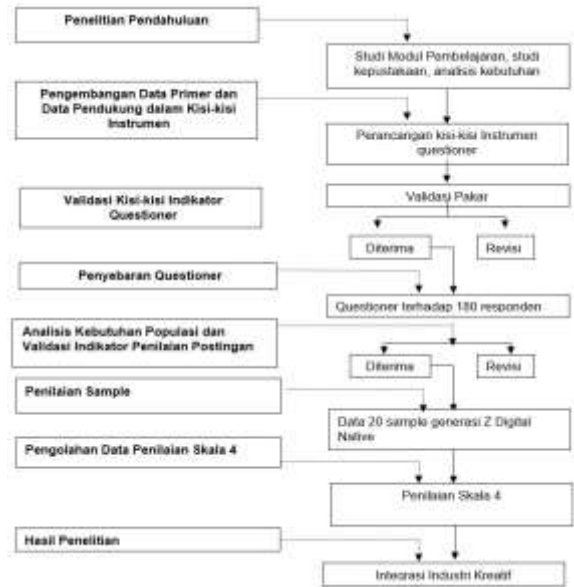
Tabel 1. Data Responden

Karakteristik Generasi Z	Keterangan	Jumlah Responden
Rentang Usia	15-19 Tahun	89
	20-25 tahun	91
Jenis kelamin	laki-laki	74
	Perempuan	106
Pekerjaan	Pelajar/ mahasiswa	172
	Aparatur Sipil negara	0
	Pegawai swasta	5
	Wiraswasta	2
	Guru/Dosen	1
	Belum bekerja	0
Pendidikan terakhir	SD	0
	SMP	1
	SMA/SMK	159
	Diploma	16
	sarjana	4
	S2/S3	0
Akun IG Public	ya	122
	tidak	58

IV. HASIL PENELITIAN

Generasi Z yang teridentifikasi sebagai digital native dari analisis awal penelitian

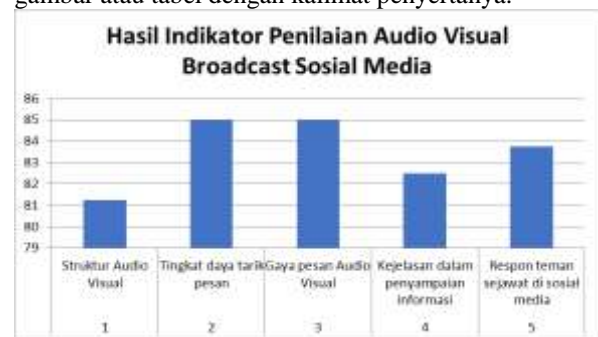
Angket ditemukan intensitas Post foto saya muncul di Instagram pada sore hari pukul 19.00-23.00 sebanyak 26 responden selalu melakukan *broadcast*, 129 responden Berusaha menyelesaikan Karya dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak 92 responden Produk/Karya yang saya hasilkan Produk/Karya di instagram, merupakan hasil karya yang belum pernah dibuat oleh orang lain



Bagan 1. Rancangan Analisis Pengembangan Penilaian

A. Gambar dan Tabel

Penamaan judul gambar dan tabel menggunakan cara penulisan kalimat biasa (*Sentence case*). Berikan jarak baris sebelum dan sesudah gambar atau tabel dengan kalimat penyertanya.



Gambar 1. Hasil Penilaian Sampel

V. SIMPULAN

Dari hasil penilaian terhadap 20 akun instagram yang terdiri dari generasi z dan dikategorikan sebagai digital native di sosial media instagram diperoleh kecenderungan hasil dari setiap postingan yang menunjukkan dinamika sebagai seorang yang menunjukkan **Karakteristik Digital Native Generasi** ini memiliki keaktifan **Audio**

Visual Broadcast sebanyak sehingga dari hasil penilaian sesuai dengan beberapa indicator menunjukkan adanya usaha dari digital native generasi Z ini untuk melakukan **Pengembangan Potensi Diri**.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang membantu penelitian ini antara lain Kemendikbud Dikti, Universitas Negeri Jakarta dan, Global Institute

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anonim. "Kota Cerdas - Smart City". http://www2.apeksi.or.id/website/index.php/direktori_directory/12_berita/nasional/785-kota-cerdas-smart-city (diakses pada 01 Februari 2015).
- [2]. Anonim. "Pengertian Sistem Menurut Para Pakar".
- [3]. Anonim. "Smart city – through intelligent automated infrastructure". <http://www.siemens.com/digitalization/smart-city.html> (diakses pada 01 Februari 2015).
- [4]. Arcanggih, Junay Diaz, Kertahadi, Riyadi. "Implementasi E-Commerce Sebagai Media Promosi dan Penjualan secara Elektronik, studi Kasus Pada Toko Jumbo Cell Bangil". *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) VO. 14. No. 1* September 2014. Universitas Brawijaya.
- [5]. Artikata. "Definisi Integrasi". <http://www.artikata.com/arti-330868-integrasi.html> (diakses pada 28 Februari 2015).
<http://www.pengertianpakar.com/2014/10/pengertian-sistem-menurut-para-pakar.html> (diakses pada 01 Februari 2015).
- [6]. <http://www.pengertianpakar.com/2014/10/pengertian-sistem-menurut-para-pakar.html> (diakses pada 01 Februari 2015).
- [7]. <https://visilubai.wordpress.com/2010/04/27/migrasi-data/> (unduh 01 Februari 2020)
- [8]. Ibrahim, A. 2010. "Migrasi Data".
- [9]. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Migrasi". <http://kbbi.web.id/migrasi> (diakses pada 28 Februari 2015).
- [10]. Kl, Keller dan Kotler P. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga. 2009
- [11]. Kristiyono, Agus & Ratu, Novita. (2012). "Students' Achievement in Mathematics Using Interactive CD on Learning Function - Case Study in SMK PGRI 02 Salatiga". *International Seminar Faculty of Teacher Training and Education Satya Wacana Christian University*", Salatiga. ISBN: 978-979-1098-07-13.
- [12]. Lawrence, Heshium and Miller, Mark.(2014). "A Historical Perspective Of The Evolution Of Technology Education". *International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)* ", Vol.3, No.2.
- [13]. Lee, William W. and Diana L. Owens, "Multimedia-Based Instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution", e-book, UK: Pfeiffer, 2004.
- [14]. Malik, S & Agarwal, A.(2012). "Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool–A Study". *International Journal of Information and Education Technology*", Vol. 2, No. 5, October 2012.
- [15]. Novita, Rita; Zulkardi; & Hartono, Yusuf.(2012). "Exploring Primary Student's Problem-Solving Ability by Doing Task Like PISA's Question". *IndoMS. J.M.E*": Vol. 3, No.2, July 2012, pp. 133 – 150.
- [16]. Nugraha, D. W.. "Integrasi Data (Data Integration)". http://teknik_elektroteknologiinformasi.blogspot.com/2011/12/integrasi-data-data-integration.html (diakses pada 28 Februari 2015).
- [17]. Nusir, Saswan; dkk. (2010). "Designing an Interactive Multimedia Learning System for the Children of Primary Schools in Jordan". *Learning Environments and Ecosystems in Engineering Education*", (EDUCON), April 4 - 6.
- [18]. OECD.(2015). *Pisa 2015 Released Field Trial Cognitive Items*. ETs:OECD, <http://www.oecd.org/>
- [19]. Owolabi J. And Dahunsi O.R.(2014). "A Study of the Interaction Between Computer-Related Factors and Anxiety in a Computerized Testing Situation (A Case Study of National Open
- [20]. Pratama, I P. A. E.. 2014. "Smart City Beserta Cloud Computing". Bandung : Informatika Bandung.
- [21]. Pratikto, Riyodina G., Shinta Kristanty. *Literasi Media Digital Generasi Z (studi Kasus Pda remaja Social Networking Addiction di Jakarta)*. Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur. Jakarta.

- [22]. Putri, Ni Made Kania Indriani, & Ni wayan Sri Suprpti. “ Aplikasi Model TAM dalam Menjelaskan Niat Menggunakan Mobile Commerce di Kota Denpasar” E- jurnal Manajemen Unud, Vol 5. No. 4, 2016, hal. 2341-2368, ISSN 2302-8912
- [23]. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2018. Umam 2010. “Konsep Integrasi Sistem”. <https://umam271089.wordpress.com/2010/11/01/konsep-integrasi-sistem/> (diakses pada 01 Februari 2015).
- [24]. University, Nigeria)”. “*International Journal on Integrating Technology in Education (IJITE)*” Vol.3, No.1.
- [25]. Widyaningsih, Vika. “ Pembangunan Website E-Commerce pada Toko Pelangi Baby Shop” Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (Komputa). Universitas Komputer Indonesia. 2013.