

**Perancangan Teknologi Multimedia Pada Mitra Komunitas Generasi Baru Indonesia
Komisariat Politeknik Negeri Medan****Andi Supriadi Chan¹, Friendly², Andre Bastanta Tarigan³, Jose Daniel Sinaga⁴,
Muhammad Dwi Ilham⁵, Yessi Karerina Kristanti Sianturi⁶**^{1,2,3,4,5,6}Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis, Politeknik Negeri MedanEmail : ¹andisupriadichan@polmed.ac.id, ²friendly@polmed.ac.id,³andrebastantatarigan@students.polmed.ac.id, ⁴josedanielsinaga@students.polmed.ac.id,⁵muhammaddwiilham@students.polmed.ac.id, ⁶yessikarerinakristantisianturi@students.polmed.ac.id**Abstrak**

Teknologi pada masa sekarang sudah menjadi salah satu aspek yang harus ada dalam setiap kehidupan umat manusia. Hal ini karena keberadaannya yang memberi kemudahan dalam semua aktivitas termasuk dalam hal pembelajaran. Dalam kegiatan Pengabdian ini, dilakukan dengan Komunitas Generasi Baru Indonesia (GENBI) komisariat Politeknik Negeri Medan. Divisi Pendidikan dan Kebudayaan sebagai mitra bertujuan untuk menerapkan teknologi multimedia sebagai media belajar pada pengenalan serta perawatan mata uang rupiah dan pengenalan komunitas Genbi komisariat Politeknik Negeri Medan berupa video edukasi, video company profile serta permainan edukasi. Divisi pendidikan dan kebudayaan GenBI komisariat Politeknik Negeri Medan memiliki potensi dalam mendukung perkembangan media sosialisasi materi pengenalan dan perawatan rupiah dengan teknologi multimedia. Metode Pelaksanaan mencakup sosialisasi hasil, penerapan teknologi dan pendampingan.

Kata kunci: Multimedia, Teknologi, Genbi, Rupiah, Permainan, Video.**Abstract**

Technology today has become one aspect that must exist in every human life. This is because its existence provides convenience in all activities including learning. Currently, many learning systems in schools use technology media. In this Community Service activity, carried out with the New Generation of Indonesia Community (GENBI) of the Medan State Polytechnic, the Education and Culture Division as a partner aims to apply multimedia technology as a learning medium for the introduction and maintenance of the rupiah currency and the introduction of the Genbi community of the Medan State Polytechnic in the form of educational videos, company profile videos and educational games. The education and culture division of the GenBI Medan State Polytechnic has the potential to support the development of media for the socialization of rupiah introduction and maintenance materials with multimedia technology. The Implementation Method includes socialization of results, application of technology and assistance.

Keywords: Multimedia, Technology, Genbi, Rupiah, Games, Videos.**1. PENDAHULUAN**

Generasi Baru Indonesia (GenBI) merupakan sebuah komunitas yang terdiri dari beberapa kumpulan mahasiswa dari berbagai universitas pada sebuah wilayah yang terpilih dan menang sebagai penerima beasiswa Bank Indonesia. Komunitas ini dibentuk pada tanggal 11 november 2011 yang bertujuan untuk menjadi Frontliners Bank Indonesia yaitu mengkomunikasikan kelembagaan dan berbagai kebijakan Bank Indonesia kepada sesama mahasiswa dan masyarakat umum serta turut menjadi agen perubahan dan role model di kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat serta menjadi pemimpin masa depan di berbagai bidang dan tingkatan.

Sebagai Frontliners Bank Indonesia, komunitas GenBI turut serta dalam menyosialisasikan terkait pemahaman serta perawatan mata uang sah Republik Indonesia yaitu Rupiah dan juga untuk mengkomunikasikan kebijakan bank indonesia kepada mahasiswa dan masyarakat umum. Meskipun begitu, Komunitas GenBI masih kesulitan dalam memberikan edukasi yang menarik dan inovatif,

sehingga diperlukannya inovasi dalam menyosialisasikan Materi Rupiah serta komunitas GenBI berbasis Teknologi Multimedia. Pada saat ini sudah banyak sistem pembelajaran di bangku sekolah menggunakan media teknologi. Dengan adanya teknologi, media belajar dapat ditingkatkan menjadi lebih menarik dan lebih interaktif bagi siswa (Wulansari, Satoto, & Martono, 2016). Multimedia mempunyai potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi, elemen kunci dari berbagai media, kontrol pengguna atas penyampaian informasi dan interaksi pengguna menjadi salah satu keuntungan dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik (Zulqadri & Nurgiyantoro, 2023). Dengan menghasilkan empat output yaitu Company Profile, Video Edukasi, Game Quiz serta Aplikasi Permainan Edukasi.

GenBI memerlukan company profile sebagai alat untuk memperkenalkan identitas dan tujuan mereka kepada publik. GenBI sangat membutuhkan company profile karena kurang dikenal oleh mahasiswa dan masyarakat sekitar. Melalui company profile ini, GenBI akan menjelaskan apa itu GenBI, tujuan, visi dan misi mereka. Hal ini penting untuk meningkatkan visibilitas dan membangun kepercayaan di antara mahasiswa dan masyarakat.

Dengan company profile yang kuat, GenBI dapat menunjukkan profesionalisme dan komitmen mereka dalam pemberdayaan generasi muda Indonesia. Company profile ini juga akan memberikan gambaran menyeluruh mengenai program-program yang telah dilaksanakan oleh GenBI, serta dampak positif yang dihasilkan. Secara keseluruhan, company profile akan menjadi alat penting untuk membangun citra positif dan memperkuat posisi GenBI di mata publik. Selain itu, dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, GenBI juga dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan menyampaikan pesan-pesan edukatif secara lebih efektif. Inilah yang mendorong GenBI untuk tidak hanya menciptakan company profile, tetapi juga menghadirkan inovasi lain dalam bentuk materi edukasi berbasis digital.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan media digital, GenBI memandang perlunya inovasi dalam penyampaian materi edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh semua kalangan, terutama generasi muda. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah video pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai Rupiah dan cara menjaganya. Video ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya Rupiah sebagai simbol kedaulatan ekonomi Indonesia.

Selain inovasi Company Profile. Video Pembelajaran, didalam lingkup GenBI juga akan dikembangkan aplikasi permainan edukasi sebagai salah satu media untuk menyosialisasikan pentingnya pemahaman dan perawatan Rupiah. Aplikasi permainan edukasi ini dirancang dengan konsep yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menarik minat mahasiswa dan masyarakat, yang cocok untuk seluruh kalangan. Melalui permainan ini, pengguna dapat belajar mengenai Rupiah, Tiap Mata Uang dalam bentuk kertas dan koin, nilai tukar, serta cara menjaga dan merawat uang dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang gamifikasi, diharapkan materi edukasi dapat lebih mudah diterima dan diingat oleh pemain, sekaligus mendorong kesadaran akan pentingnya Rupiah sebagai simbol identitas dan kedaulatan ekonomi Indonesia. Penggunaan teknologi berbasis permainan ini diharapkan mampu menjadi inovasi baru yang lebih efektif dalam mengedukasi generasi muda dan masyarakat tentang Rupiah dan keuangan dari dalam lingkup Genbi sampai ke seluruh pelosok negeri.

Dengan berbagai inovasi yang dihadirkan pada GenBI, seperti Company Profile, Video Pembelajaran dan Aplikasi Permainan Edukasi, penting untuk merumuskan permasalahan yang ingin diatasi serta tujuan dan manfaat dari setiap inisiatif tersebut. Pemahaman tentang tantangan dalam penyampaian materi edukasi mengenai Rupiah akan membantu mengidentifikasi langkah-langkah yang tepat dalam mencapai visi dan misi GenBI. Oleh karena itu, akan disajikan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini, diikuti dengan tujuan yang ingin dicapai dan manfaat yang diharapkan dari implementasi teknologi berbasis multimedia. Serta pembahasan yang akan mengupas strategi dan pelaksanaan dari setiap inovasi, serta evaluasi dampaknya terhadap komunitas GenBI dan masyarakat luas.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada mitra dilakukan dengan beberapa langkah, dimulai dari kunjungan ke mitra untuk mengetahui kebutuhan dari divisi pendidikan dan kebudayaan Genbi Komisariat Politeknik negeri Medan, secara lebih mendetail. Hasil dari kunjungan ini mengungkapkan bahwa materi pengenalan, perawatan rupiah serta pengetahuan terkait komunitas Genbi masih dianggap kurang menarik bagi mahasiswa maupun masyarakat umum sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik agar mahasiswa serta masyarakat umum dapat bisa lebih memahami mata uang rupiah dan komunitas GenBI.

2.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi langsung dan wawancara untuk mendapatkan gambaran lengkap mengenai hal yang dibutuhkan pada Divisi Pendidikan dan Kebudayaan Genbi Komisariat Politeknik Negeri Medan

2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Kepala Divisi serta Seketaris Divisi Pendidikan dan Kebudayaan Genbi Komisariat Politeknik Negeri Medan di Politeknik negeri medan untuk memperoleh data lebih lanjut mengenai pemahaman terkait Rupiah, kendala yang dialami oleh Komunitas genbi, serta analisis kebutuhan dari Mitra. Informasi dari wawancara ini menjadi dasar dalam pengembangan *Output* agar sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 1. Wawancara pada Divisi Pendidikan dan Kebudayaan Genbi Komisariat Polmed

2.3 Kajian Literatur

Kajian literatur dilakukan untuk memahami konsep-konsep yang mendasari penggunaan media pembelajaran dan pendekatan pengembangan yang relevan untuk penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Media edukasi adalah segala alat, bahan, atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi pendidikan agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Media ini mencakup beragam bentuk, seperti visual, audio, audiovisual, serta teknologi berbasis komputer, yang membantu memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan siswa.. Menurut Zakiah Daradjat (1995): Media edukasi adalah benda yang dapat diindera (terutama penglihatan dan pendengaran) yang berfungsi sebagai alat bantu dalam interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar (Wahidin & Syaefuddin, 2018).

2. Metode Etnografi

Metode penelitian etnografi adalah salah satu jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami kehidupan dan budaya manusia secara mendalam (Aryani & Zuber, 2017). Metode ini melibatkan peneliti untuk terlibat langsung dengan komunitas atau lingkungan yang diteliti.

3. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menggabungkan elemen visual dan audio. Media ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman

belajar dengan menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak yang disertai dengan narasi (Indri Ayuningtias et al., n.d.).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Company Profile

Generasi Baru Indonesia (GenBI) adalah kelompok yang berfokus pada pengembangan potensi bangsa melalui pendidikan, inovasi, dan kewirausahaan. GenBI berperan penting dalam menciptakan perubahan positif di masyarakat dengan melibatkan generasi muda dalam berbagai inisiatif sosial.

Dalam konteks ini, Company Profile GenBI berfungsi untuk memperkenalkan visi, misi, tujuan, dan kontribusi organisasi kepada mahasiswa dan masyarakat, khususnya di sekitar Politeknik Negeri Medan. Melalui Company Profile, informasi tentang kegiatan dan pencapaian GenBI disampaikan secara jelas dan terstruktur, memudahkan audiens memahami peran GenBI dalam pembangunan nasional dan rencana-rencana masa depan organisasi.

3.1.1 Metodologi Penelitian

Proses pengembangan Company Profile GenBI meliputi beberapa tahapan penting:

1. Analisis Kebutuhan: Menentukan informasi yang perlu disampaikan, seperti visi, misi, dan program unggulan GenBI.
2. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data terkait dengan kegiatan dan tujuan GenBI.
3. Perancangan Konten: Ditahapan ini proses pengeditan video yang dikerjakan dengan Adobe Premiere antara lain:
4. Penambahan efek visual: Menggunakan transisi, color grading untuk mempercantik tampilan video, sehingga lebih menarik perhatian audiens.
5. Penyelarasan audio dan musik: Menambahkan musik latar yang sesuai dan menyelaraskan audio agar narasi atau wawancara terdengar jelas dan profesional.
6. Pemotongan dan pengaturan durasi: Menyesuaikan durasi video agar tidak terlalu panjang namun tetap informatif, sehingga audiens dapat menyerap informasi dengan nyaman.

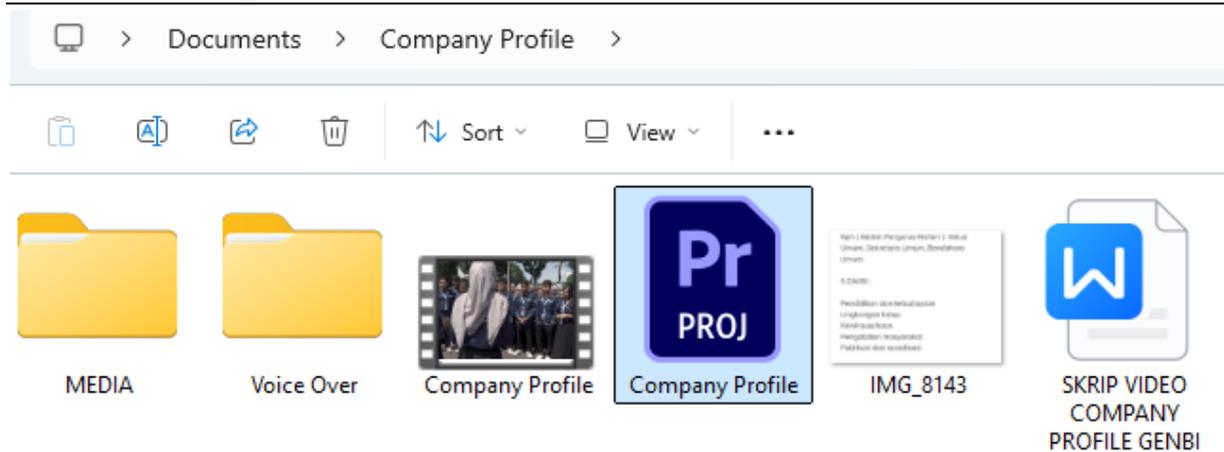
Evaluasi: Menilai efektivitas Company Profile dalam mencapai tujuan pengenalan GenBI. Tahapan ini memastikan Company Profile dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Metodologi pengembangan company profile GenBI ini mencakup serangkaian tahapan yang terstruktur dan sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, pengumpulan data, hingga evaluasi hasil akhir. Company profile ini diharapkan dapat menjadi alat komunikasi yang powerful untuk memperkenalkan visi, misi, dan kontribusi GenBI kepada audiens yang lebih luas.

3.1.2 Hasil Penelitian

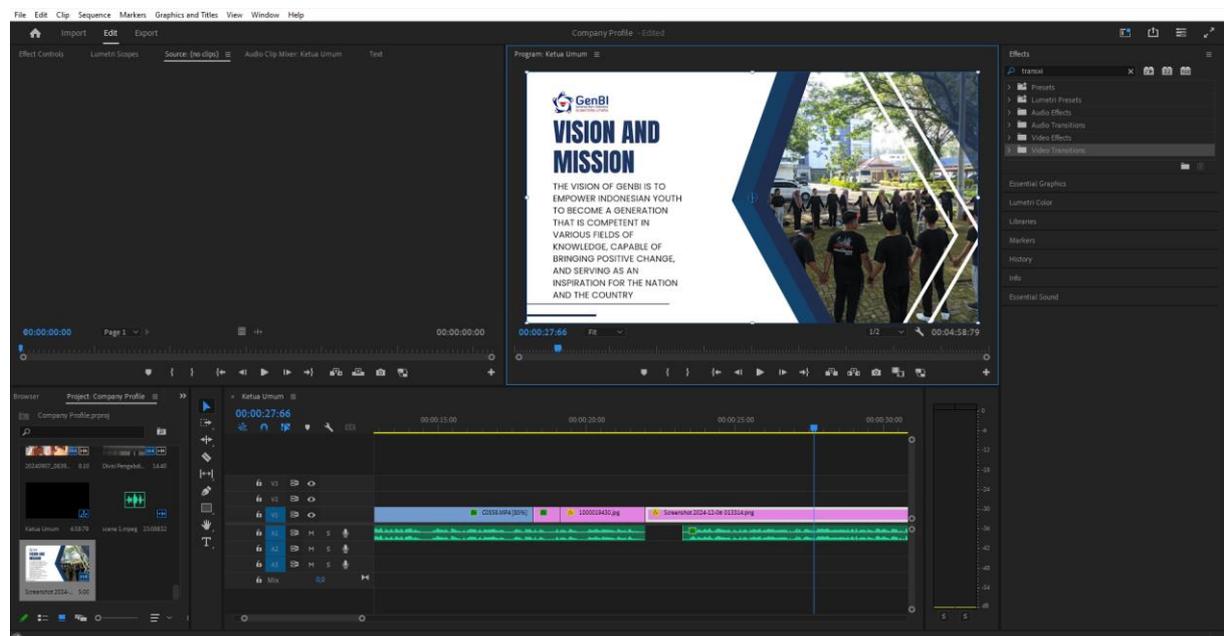
Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian.



Gambar 2. Screenshot rekaman wawancara dengan perwakilan GenBI



Gambar 3. File company profile



Gambar 4. Proses pengeditan video company profile

Hasil Penelitian adalah bagian yang sangat penting karena di sini semua data dan informasi yang telah dikumpulkan diolah dan disajikan untuk menjawab masalah penelitian.

3.2 RUANG (Rupiah Asking Game)

Pengembangan Ruang atau Rupiah Answer Game bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa maupun masyarakat umum terhadap rupiah. Metode yang dipakai dalam penelitian ini merupakan metode etnografi, metode ini dipilih untuk memahami secara mendalam pemahaman dan pengenalan mahasiswa dan masyarakat terhadap rupiah melalui penerapan game kuis. Dengan metode ini, hasil penelitian dapat membuktikan penerapan game kuis dapat menjadi media edukasi rupiah yang efektif.

1. Tahap Konseptualisasi

Pada tahap ini, penulis menerapkan konsep dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman serta pengenalan rupiah secara mendalam melalui game kuis. Game kuis tersebut merangkum beberapa pertanyaan seputar rupiah. Pertanyaan didalam game berasal dari video edukasi rupiah dan juga beberapa sumber informasi rupiah seperti website Bank Indonesia untuk memastikan pertanyaan yang diberikan didalam game bersifat akurat dan jelas.

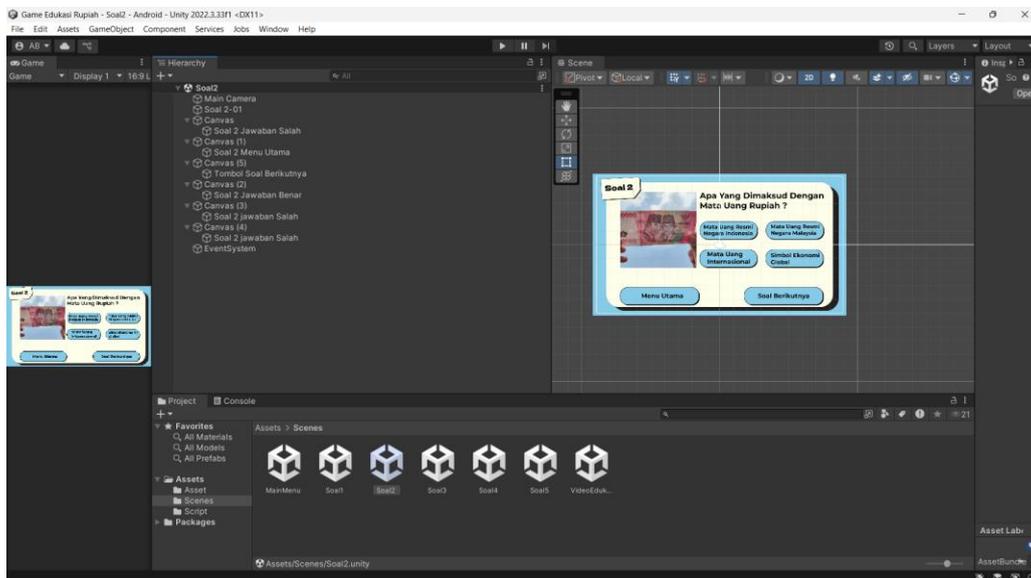
2. Tahap Perancangan

Pada tahap ini, penulis membuat rancangan yang akan digunakan didalam game kuis. rancangan tersebut berupa referensi pertanyaan yang digunakan, perancangan game kuis serta rancangan desain yang akan digunakan untuk mendukung kenyamanan pengguna saat memainkan game kuis tersebut.

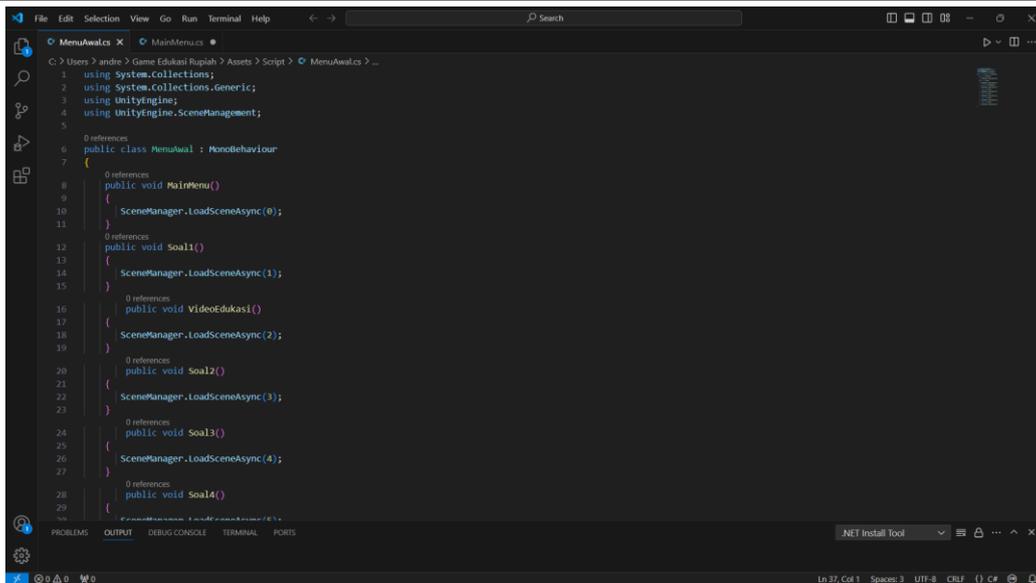
- a. Tahap Perancangan Referensi Pertanyaan, penulis mengumpulkan beberapa referensi pertanyaan dari sumber informasi Rupiah seperti website Bank Indonesia dan juga wikipedia. Penulis juga mengambil beberapa sample pertanyaan yang sudah dibuat melalui google form
- b. Tahap Perancangan Game, penulis merancang game berbasis kuis. Penulis menggunakan beberapa scene untuk setiap pertanyaan dan kemudian di hubungkan melalui beberapa coding ke dalam game nya.
- c. Tahap Perancangan Desain Tampilan Pertanyaan, penulis merancang desain tampilan dengan menggunakan resolusi 1920 x 1080 pixel serta menggunakan 2 warna dasar sehingga pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi.

3. Tahap Pembuatan Game

Pada tahap ini, penulis membuat game kuis nya melalui software Unity dan juga visual studio code sebagai media coding game. Dalam tahap ini juga, penulis memasukkan asset yang sudah disiapkan ke dalam file unity.



Gambar 5. Proses pembuatan quiz game di unity



```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help
MenuAwal.cs MainMenus.cs
C:\Users> andre > Game Edukasi Rupiah > Assets > Script > MenuAwal.cs > ...
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.SceneManagement;
5
6 0 references
7 public class MenuAwal : MonoBehaviour
8
9 0 references
10 public void MainMenu()
11 {
12     SceneManager.LoadSceneAsync(0);
13 }
14
15 0 references
16 public void Soal1()
17 {
18     SceneManager.LoadSceneAsync(1);
19 }
20
21 0 references
22 public void VideoEdukasi()
23 {
24     SceneManager.LoadSceneAsync(2);
25 }
26
27 0 references
28 public void Soal2()
29 {
30     SceneManager.LoadSceneAsync(3);
31 }
32
33 0 references
34 public void Soal3()
35 {
36     SceneManager.LoadSceneAsync(4);
37 }
38
39 0 references
40 public void Soal4()
41 {
42
43 }
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
```

Gambar 6. Proses pemrograman quiz game di unity

4. Tahap Pengujian

Pada tahap ini, penulis melakukan presentasi hasil kepada Ketua serta Sekretaris Divisi Pendidikan dan Kebudayaan Genbi komisariat politeknik negeri medan serta melakukan pengujian hasil ke anggota Genbi Komisariat Politeknik negeri medan untuk melihat efektifitas dari game yang dibuat.



Gambar 7. pengujian quiz game

3.3 Video Edukasi Rupiah

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Etnografi. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam kebutuhan, pemahaman, dan pandangan masyarakat terhadap edukasi tentang Rupiah melalui video. Dengan metode ini, hasil penelitian dapat membuktikan media video dapat menjadi alat edukasi rupiah yang efektif.

1. Tahap Konseptualisasi

Pada tahap ini, penulis merumuskan konsep berdasarkan tujuan utama, yaitu meningkatkan pengetahuan terkait Rupiah melalui video Edukasi. Video merangkum beberapa bagian seperti pengertian, sejarah serta cara merawat mata uang rupiah. Selain itu, materi diambil dari sumber

resmi seperti Bank Indonesia dan kemenkeu untuk memastikan keakuratan informasi yang disampaikan.

2. Tahap Perancangan

Dalam tahap ini, penulis membuat *perancangan* video edukasi, yang mencakup pencarian materi serta referensi, pembuatan naskah skrip, *Footage* yang mendukung serta suara latar yang sesuai.

a. Tahap Perancangan Skrip video

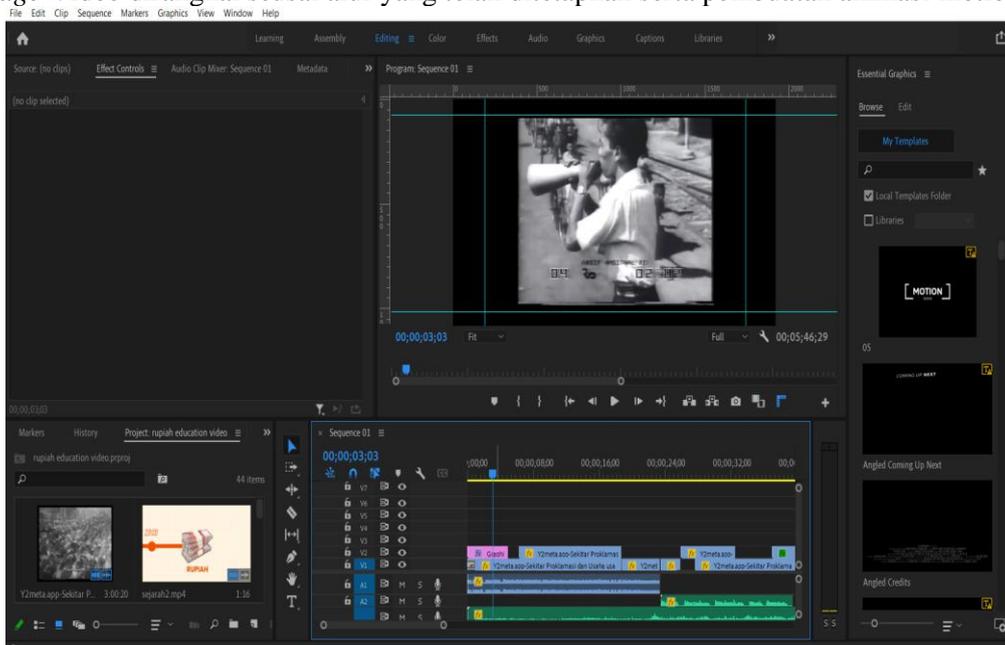
b. Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian materi yang dibutuhkan kemudian dipisahkan menjadi 4 bagian yaitu Kenali Rupiah, sejarah rupiah, merawat rupiah serta kesimpulan. Materi didapatkan dari wikipedia serta website bank indonesia dan kementerian keuangan.

c. Tahap Perancangan video

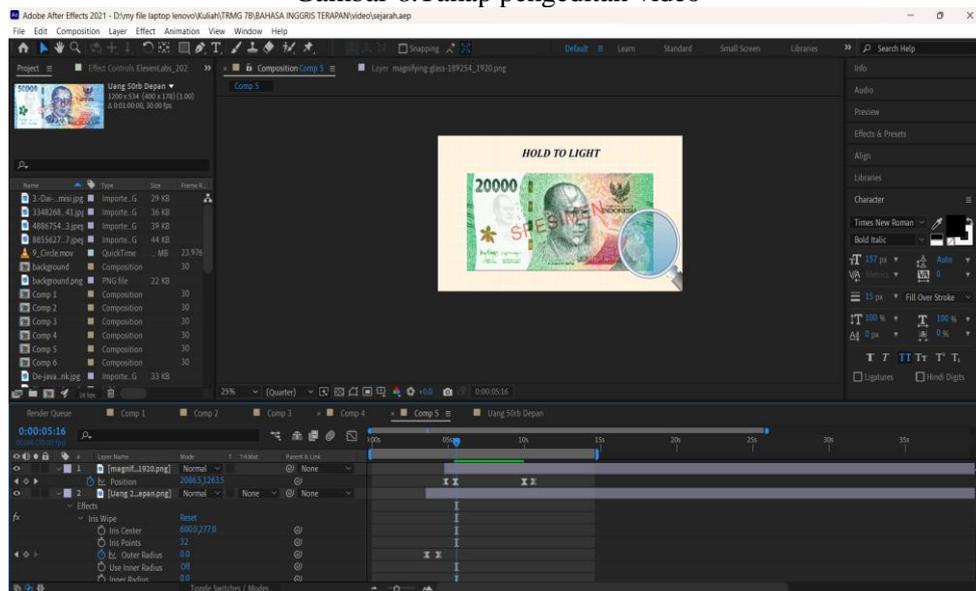
d. Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian referensi, *Footage* serta aspek aspek kreatif pada video sesuai skrip yang telah ditentukan sebelumnya.

3. Tahap pengeditan video

Pada tahap ini, penulis melakukan pengeditan elemen-elemen video menggunakan aplikasi *Adobe Premier Pro CC 2022* dan *Adobe After Effect 2021*. Pada aplikasi *Adobe Premier Pro CC 2022*, *Footage* Video dirangkai seusai alur yang telah ditetapkan serta pembuatan animasi motion grafis.



Gambar 8. Tahap pengeditan video



Gambar 9. Tahap pengeditan video

4. Tahap Pengujian

Pada tahap ini, penulis melakukan presentasi hasil kepada perwakilan Divisi Pendidikan dan Kebudayaan Genbi komisariat politeknik negeri medan serta melakukan pengujian ke anggota Genbi Komisariat Politeknik negeri medan untuk melihat efektifitas dari hasil video.



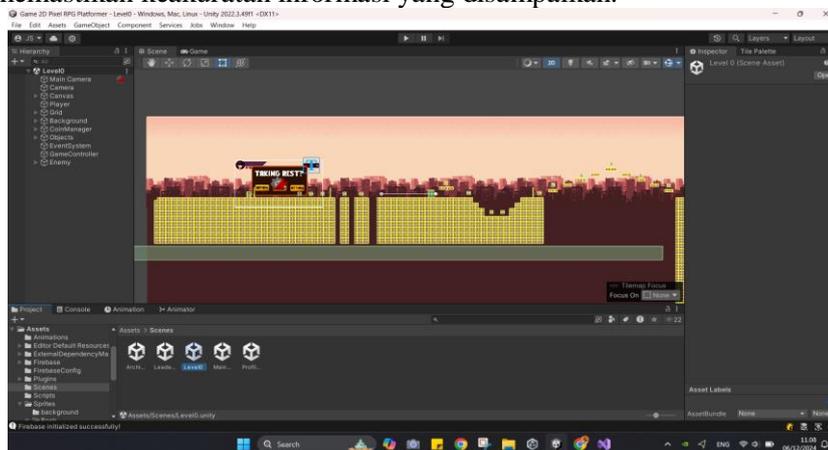
Gambar 10. Tahap pengujian

3.4 Game Edukasi (Wonders of Wealth)

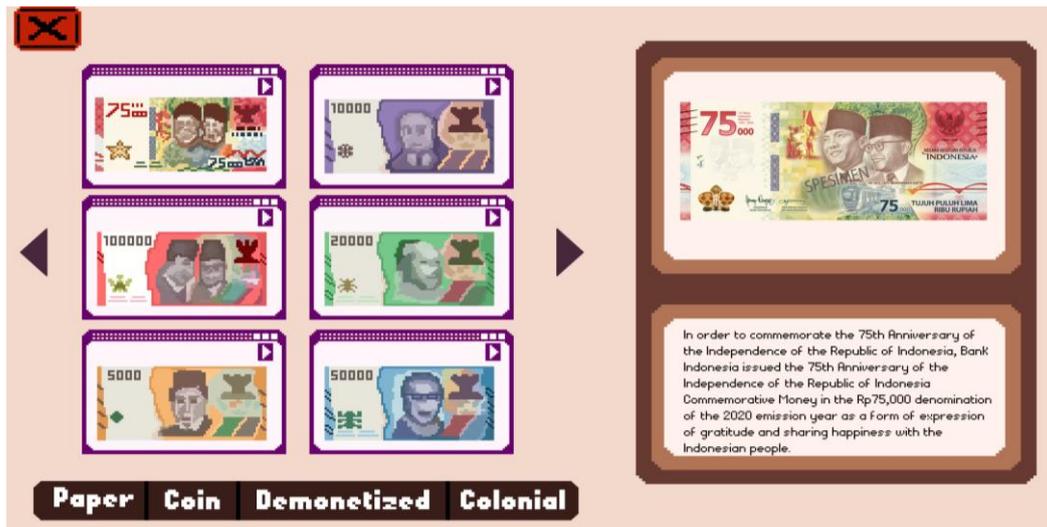
Dalam pengembangan *Wonders of Wealth*, game edukasi berbasis 2D Pixel Platformer yang bertujuan meningkatkan literasi keuangan masyarakat, penulis menggunakan pendekatan metodologi RAD (Rapid Application Development) dan Agile. Platform yang digunakan dalam perancangan game menggunakan Unity 2D. Rusman, dkk (2013:19- 20) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat menegurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa. Game yang dibuat sebagai media pembelajaran diharapkan akan memberikan dampak terhadap mahasiswa untuk belajar aktif dalam selama proses pembelajaran (Nugraha, Khairudin, & Hertanto, 2017).

1. Tahap Konseptualisasi dan Perancangan Awal

Pada tahap ini, konsep dan desain awal game dibuat berdasarkan tujuan utama, yaitu meningkatkan literasi keuangan tentang Rupiah melalui media game. Dengan memperhatikan aspek-aspek kunci seperti alur cerita, karakter, mekanisme permainan, elemen edukasi, serta platform yang akan digunakan. Selain itu, materi literasi keuangan diambil dari sumber resmi seperti Bank Indonesia untuk memastikan keakuratan informasi yang disampaikan.



Gambar 11. Perancangan game di unity



Gambar 12. UI Arsip mata uang game

2. Tahap Prototyping dan Pengujian Awal

Dalam tahap ini, penulis membuat *prototype* awal game, yang mencakup pembuatan level dasar, mekanisme pergerakan karakter, dan beberapa elemen dasar dari literasi keuangan yang ingin disisipkan ke dalam permainan. Setelah *prototype* awal selesai, pengujian dilakukan dalam komunitas GenBI. Komunitas ini dipilih karena mereka merupakan mitra utama dalam penelitian ini, serta memiliki pengetahuan dasar tentang literasi keuangan yang ingin ditingkatkan melalui game. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah teknis awal, seperti bug atau ketidakseimbangan dalam alur permainan, serta untuk mengumpulkan umpan balik tentang efektivitas konten edukatif dari Komunitas GenBI.



Gambar 13. Pengujian Awal Game

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan teknologi Multimedia berupa video dan permainan edukasi telah sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat yaitu menerapkan hasil penelitian untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terkait Rupiah serta pengenalan Komunitas Genbi Komisariat politeknik negeri medan. Hasil penelitian ini berhasil memecahkan masalah terkait kurang menariknya materi Rupiah maupun Komunitas Genbi Komisariat Politeknik Negeri Medan.

5. SARAN

1. Menambahkan infografis : menambah infografis dapat membuat video lebih menarik dan membantu audiens memahami perubahan nilai rupiah dengan lebih mudah.
2. Memperbanyak Penerapan Game Digital : memperbanyak game digital terkait pemahaman rupiah dapat menjadi perkembangan baru di komunitas GenBI dalam upaya mengenalkan rupiah lebih luas lagi ke mahasiswa maupun masyarakat.
3. Menambah beragam informasi dan pengetahuan tentang mata uang : menambahkan jenis-jenis mata uang rupiah yang beredar sejak pertama di keluarkan hingga sekarang
4. Merapihkan transisi video dan color grading : ada beberapa transisi dan color grading yang kurang sesuai serta tidak selaras dengan bagian video lainnya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Divisi Pendidikan dan kebudayaan Genbi Komisariat Politeknik Negeri Medan yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Wulansari, S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2016). Perancangan permainan "UangAndro" sebagai media pembelajaran pengenalan mata uang Rupiah pada anak berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 307.
- Muhammad, Z. D., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar. *Yogyakarta*, 1(1), 105.
- Wahidin, U., & Syaefuddin, A. (2018). Media pendidikan dalam perspektif pendidikan Islam. *Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 50.
- Aryani, C. Y., & Zuber, A. (2017). Budaya kemiskinan di kota Surakarta (Studi etnografi di pinggir rel Palang Joglo, Kadipiro). *Jurnal Sosiologi DILEMA*, 32(2), 67.
- Ayuningtias, I. A., Hijrie, I. F., & Naufal, M. Z. (2020). Video-based learning: Memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar yang konkret. *Inovasi Kurikulum*, 17(2), 78.
- Nugraha, A. C., Khairudin, M., & Hertanto, D. B. (2017). Rancang bangun game edukasi sebagai media pembelajaran mata kuliah praktik teknik digital. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(1), 93.