



## Sosialisasi Platform Edukasi: Open Resource Binary & Interactive Technology (ORBIT) Untuk Divisi Media Game Jagad Creative

Rickman Roedavan<sup>1,\*</sup>, Bambang Pudjoatmojo<sup>2</sup>, Yahdi Siradj<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Multimedia and Interactive Technology, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom  
{\*rikman, bpudjoatmojo, yahdiinformatika }@telkomuniversity.ac.id

### INFO ARTIKEL

Diterima 09 Agustus 2023  
Direvisi 16 Agustus 2023  
Disetujui 13 Oktober 2024  
Tersedia Online 06 November 2024

### ABSTRAK

Jagad Creative merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang informatika, khususnya dalam pembuatan website dan aplikasi android. Jagad Creative juga aktif membina berbagai komunitas kreatif seperti komunitas pecinta kopi, komunitas sablon, komunitas komik serta berkolaborasi dengan institusi pendidikan. Salah satu divisi Jagad Creative yaitu divisi media dan game bertujuan untuk membangun sinergi dan kolaborasi dengan berbagai komunitas dan institusi pendidikan untuk meningkatkan potensi kerja sama, salah satunya dengan menggunakan situs media yang dikelola Jagad yaitu Jagadmedia.id. Namun saat ini portal berita utama Jagad Creative yang berisi tentang industri kreatif itu cenderung pasif sehingga mengurangi potensi marketing dan posisi Jagad Creative dalam membangun kolaborasi di bidang industri kreatif. Untuk itu Jagad Creative membutuhkan adanya suatu portal yang bukan hanya berperan sebagai media informasi pasif, melainkan media informasi interaktif yang dapat menjadi media promosi digital dan media portofolio yang dapat menjadi stimulus terjadinya sinergi dan kolaborasi antara komunitas kreatif dan institusi pendidikan.

**Keyword:** platform edukasi, game, multimedia interaktif

Korespondensi:  
Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257  
Indonesia  
E-mail : [rikman@telkomuniversity.ac.id](mailto:rikman@telkomuniversity.ac.id)

ORCID ID:  
Penulis Pertama: Rickman Roedavan  
<http://orcid.org/0000-0003-3169-2663>

Paper\_reg\_number xxx © The Authors. Published by Directorate of Research and Community Service, Telkom University.

This is an open access article under the xxx license (<https://creativecommons.org/licenses/xxx>)

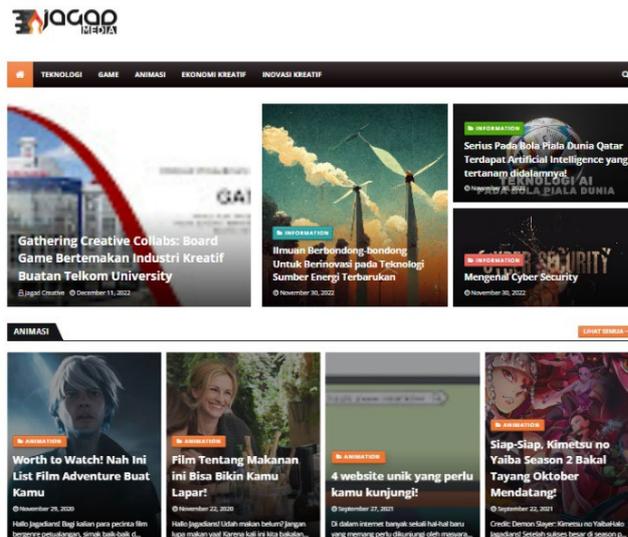
## 1. Pendahuluan

Jagad Creative adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dengan nama badan hukum PT. Jagad Kreatif Nusantara. Jagad Creative beralamat di Jl. Saturnus Tengah no.18, Manjahlega, Kec. Rancasari, Kota Bandung Jawa Barat dan terdiri dari dua divisi utama yaitu, divisi desain & ilustrasi, dan divisi komunikasi & teknologi informasi. Secara umum Jagad Creative terdiri dari dari orang-orang yang memiliki visi dan potensi kreatif untuk menghasilkan sebuah produk digital kreatif sesuai kebutuhan konsumen baik personal maupun instansi perusahaan.



Gambar 1. Profil Jagad Creative

Jagad Creative juga aktif membina berbagai komunitas kreatif seperti komunitas pecinta kopi, komunitas sablon, komunitas komik serta berkolaborasi dengan institusi pendidikan. Salah satu divisi Jagad Creative yaitu divisi media dan game bertujuan untuk membangun sinergi dan kolaborasi dengan berbagai komunitas dan institusi pendidikan untuk meningkatkan potensi kerja sama, salah satunya dengan menggunakan situs media yang dikelola Jagad yaitu Jagadmedia.id.



Gambar 2. Media online Jagad Creative

Namun saat ini portal berita utama Jagad Creative yang berisi tentang industri kreatif itu cenderung pasif sehingga mengurangi potensi marketing dan posisi Jagad Creative dalam membangun kolaborasi di bidang industri kreatif.

## 2. Permasalahan Mitra

Jagad Creative membutuhkan sebuah platform yang dapat menjadi suatu media promosi digital dan menjadi pemicu terjadinya kolaborasi di antara komunitas kreatif dan instansi pendidikan. Platform tersebut dapat pula memberikan suatu pengalaman interaktif yang lebih baik daripada hanya bersifat pasif seperti website berita.

## 3. Metode Pengabdian Masyarakat



Gambar 3. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mengikuti gambaran IPTEK pada Gambar 3. Pada Gambar 3, menjelaskan beberapa kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan konsep Berpikir

Komputasi kepada guru-guru. Metode pelaksanaan yang dilakukan berupa sosialisasi terhadap platform ORBIT yang dapat digunakan sebagai media edukasi dan marketing bersama.

#### 4. Solusi Pengabdian Masyarakat

Dalam pembangunan platform website ORBIT, beberapa partisipasi yang diperlukan dari mitra antara lain Kontribusi Ide dan Kreativitas: Mitra dapat berpartisipasi dalam menyediakan ide dan kreativitas untuk mengembangkan platform website ORBIT yang inovatif dan berkualitas; Konten Edukasi: Mitra dapat berpartisipasi dengan menyediakan konten edukasi berkualitas, seperti video tutorial, artikel, atau materi pelajaran, untuk dimasukkan ke platform website ORBIT;

Partisipasi Pengguna: Mitra juga dapat berpartisipasi dengan menggunakan dan memberikan umpan balik terhadap platform website ORBIT untuk membantu pengembangan dan peningkatan kualitas platform ini; Keterlibatan dalam Promosi dan Diseminasi: Mitra juga dapat berpartisipasi dalam mempromosikan dan menyebarluaskan platform website ORBIT kepada masyarakat luas, termasuk komunitas guru SMK yang menjadi salah satu mitra edukasi komunitas kreatif; Partisipasi dari mitra sangat penting untuk memastikan bahwa platform website ORBIT dapat dikembangkan dan diterima dengan baik oleh masyarakat, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat dan lingkungan pendidikan.

##### 4.1. Kegiatan Pengembangan ORBIT

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disajikan dalam empat sesi utama, yaitu:

- Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Masyarakat: Langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat terkait dengan pendidikan. Ini bisa dilakukan melalui survei, wawancara, atau observasi.
- Formulasi Konsep dan Rencana Aksi: Setelah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat, selanjutnya adalah menentukan konsep dan rencana aksi untuk memecahkan masalah tersebut.
- Penelitian dan Pengembangan: Tahap selanjutnya adalah melakukan penelitian dan pengembangan untuk memastikan bahwa platform website ORBIT dapat memenuhi kebutuhan dan masalah masyarakat.
- Implementasi dan Uji Coba: Setelah melakukan penelitian dan pengembangan, tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi dan uji coba untuk memastikan bahwa platform website ORBIT bekerja dengan baik.
- Diseminasi dan Edukasi: Tahap berikutnya adalah menyebarluaskan platform website ORBIT kepada masyarakat dan melakukan edukasi tentang bagaimana menggunakan platform ini dengan benar.
- Evaluasi dan Monitoring: Langkah terakhir adalah melakukan evaluasi dan monitoring terhadap platform website ORBIT untuk

memastikan bahwa platform ini memberikan dampak positif bagi masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan dan masalah masyarakat.



Gambar 4. Foto bersama peserta

Kegiatan diawali dengan pemutaran video hasil karya Metalabs yang disusul dengan presentasi tentang penerapan multimedia interaktif dan game yang diakhir dengan demo produk ORBIT sebagai platform edukasi dan marketing bersama.



Gambar 5. Sosialisasi ORBIT

Kegiatan ini dihadiri oleh 20 guru dari berbagai SMK di Bandung yang sedang mencoba dan mengadopsi mata pelajaran game pada kurikulum baru. Platform ORBIT di harapkan dapat menjadi benchmark produk yang akan dikembangkan di setiap SMK.

#### 4.2. Umpan Balik Hasil Pengabdian Masyarakat

Untuk melihat keberhasilan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka para peserta diberikan survei terkait kegiatan yang sudah dilakukan.

Berdasarkan hasil survei yang sudah dilakukan pada akhir kegiatan pengmas, maka didapatkan hasil dari 20 responden seperti Pada Tabel 1. Sebanyak 62.5% peserta setuju dan 35.5% sangat setuju bahwa materi kegiatan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mitra. Selain itu, bebrapa hasil survei yang diberikan dirangkum dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil umpan balik kegiatan pengabdian masyarakat

		STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta				62.5	37.5
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup				62.5	37.5
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami				62.5	37.5
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan				62.5	37.5
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang				62.5	37.5

## 5. Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi ORBIT ini dipadukan dengan agenda pengenalan fasilitas Point Lab dan sekaligus menjadi titik awal kerja sama lanjutan untuk menghasilkan produk-produk edukasi berbasis teknologi multimedia interaktif. Kegiatan ini diikuti oleh mayoritas guru-guru SMK yang mengajar bidang multimedia, dan desain sebagai bagian mitra komunikasi Jagad Creative dan Inco dalam bidang edukasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Hardiana, Diah. (2018). Implementasi Sustainable Development Goals (SDGs) dalam Pembangunan Kota Berkelanjutan di Jakarta.