

**EVALUASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK
PENYELESAIAN GAMBAR PADA MATA KULIAH
MENG GAMBAR MODE**



Aisyah Laksmi Angkasa Putri

5525111952

**Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
M. Noerharyono, M.Pd NIP: 19681031 200312 1 001 (Dosen Pembimbing I)
Dr. Dewi Suliyanthini, AT,MM NIP: 19711030 199903 2 002 (Dosen Pembimbing II)

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<u>Dra. Harsuyanti RL. M. HUM</u> NIP: 19580209 198210 2 001 (Ketua Penguji)
<u>Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.Pd</u> NIP: 19640325 198903 2 003 (Dosen Penguji)
<u>Vera Utami G. putri S.Pd, M.Pd</u> NIP: 19811219 200604 2 001 (Dosen Penguji)

Tanggal lulus : 16 Agustus 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana di Universitas Negeri Jakarta maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.



Jakarta, Agustus 2017

yang menyatakan,



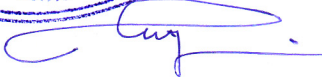
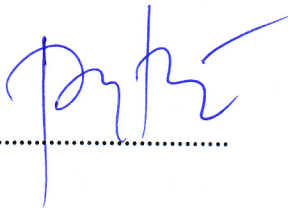
AISYAH LAKSMI A.P

NIM. 5525111952

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
M. Noerharyono, M.Pd NIP: 19681031 200312 1 001 (Dosen Pembimbing I)		<u>23/8/17</u>
DR. Dewi Suliyanthini, AT,MM NIP: 19711030 199903 2 002 (Dosen Pembimbing II)		<u>28/8/17</u>

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<u>Dra. Harsuyanti RL. M. HUM</u> NIP: 19580209 198210 2 001 (Ketua Penguji)	 	<u>28/8/17</u>
<u>Dra. Eneng Lutfia Zahra, M.Pd</u> NIP: 19640325 198903 2 003 (Dosen Penguji)		<u>29/8/17</u>
<u>Vera Utami G. Putri S.Pd, M.Ds</u> NIP: 19811219 200604 2 001 (Dosen Penguji)		<u>29/8/17</u>

Tanggal lulus : 16 Agustus 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana di Universitas Negeri Jakarta maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, Agustus 2017

yang menyatakan,



AISYAH LAKSMI A.P

NIM. 5525111952

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan terima kasih dan puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tepat pada waktunya.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Jakarta dengan judul **“Evaluasi Media Video Pembelajaran Teknik Penyelesaian Gambar Pada Mata Kuliah Menggambar Mode”**

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa yang membuat skripsi pada tahun- tahun berikutnya. Dalam penulisan skripsi ini. penulis banyak mendapatkan bantuan moral maupun materil dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Wesnina, M.Sn selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga.
2. Dra. Eneng Lutfia Zahra M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik Pendidikan Tata Busana angkatan 2011
3. M. Noerharyono, M.Pd..selaku dosen pembimbing materi yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan saran bimbingan dan memberikan semangat kepada penulis.
4. Dr. Dewi Suliyanthini AT.MM, selaku dosen metodologi yang yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan saran bimbingan dan memberikan semangat kepada penulis.
5. Dra.Harsuyanti RL.M.HUM selaku dosen tata busana yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan semangat pada penulis.
6. Seluruh dosen tata busana yang telah memberikan ilmunya dengan ikhlas, semoga ilmu yang diberikan bermanfaat bagi penulis.
7. Keluarga penulis bapak, Ibu dan adik yang selalu memberi doa, semangat, motivasi dan dukungan baik secara moril maupun materil.
8. Mouldina, Putri, Anggi, Ilri, Laras dan Hilya yang selalu membantu serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Kepada sahabat - sahabat Denis, Novi, Nadia dan Riri selalu memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.

10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu
11. Pihak – pihak di Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bantuan, motivasi, masukan dan dukungan kepada penulis.

Penulis sangat menyadari akan kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-nesarnya, dan mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, Agustus 2017

Penulis

Abstrak

Aisyah Laksmi Angkasa Putri Evaluasi Media Video Pembelajaran Teknik Penyelesaian Gambar. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Penelitian ini membuat media video pembelajaran di buat sesuai teori kriteria media pembelajaran yang baik dan kriteria pengembangan & pembuatan video sebagai media pembelajaran yang kemudian di evaluasi oleh ahli materi dan media melalui hasil wawancara. Metode penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah *mix methods*. Selanjutnya media pembelajaran ini dievaluasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media serta pendapat 30 mahasiswa tata busana yang mengikuti mata kuliah menggambar mode sebagai pengguna. Hasil penelitian evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode dikatakan baik oleh hasil ahli media menyatakan Pada proses evaluasi hasil wawancara ahli materi hasil kedua panelis tersebut menyatakan bahwa media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode mudah dioperasikan dan bermanfaat bagi pengguna. Berdasarkan hasil wawancara ahli media yaitu menyatakan bahwa tipe materinya dan format sajian media video pembelajaran sudah tepat. Audio visualnya sudah jelas.

Ada data kuisisioner yang diperoleh dari mahasiswa sebagai pengguna dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dibuat untuk mata kuliah menggambar mode sudah sangat baik dari hasil diperoleh frekuensi data dari keseluruhan mahasiswa sebanyak 29 orang (96.7%) menjawab sangat baik dan yang menjawab cukup baik hanya 1 orang (3.3 %) menjawab cukup baik, dilihat dari materi teknik penyelesaian gambar dan media pembelajaran

Kata Kunci : Evaluasi, Media Pembelajaran, Video, Menggambar Mode

ABSTRAK

Aisyah Laksmi Angkasa Putri Evaluasi Media Video Pembelajaran Teknik Penyelesaian Gambar Pada Mata Kuliah Menggambar Mode. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2016 hingga Agustus 2017.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *mix methods*. Selanjutnya media pembelajaran ini dievaluasi oleh 2 informan ahli materi dan 2 informan ahli media dengan melakukan wawancara. Pendapat dan hasil nilai 30 mahasiswa tata busana yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode.

Hasil penelitian evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode berdasarkan hasil wawancara informan ahli materi bahwa media video pembelajaran mudah dioperasikan dan bermanfaat untuk mahasiswa. Hasil wawancara informan ahli media menyatakan bahwa tipe materinya dan format sajian media video pembelajaran sudah tepat.

Berdasarkan hasil nilai mahasiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Dari 30 mahasiswa rata-rata nilai mahasiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar adalah 81 dan sebanyak 18 mahasiswa mendapat nilai A-. Hasil kusioner mahasiswa menyatakan indikator yang paling tinggi adalah kemenarikan dan ketentuan teknis.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberi informasi dan bahan rujukan untuk materi media pembelajaran yang ingin dibuat dengan media video pembelajaran. Serta diharapkan dapat memberi motivasi kepada terutama mahasiswa agar dapat membuat media pembelajaran yang baik.

Kata kunci : Media, Video Pembelajaran, Menggambar Mode

ABSTRACT

Aisyah Laksmi Angkasa Putri. *The Evaluation of Illustration Finishing Technique Learning Video on subject of fashion illustration on fashion drawing.* Final Project. Jakarta: Fashion Education Studies, Faculty of Engineering, State University of Jakarta. 2017.

The aim of this research is to find out the evaluation results in using the illustration finishing technique learning video as the learning media in Fashion Illustration subject. This research was conducted from October 2016 to August 2017

The research method used in this research was mix methods. The learning media was evaluated by the informants; 2 (two) material expert and 2 (two) media expert through the interviews. The scores from 30 Fashion Education students and their opinions are also used as the information.

The result of this research shows that the using of illustration finishing technique learning video as the learning media in Fashion Illustration subject is very helpful for the student. Moreover, it is easy to use. Based on the interviews with media experts, the materials and the learning video format are properly used already.

Based on the students' scores after they watched the learning video, the average score from 30 students was 81 with 18 students among them got the A- grade, where the technical rules and the attractiveness of the learning video as the most influencing factor based on the student's questionnaire.

The researcher expects that the results of this research can give much contributions especially in providing the informations and references about the learning video as the learning media. Moreover, it can motivate students to improve the learning media.

Keywords: Media, Learning Video, Fashion Illustration

Daftar Isi

Halaman Pengesahan	i
Halaman Pernyataan	ii
Kata Pengantar	iii
Abstrak	v
Abstract	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II	5
KERANGKA TEORIKTIK DAN KERANGKA BERPIKIR	5
2.1. Kerangka Teoritik	5
2.1.1. Evaluasi.....	5
2.1.2. Media	7
2.1.3. Pembelajaran.....	8
2.1.4. Media Pembelajaran.....	8
2.1.5. Video.....	21
2.1.6. Video Pembelajaran	25
2.1.7. Menggambar Mode.....	31
2.1.8. Teknik Penyelesaian Gambar.....	31
2.2. Kerangka Berpikir	66
BAB III	68
METODOLOGI PENELITIAN	68

3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	68
3.2.	Metode Penelitian.....	68
3.2.1.	Metode Kualitatif	68
3.2.1.1.	Data dan Sumber Data.....	68
3.2.1.2.	Teknik Pengumpulan Data	69
3.2.1.3.	Teknik Analisis Data	72
3.2.1.4.	Pemeriksaan Keabsahan Data.....	74
3.2.2.	Metode Kuantitatif	75
3.2.2.1.	Populasi dan Sampel.....	75
3.2.2.2.	Teknik Pengumpulan Data	76
3.2.2.3.	Instrumen Penelitian.....	76
3.2.2.4.	Teknik Analisis Data	77
BAB IV	78
HASIL PENELITIAN	78
4.1.	Deskripsi Hasil Penelitian	78
4.1.1.	Deskripsi Pembuatan Media Video Pembelajaran.....	78
4.1.1.	Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Video Pembelajaran	78
4.2.	Hasil Penelitian	95
4.2.1.	Kualitatif	96
4.2.1.1.	Sub Fokus 1 Kesesuaian/ Relevansi	96
4.2.1.2.	Sub Fokus 2 Kemudahan.....	98
4.2.1.3.	Sub Fokus 3 Kemenarikan.....	99
4.2.1.4.	Sub Fokus 4 Kemanfaatan.....	98
4.2.1.5.	Sub Fokus 5 Tipe Materi	103
4.2.1.6.	Sub Fokus 6 Durasi Waktu.....	103
4.2.1.7.	Sub Fokus 7 Format Sajian Media	104
4.2.1.8.	Sub Fokus 8 Ketentuan Teknik	105
4.2.1.	Kuantitatif	109
4.3.	Pembahasan	110
4.3.1.	Kesesuaian	110
4.3.2.	Kemudahan	112

4.3.3.	Kemenarikan	113
4.3.4.	Kemanfaatan	114
4.3.5.	Tipe Materi.....	114
4.3.6.	Durasi Waktu	115
4.3.7.	Format Sajian Media.....	115
4.3.8.	Ketentuan Teknis	115
BAB V	120
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	120
3.1.	Kesimpulan.....	120
3.2.	Implikasi.....	122
3.3.	Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		

Daftar Tabel

TABEL 2.1.....	15
TABEL2.2	17
TABEL 3.1	71
TABEL 3.2	71
TABEL 4.1	108
TABEL 4.2	109
TABEL 4.3	111

Daftar Gambar

GAMBAR 2.1	10
GAMBAR 2.2	10
GAMBAR 2.3	34
GAMBAR 2.4	36
GAMBAR 2.5	37
GAMBAR 2.6	38
GAMBAR 2.7	39
GAMBAR 2.8	40
GAMBAR 2.9	41
GAMBAR 2.10	41
GAMBAR 2.11	42
GAMBAR 2.12	43
GAMBAR 2.13	43
GAMBAR 2.14	45
GAMBAR 2.15	46
GAMBAR 2.16	55
GAMBAR 2.17	56
GAMBAR 2.18	56
GAMBAR 2.19	57
GAMBAR 2.20	57
GAMBAR 2.21	58
GAMBAR 2.22	58
GAMBAR 2.23	62
GAMBAR 2.24	63
GAMBAR 2.25	63
GAMBAR 2.26	64
GAMBAR 2.27	64
GAMBAR 2.28	65
GAMBAR 2.29	65

GAMBAR 4.1	49
GAMBAR 4.2	80
GAMBAR 4.3	80
GAMBAR 4.4	81
GAMBAR 4.5	82
GAMBAR 4.6	83
GAMBAR 4.7	83
GAMBAR 4.8	84
GAMBAR 4.9	84
GAMBAR 4.10	85
GAMBAR 4.11	85
GAMBAR 4.12	86
GAMBAR 4.13	86
GAMBAR 4.14	87
GAMBAR 4.15	88
GAMBAR 4.16	88
GAMBAR 4.17	89
GAMBAR 4.18	89
GAMBAR 4.19	90
GAMBAR 4.20	90
GAMBAR 4.21	91
GAMBAR 4.22	91
GAMBAR 4.23	92
GAMBAR 4.24	92
GAMBAR 4.25	93
GAMBAR 4.26	93
GAMBAR 4.27	94
GAMBAR 4.28	94
GAMBAR 4.29	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran. Suatu program pembelajaran seharusnya memungkinkan tercipta suatu lingkungan yang memberi peluang untuk berlangsung proses belajar yang efektif. Agar proses belajar berlangsung efektif hendaknya pendidik memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tepat. Proses belajar yang efektif dapat terlihat dari hasil belajar baik serta tercapainya tujuan belajar.

Di Universitas Negeri Jakarta terdapat program studi pendidikan tata busana yang di dalamnya terdapat mata kuliah menggambar mode. Dalam mata kuliah ini bertujuan untuk menggambar anatomi dan bagian- bagian busana yang meliputi mengenal macam- macam rangka, membuat macam- macam rangka, membuat macam- macam proporsi tubuh, menerapkan gaya dan gerak, serta menggambar bagian- bagian busana (Pedoman Akademik 2013/2014 Fakultas Teknik). Dalam mata kuliah menggambar mode terdapat kompetensi pembelajaran yang harus dicapai yaitu penyelesaian gambar dengan berbagai teknik perwarnaan. Untuk dapat mewujudkan suatu penyelesaian gambar yang baik perlu mendapat arahan, bimbingan dan pengetahuan yang rinci mengenai penyelesaian gambar ilustrasi dengan teknik perwarnaan pensil warna dan cat air.

Tapi sebanyak 46.6% mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami proses teknik penyelesaian gambar (hasil dari wawancara dari 20 orang mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah menggambar mode). Metode yang digunakan oleh pendidik di Universitas Negeri Jakarta sudah cukup baik, yaitu menggunakan teknik demonstrasi. Ketika pendidik melakukan demonstrasi di mata kuliah menggambar mode mahasiswa berkumpul mengelilingi pendidik untuk melihat demonstrasi namun, jumlah peserta didik yang minimal satu kelas terdiri dari 20 orang jadi hanya sebagian mahasiswa yang dapat melihat demonstrasi secara keseluruhan. Sehingga ada sebagian mahasiswa tidak dapat memperhatikan dengan baik. Akhirnya pendidik mengulang kembali demonstrasi proses penyelesaian gambar. Saat mengulangi demonstrasi proses penyelesaian gambar tidak sampai tuntas dari awal hingga akhir namun karena keterbatasan waktu Sehingga, pembelajaran dirasa kurang efektif dan efisien.

Saat dilihat dari hasil praktek teknik penyelesaian gambar sebagian mahasiswa mengalami kesulitan pada teknik gelap terang dengan menggunakan pensil warna dan cat air (hasil wawancara dari bapak Noerharyono selaku dosen pada mata kuliah menggambar mode dan berdasarkan hasil obeservasi).

Seiring berkembangnya teknologi alangkah baiknya jika kita mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang dirancang menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, efektif, memenuhi konsep belajar mandiri dan membuat siswa termotivasi dalam belajar, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran video merupakan salah satu solusi yang bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. Media pembelajaran ini dapat memanfaatkan kemampuan

komputer dan *compact disk* (CD). Kemampuan video dalam memvisualisasi materi terutama yang efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasi hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video dibandingkan dengan media lainnya (Daryanto, 2011: 80-81).

Oleh karena hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media video sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan teknik penyelesaian gambar ilustrasi mode. Bahwa untuk mendapatkan data yang lengkap maka setelah media ini di nilai oleh informan ahli media dan materi. Untuk mengetahui penggunaan media maka di lakukan uji coba pada pengguna yaitu mahasiswa.

Dengan menggunakan media video dapat membantu pendidik untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan lebih rinci. Oleh karena itu, materi yang telah di rekam menggunakan video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) dan jarak jauh. Karena, kemampuan teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran utama dalam sistem pendidikan.

1.2. Identikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan, peneliti akan memfokuskan pada evaluasi media video pembelajaran dalam materi teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode terdiri dari :

1. Bagaimanakah evaluasi media pembelajaran video teknik penyelesaian gambar pada kuliah menggambar mode ?

2. Apakah media pembelajaran video teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode dapat digunakan sebagai media pembelajaran ?
3. Apakah yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teknik penyelesaian gambar ?

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penelitian ini di batasi pada “Bagaimanakah evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode ?”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh dan menganalisis data evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Yang mencakup desain pembelajaran, rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual.

1.5. Kegunaan Masalah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi teknik penyelesaian gambar.
2. Bagi Pendidik
 - a. Memberikan referensi dan alternatif untuk pendidik dalam membantu proses belajar mengajar.

BAB II

KERANGKA TEORIKTIK DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 KERANGKA TEORIKTIK

2.1.1 Evaluasi

Evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses sistematis dalam menentukan tingkat pencapaian tujuan instruksional Ratumanan (2003: 1). Menurut, Ralp Tyler dalam Arikunto (2012: 3) Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu untuk membuat suatu keputusan (Zainal, 2012: 8).

Menurut, Sukardi (2014: 3) evaluasi dalam pendidikan dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu :

1. Evaluasi pembelajaran, yang digunakan untuk menentukan tingkatan penguasaan tentang materi pembelajaran siswa.
2. Evaluasi program untuk menentukan tingkat ketercapaian program terhadap tujuan yang telah ditetapkan.
3. Evaluasi sistem yang kegunaan utamanya adalah untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan lembaga dan komitmen kepemimpinan para pengelolanya terhadap tujuan pokok dan fungsi.

Sementara menurut Sax, 1980: 18 diacu dalam Arifin (2012: 8) *“evaluation is a process through which a value judgment or decision is made*

from a variety of observations and from the background and training of the evaluator". Evaluasi adalah suatu proses dimana pertimbangan atau keputusan suatu nilai dibuat dari berbagai pengamatan, latar belakang serta pelatihan.

Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas daripada sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. Menurut S. Hamid Hasan (1988: 14-15) pemberian nilai dilakukan apabila seorang evaluator memberikan pertimbangannya mengenai evaluasi tanpa menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari luar. Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*). Pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan ini ditentukan nilai dan arti (*worth and merit*) dari sesuatu yang sedang dievaluasi. Tanpa pemberian pertimbangan, suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi.

Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukanlah suatu proses yang dapat diklasifikasikan sebagai evaluasi. Kriteria yang digunakan dapat berasal dari apa yang akan dievaluasi itu sendiri (*internal*), tetapi bisa juga berasal dari luar apa yang dievaluasi (*eksternal*), baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Jika yang dievaluasi itu adalah proses pembelajaran, maka kriteria yang dimaksud bisa saja dikembangkan dari karakteristik proses pembelajaran itu sendiri, tetapi dapat juga dikembangkan kriteria umum tentang proses pembelajaran.

Menurut, Arifin (2012: 8-10) Kriteria ini penting dibuat evaluator dengan pertimbangan:

- A. Hasil evaluasi dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.
- B. Evaluator lebih percaya diri.
- C. Menghindari adanya unsur subjektivitas.
- D. Memungkinkan hasil evaluasi akan sama sekalipun dilakukan pada waktu yang berbeda.
- E. Memberikan kemudahan bagi evaluator dalam melakukan penafsiran hasil evaluasi.

Pada prosedur evaluasi pembelajaran yang berhak menjadi evaluator adalah suatu tim yang mempunyai peran penting dalam memberikan informasi mengenai keberhasilan pembelajaran. Yang berhak menjadi tim evaluator adalah orang-orang yang telah memenuhi berbagai persyaratan yang ditentukan (Muldjoto, 2006: 126).

Jadi evaluasi adalah proses sistematis yang mengukur, menelaah, menafsirkan, dan mempertimbangkan sekaligus memberikan umpan balik (*feedback*) untuk mengetahui tingkat pencapaian terhadap gambaran kualitas media pembelajaran berupa media pembelajaran video.

2.1.2 Media

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011: 3). Sedangkan menurut Criticos diacu dalam Daryanto (2011: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari

komunikator menuju komunikan. Menurut Robert Hanick dan kawan-kawan dalam Musfiqon (2012: 27) media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi cetak, komputer dan instruktur.

Berdasarkan penulisan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

2.1.3 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Nasution (2005) diacu dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Jadi, pembelajaran merupakan aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik. Bertujuan pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien sehingga akan mendapatkan hasil yang seoptimal mungkin.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk *medium*. Secara harifiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris

yaitu “*instruction*”. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2011: 8).

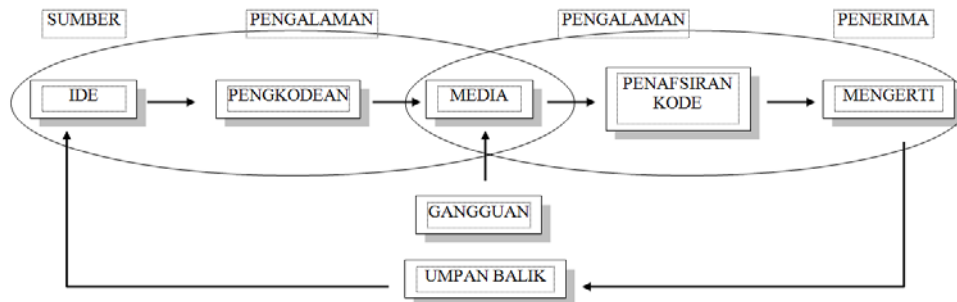
I. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

Secara umum media memiliki kegunaan antara lain :

- A. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- B. Mengatasi keterbatasan waktu tenaga dan daya indera.
- C. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- D. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- E. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- F. Proses belajar mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa

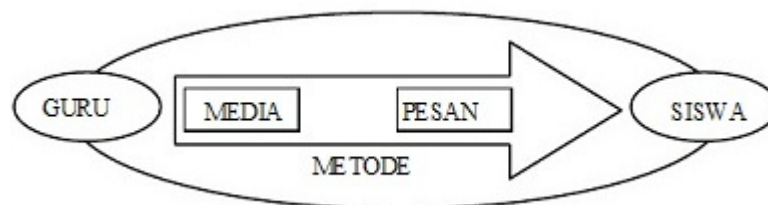
berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan proses integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut :



Gambar 2.1 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran

(Sumber : Daryanto, 2010: 7)

Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima. Fungsi media dalam proses pembelajaran di tunjukan pada gambar berikut :



Gambar 2.2 Fungsi Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran

(Sumber : Daryanto, 2010: 8)

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan- kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan- hambatan yang

mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali objek atau dengan peristiwa dengan berbagai berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan dari sasarannya. Manipulasi ini sering dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, Terlalu kecil atau terlalu berbahaya serta sulit diakses mungkin karena letak dan posisinya yang jauh atau proses terlalu lama untuk observasi dalam waktu yang terbatas.

2. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu- waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

3. Fungsi Distributif

Media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, satu objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar (tak terbatas) dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

Dalam pembahasan diatas ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki dua kemampuan, yakni :

a. Mengatasi batas- batas ruang dan waktu.

Berapa kemampuan media mengatasi ruang dan waktu adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran memungkinkan peserta didik menyelesaikan benda/ peristiwa yang ada atau yang terjadi pada masa lampau.
- 2) Media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengamati benda, objek, peristiwa, yang sukar dikunjungi atau di hadirkan dalam bentuk aslinya, baik karena tempatnya jauh atau karena berbahaya atau terlarang.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat mengamati peristiwa- peristiwa yang jarang terjadi atau yang berbahaya didekati.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat mengamati dengan jelas benda- benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan.
- 5) Media memungkinkan peserta didik dengan mudah membandingkan sesuatu dengan bantuan gambar, foto atau model.
- 6) Media pembelajaran dapat menyajikan ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang lama.
- 7) Media memungkinkan dapat menjangkau sasaran yang besar jumlahnya.

b. Mengatasi kemampuan inderawi manusia.

Kemampuan mengatasi keterbatasa inderawi manusia di jelaskan berikut ini :

- 1) Media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/ hal- hal yang sukar diamati secara langsung karna ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 2) Media pembelajaran dapat memperlihatkan secara cepat suatu proses yang sangat lambat.

4. Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

a. Fungsi Atensi.

Media pembelajaran dalam mengambil perhatian (*attention catcher*) peserta didik terhadap materi yang dibahas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan mengkonsetrasikan pikiran peserta didik dalam mempelajari materi.

b. Fungsi Afektif.

Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Fungsi Kognitif.

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik tentang sesuatu.

d. Fungsi Psikomotorik.

Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang. Aspek ini adalah salah satu dari tiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik) penting yang menjadi target dalam kegiatan pembelajaran. Belum lengkap apabila seorang peserta didik hanya memiliki kemampuan tinggi secara teoritis namun tidak memiliki keterampilan praktis.

e. Fungsi Imajinatif.

Imajinasi adalah proses penciptaan suatu objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data sensoris atau indera (Caplin, 1993 diacu dalam Asyhar,2011) imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek- objek baru sebagai rencana masa mendatang atau dapat mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat oleh pikiran- pikiran autistik.

f. Fungsi Motivasi.

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Menurut Dwyer (1978) cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi verbal tanpa menggunakan media sama sekali daya dalam waktu 3 jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal, daya ingat peserta didik meningkat masing- masing 72% dan 85% tren yang sama dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1. Daya Ingat dengan Berbagai Cara Komunikasi

Cara Komunikasi	Daya Ingat (%)	
	3 jam	3 hari
Verbal	70	10
Visual	72	20
Visual+Verbal	85	65

(Sumber : Asyhar, 2012: 40)

Dari tabel di atas diketahui bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik. Hal ini dapat disebabkan meningkatnya perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dibahas.

g. Fungsi Sosio-kultural.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran. Begitu pula, perbedaan latar belakang sosio-kultural yang berbeda sangat berpotensi terjadinya kompleks antara peserta didik.

Menurut, Midun dalam Asyhar (2012: 41) Adapun mengenai manfaat dari media pembelajaran, menyebutkan ada beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

- a. Siswa akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.

- b. Dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.
- c. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya- karya inovatif.

II. Jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu (Asyhar, 2012: 45) :

A. Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera pengelihatan semata- mata dari peserta. Dengan media ini, penalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pengelihatan.

Beberapa media visual antara lain :

1. Media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster.
2. Model dan prototipe seperti globe bumi.
3. Media realitas alam sekitar dan sebagainya.

B. Media audio

Media Audio Menurut, Sadiman (2005: 49) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang- lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata- kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Sedangkan menurut, Sudjana dan Rivai (2003: 129) Media Audio

untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar– mengajar.

C. Media audio- visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik pengelihatn maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program tv dan lain- lain.

D. Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintergrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera pengelihatn dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi.

Penggolongan lain yang dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan media adalah berdasarkan pada teknologi yang digunakan, mulai media yang teknologinya rendah (*low technology*) sampai pada media yang menggunakan teknologi tinggi (*high technology*). Apabila penggolongan media ditinjau dari teknologi yang digunakan, maka penggolongannya sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Dengan demikian penggolongan media dapat berubah dari waktu ke waktu.

Salah satu bentuk klasifikasi yang mudah di pelajari adalah klasifikasi yang di susun oleh Heinich dan kawan- kawan (1996) sebagai berikut :

Tabel 2.2.Klasifikasi Media Pembelajaran

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak di proyeksikan <i>(non project media)</i>	Realita, model, bahan, grafis
Media yang di proyeksikan	OHT, slide, opaque
Media video (video)	Audio kaset, audio vision, active audio vision
Media video (video)	Video
Media berbasis computer	CAI & CMII
Multimedia kit	Perangkat praktikum

(Sumber : Hamzah Dan Lamatenggo, 2011:123)

Pengklasifikasian ini yang dilakukan oleh heinich ini pada dasarnya adalah penggolongan media berdasarkan bentuk fisiknya, yaitu apakah media tersebut masuk dalam golongan media yang tidak diproyeksikan atau yang diproyeksikan atau apakah media tertentu masuk dalam golongan media yang dapat di dengar lewat audio atau dapat dilihat secara visual dan seterusnya (Hamzah dan Lamatenggo 2011: 123).

III. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menentukan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Ada beberapa prinsip yang perlu di perhatikan yaitu (Asyhar, 2012: 82-85):

1. Kesesuaian.

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik dan materi yang akan dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan ke peserta didik.

2. Kejelasan Sajian.

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali. Penilaian kemudahan sajian sebuah media sangat tergantung pada kondisi dan sosio-kultural siswa, serta pengalaman empirik guru. Jadi, bisa berbeda antara satu sekolah dengan sekolah di tempat lain.

3. Kemudahan Akses.

Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip media pembelajaran. Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media.

4. Keterjangkauan.

Keterjangkauan berkaitan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya perlu diperhitungkan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan.

5. Ketersediaan.

Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan dalam memilih media. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut.

6. Kualitas.

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaknya diperhatikan. Sebaiknya dipilih media yang berkualitas tinggi.

7. Ada alternatif.

Dalam pemilihan media salah satu prinsip yang juga penting adalah bahwa guru tidak tergantung hanya pada satu media tertentu saja.

8. Interaktivitas.

Media yang baik adalah yang dapat, memberikan komunikasi duaarah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan pembelajaran tersebut.

9. Organisasi.

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi.

10. Kebaruan.

Kebaruan media yang akan dipih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi murid.

IV. Kriteria media pembelajaran

Dalam membuat media pembelajaran maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu kriteria media pembelajaran agar media dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik. Menurut Mulyanto dan leong (2009:3) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama yaitu:

1. Kesesuaian atau relevansi artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar dan karakteristik peserta didik.
2. Kemudahan artinya semua isi pembelajaran media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik.
3. Kemenarikan artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya.
4. Kemanfaatan artinya isi media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta ketidakmubaziran atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi proses belajar yang efektif bagi peserta didik.

2.1.5 Video

Jarice Hanson (1987: 23) mengungkapkan pengertian video dalam kutipan sebagai berikut:

“Video is a unique form of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other form of media. Defining video is difficult because we have been introduced to the medium through a number of related technologies – most of which grew from the development of other form of media. The term „videø“ relates t o a process, and can denote either the actual visual image.”

"Video adalah bentuk unik dari komunikasi visual yang telah dipengaruhi oleh faktor sejarah, pengembangan teknis, dan kritik yang diberikan kepada bentuk lain dari media. Mendefinisikan video sulit karena kita telah diperkenalkan ke media melalui sejumlah teknologi yang terkait yang sebagian besar tumbuh dari perkembangan bentuk media lainnya. Istilah "video" berhubungan dengan proses, dan dapat menunjukkan baik citra visual yang sebenarnya."

Selanjutnya menurut, Cheppy Riyana (2007: 2) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para trainer/ instruktur/ guru/ dosen/ manajer.

Dalam proses produksi video ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (shooting video, grafis, animasi, narasi, dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para penonton (Iqra' Al Firdaus, 2010: 70-71).

Selanjutnya menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2011: 404-406), video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajaran di seluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Mereka bisa membawa para pembelajar hampir ke mana saja memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Benda-benda yang besar untuk dibawa kedalam kelas, peristiwa yang berbahaya untuk diamati seperti gerhana matahari. Waktu dan biaya dari kunjungan lapangan bisa dihindari.

Menurut, Munandi, (2008: 127) Karakteristik video diantaranya adalah:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Video dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- d. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- e. Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- f. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
- g. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
- h. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan ransangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
- i. Semua peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.
- j. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- k. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Menurut, Joko Purwanto (2011:) Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.

Video juga mempunyai karakteristik diantaranya adalah:

- 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu,
- 2) Dapat diulang untuk menambah kejelasan,
- 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah di ingat,
- 4) Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa,

- 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis,
- 6) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang,
- 7) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa,
- 8) Semua siswa dapat belajar baik yang pandai ataupun yang kurang pandai,
- 9) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar,
- 10) Penampilan dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Sedangkan menurut Daryanto (2011: 79) video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya.

Dengan demikian, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Menurut ahli di atas karakteristik video memiliki keunikan tersendiri dalam penyampaian pesannya, selain itu video merupakan penggabungan antara komponen audio (suara) dan visual (gambar). Sehingga membuat video semakin memberikan pengalaman yang baru bagi siswa. Karena karakteristik video yang beragam, video dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Jadi, video adalah segala sesuatu yang dapat menampilkan suara (audio) & gambar bergerak dalam waktu yang bersamaan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena, video dapat memvisualisasikan materi terutama membantu untuk menyampaikan materi yang membutuhkan demonstrasi yang detail.

2.1.6 Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut, Cheppy Riyana (2007: 6) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/ video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/ *VCD player* yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono,2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastik bukan pada pita magnetik (Arsyad 2004:36).

2. Tujuan

Menurut, Cheppy Riyana (2007: 6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.

- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

3. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut, Cheppy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- a. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan) Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- d. Representasi Isi Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

- e. Visualisasi dengan media Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktekkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer.
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut, Cheppy Riyana (2007: 7) adalah sebagai berikut:

- a. Televisi/ video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/ mata telanjang.
- b. Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- c. Televisi/ video juga mampu memanupulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek- objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.

- d. Televisi/ video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/ objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- e. Daya tarik yang luar biasa televisi/ video mampu mempertahankan perhatian siswa/ *audience* yang melihat televisi/ video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- f. Televisi/ video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan *actual (immediacy)* atau kekinian.

Menurut, Azhar Arsyad (2004: 37) Sedangkan karakteristik media video pembelajaran adalah:

- a. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- b. Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- c. Pengoperasiannya relatif mudah.
- d. Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

4. Keuntungan Menggunakan Media Video Pembelajaran

Menurut, Daryanto (2010: 90) keuntungan menggunakan video pembelajaran antara lain:

- a. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna.
- b. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung.

- c. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Selain keuntungan di atas, video dapat memudahkan guru dalam hal menyampaikan materi pelajaran. Video juga memberikan keuntungan kepada siswa dalam menerima materi secara mudah dan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

5. Kelemahan Menggunakan Media Video Pembelajaran

Kelemahan media video menurut, Daryanto (2010: 91) adalah sebagai berikut:

- a. *Fine Detail* (detail objek)

Artinya media tayangan tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

- b. *Size Information* (ukuran informasi)

Artinya tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.

- c. *Third Dimention* (3 dimensi)

Gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua Dimensi.

- d. *Opposition* (pertentangan)

Artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton terhadap gambar yang dilihatnya.

- e. *Setting* (keadaan/latar)

Artinya kalau kita menampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.

f. *Material* (bahan dan alat)

Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.

g. *Budget* (biaya)

Biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

6. Kriteria Multimedia Interaktif

Menurut, Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

- a. Tipe Materi Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat cake yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.
- b. Durasi waktu Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20- 40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2- 3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstraksi manusia yang cukup terbatas antara 15- 20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.
- c. Format Sajian Video Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan

penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

d. Ketentuan Teknis Menurut, Cheppy Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:

- 1) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- 2) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.
- 3) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengkaburkan objek.
- 4) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

Jadi video pembelajaran adalah media yang dapat menampilkan suara (audio) dan gambar bergerak dalam waktu yang bersamaan. Memudahkan guru

dalam hal menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar pembelajaran dan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

2.1.7 Menggambar Mode

Menggambar mode merupakan mata kuliah wajib bagi seluruh mahasiswa tata busan yang memiliki bobot 3 sks. Sifat mata kuliah menggambar mode yaitu 30% teori dan 70% praktek. Dalam mata kuliah ini bertujuan untuk menggambar anatomi dan bagian- bagian busana yang meliputi mengenal macam- macam rangka, membuat macam- macam rangka, membuat macam- macam rangka, membuat macam- macam proporsi tubuh, menerapkan gaya dan gerak, serta menggambar bagian- bagian busana (Pedoman Akademik 2013/ 2014 Fakultas Teknik).

2.1.8 Teknik Penyelesaian Gambar

I. Pengertian Teknik Penyelesaian Gambar

Teknik penyelesaian gambar menurut, Sri Widarwati (2000: 72) merupakan cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut terlihat bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai, hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti (kancing, renda dan bisban), dengan menggunakan alat dan bahan seperti pensil warna, cat air aquarel dan sebagainya.

Menurut, Afif Ghurub Bestari (2011: 50) penyelesaian gambar busana dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan teknik kering yang merupakan salah satu teknik pewarnaan gambar disain busana tanpa menggunakan air.

Menurut, Uswatun Khasanah dkk (2011: 109) penyelesaian akhir adalah menyelesaikan desain agar tampilannya lebih menarik. Desain akan bernilai baik apabila diselesaikan dengan baik yaitu dengan cara memberikan warna pada sketsa. Pemberian warna pada sketsa dapat dilakukan dengan dua cara yaitu, arsir dan cat air. Kedua teknik penyelesaian tersebut dapat diterapkan pada gambar atau desain busana dengan menggunakan alat dan teknik yang berbeda.

II. Alat dan bahan

Agar tujuan dalam menuangkan ide- ide dan kreativitas dalam wujud desain busana dapat tercapai dengan baik, perlu kiranya mengenal lebih dahulu berbagai alat dan bahan yang sering digunakan dalam kegiatan mendesain.

Secara umum, alat dan bahan desain yang digunakan, dapat dikelompokkan dalam tiga bagian yaitu:

A. Kertas gambar.

Kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain cukup bervariasi/ beragam, misalnya dalam hal bera kertas/ bobot kertas, ukuran, sifat, permukaan, kegunaan, kualitas dan juga harga. Pada umumnya kertas yang digunakan dalam kegiatan mendesain adalah kertas berwarna putih, walaupun untuk tujuan- tujuan tertentu kadang kala menggunakan kertas selain putih. Ukuran kertas yang umum digunakan adalah A3, tetapi dapat juga digunakan ukuran lebih kecil atau lebih besar tergantung dari tujuan dan keperluannya. Untuk kertas sketsa biasanya digunakan kertas buram atau kertas HVS warna putih ukuran A4 atau F4 dengan permukaan kertas yang halus. Untuk mengutip gambar atau memindahkan gambar dapat juga

digunakan kertas *doorslagh* berwarna putih tipis. Berikut ini adalah contoh-contoh dari beberapa kertas yang dapat digunakan menggambar (RKPS mata kuliah menggambar mode, 2011: 129).

Mengidentifikasi kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain:

1. Kertas *sketch*
2. Kertas gambar
3. Kertas gambar (*water colour*)
4. Kertas HVS
5. Kertas linen



Gambar 2.3 Kertas

(Sumber: <https://www.craftsy.com/blog/2015/09/best-drawing-paper-for-beginners/>)

B. Alat gambar utama.

Alat desain utama yang dimaksud disini adalah perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian desain, baik untuk desain yang

di selesaikan dengan warna hitam putih, maupun untuk desain yang di selesaikan dengan berbagai warna.

Ditinjau dari bentuk dan kegunaan, alat gambar ini dapat dikelompokkan sebagai alat desain/ gambar untuk teknik penyelesaian secara kering (tanpa air) dan teknik penyelesaian secara basah (dengan campuran air) (RKPS mata kuliah menggambar mode, 2011: 130).

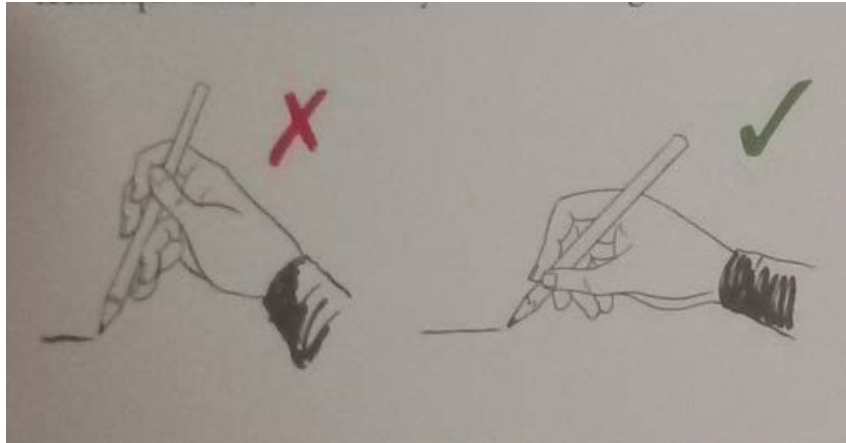
1. Kelompok alat desain teknik penyelesaian secara kering

- a. Pensil

Pensil adalah media terbaik untuk menggambar proporsi dalam dua warna dengan goresan garis dan mempertegas garis bentuk.

Cara memegang pensil :

Sebelum kita melihat ke tipe bahan yang berbeda . sangat penting bahwa perbedaan yang dibuat antara cara memegang pensil atau pena yang benar dan salah. ini mungkin terlihat dogmatik tapi pengalaman telah menunjukkan bahwa memegang pensil dalam menggambar dengan cara tertentu akan membuat hasil gambar yang lebih baik. Lebih baik tekun untuk memperbaiki teknik menggambar dan jika perlu pelajari kembali semuanya.



Gambar 2.4 Cara Memegang Pensil

(Sumber : Fernandez dan Roig, 2006 :85)

Pensil memiliki tingkatan dari yang keras sampai halus, dengan pensil H yang keras dan B yang halus keduanya memiliki tingkatan dengan penomoran dengan penomoran tertinggi adalah yang paling keras dan penomoran terendah di kisaran pensil H dan sebaliknya di kisaran pensil B. memilih jenis yang berbeda dan bereksperimen. Otomatis dan menggemang pensil. pada intinya penyelesaian warna gelap pensil dari atas ke bawah, tersedia juga dalam berbagai tingkatan warna gelap pensil. ini sangat berguna untuk mendapatkan ide- ide turun dengan cepat dan rapi, serta menjadi mudah untuk digunakan dan menjaga karena Anda tidak perlu menggunakan rautan pensil (Chapman dan Cheek, 2012:10).

1) Pensil B dan H

Jenis pensil ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) berbahan dasar kayu lunak dengan mata pensil warna hitam,
- b) panjang rata-rata 17,5 cm - 18 cm,
- c) mudah diraut,
- d) terdapat dalam berbagai ukuran nomor, misalnya 2H, H,

HB, B, 2B, 4B, 6B. semakin besar nomornya, semakin lunak dan pekat warna hitamnya.



Gambar 2.5 Pensil Hitam

(Sumber: www.fabercastell.com/pencil)

2) Pensil warna

Jenis pensil ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) berbahan dasar kayu lunak dengan mata pensil berbagai warna.
- b) panjang rata-rata 18 cm,
- c) bentuk ada yang bulat, ada yang segi enam,
- d) mudah diraut,
- e) terdapat dalam berbagai merk,
- f) terdapat dalam kemasan dos, kaleng bulat atau kotak kaleng,
- g) untuk jenis aquarel, biasanya dilengkapi kuas kecil.



Gambar 2.6 Pensil Warna

(Sumber: www.fabercastell.co.id/product)

b. Marker

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) bentuk sejenis spidol emas dan perak,
- 2) pena runcing atau agak tumpul (1,2 mm),
- 3) warna hitam,
- 4) terdapat dalam berbagai merek (misalnya: sakura, pentel).



Gambar 2.7 Marker

(Sumber :www.pentell.com/product)

2. Kelompok alat desain teknik penyelesaian secara basah
 - a. Cat air
 - 1) (Cat Air (tube)

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) berbentuk pasta,
- b) terdapat dalam *tube*, dikemas dalam dos berisi satu set warna,
- c) terdiri atas 10, 12, 24, 36 warna atau lebih).



Gambar 2.8 Cat Air

(Sumber : <http://www.elizabethhayt.com/1f5693-pentel-watercolor-quick-shopping>)

C. Alat gambar penunjang

Alat desain yang dimaksud disini adalah perlengkapan yang digunakan untuk penyelesaian suatu desain, misalnya emebuat komposisi- komposisi tertentu dan untuk tujuan- tujuan tertentu lainnya (RKPS mata kuliah menggambar mode, 2011 :136).

1. Pengapus

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. berbahan karet/*rubber*,
- b. lunak,
- c. terdapat dalam berbagai warna.



Gambar 2.9 Penghapus

(Sumber : <http://www.boxyy.info/about/olympus-digital-camera/>)

2. Palet

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. berbahan plastik,
- b. merupakan wadah dengan sejumlah cekungan-cekungan untuk mencampur cat.



Gambar 2.10 Palet

(Sumber : <http://happyhooligans.ca/category/diy-games-and-activities-for-kids/page/2/>)

3. Rautan pensil

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. berbahan metal pada bagian rautannya,
- b. berbahan plastik anti pecah agar awet.



Gambar 2.11 Rautan

(Sumber : <http://www.lefthandedworld.com/left-handed-pencil-sharpener.aspx>)

4. Kuas lukis

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- a. berbahan dasar kayu,
- b. berbulu sintesis atau bulu asli, dengan ujung runcing rata atau membulat,
- c. ukuran bervariasi dari yang sangat kecil, sedang sampai besar.

Penggunaan detail disarankan menggunakan nomor kuas 2-00



Gambar 2.12 Kuas Lukis

(Sumber : www.conceptart.org)

Cara memegang kuas:



Gambar 2.13 Cara memegang kuas

(Sumber : <https://watercolorpainting.com/brush-exercise/>)

The Classic grip for holding a watercolor brush is much like the way you hold a pen or pencil for writing. The only difference being that you (for the most part) are gripping the brush further from the business end of things.

Pegangan yang baik untuk memegang kuas cat air ini sama seperti dengan cara Anda memegang pena atau pensil untuk menulis. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa Anda (sebagian besar) adalah menggenggam kuas lebih lanjut dari hal terakhir.

Pick up your brush and grip the thickest part of the handle above the ferrule the body of the brush and hold it like you are getting ready to write a letter.

Remember writing?

Weigh the brush in your hand, roll it with your fingers, find the balance of the brush in your grip.

Ambil kuas anda dan pegang bagian yang tebal genggamannya bagian paling tebal dari pegangan di atas bagian besi bagian dari kuas dan pegang seperti anda siap menulis.

Kelihatan penting kuas di tangan anda, gulung dengan jari anda, cari keseimbangan dalam memegang kuas



Gambar 2.14 Cara menyapukan kuas

(Sumber : <https://watercolorpainting.com/brush-exercise/>)

Since you are holding your brush as a writing instrument go ahead and use it for that. Practice signing your name in a way that you can use to sign your paintings.

It may take a bit of practice to find one that suits you so take your time.

Karena kamu ingin memegang kuas Anda sebagai alat tulis lanjutkan dan menggunakannya untuk itu. Latihan menulis nama Anda dengan cara yang bisa Anda gunakan untuk tanda lukisan Anda. Mungkin butuh sedikit latihan untuk menemukan salah satu yang sesuai Anda sehingga gunakan waktu anda dengan baik.

The Classic grip gives you linear control, making it ideal for flowing lines and drawing with paint. Mix up some colors, start doodling and see how the brush works as you push and pull it on your paper.

Pegangan klasik memberikan Anda kontrol linear, sehingga ideal untuk mengalir garis dan menggambar dengan cat. Mencampur beberapa warna, mulai mencoret-coret dan lihat bagaimana kuas bekerja seperti yang Anda mendorong dan

menarik di atas kertas Anda. (Sumber : <https://watercolorpainting.com/brush-exercise/>).

5. Cutter

Alat desain ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. berbahan *stainlesssteel*,
- b. pisau dapat dipatahkan dan diganti.



Gambar 2.15 Cutter

(Sumber : www.joyko.com/product)

III. Jenis- Jenis Teknik Penyelesaian Gambar

Menurut Yulistiana (2001: 3) ditinjau dari alat dan bahan gambar yang digunakan, teknik penyelesaian gambar busana dikelompokkan menjadi dua yaitu:

A. Teknik Penyelesaian Gambar Busana Secara Kering (tanpa air)

Teknik penyelesaian secara kering adalah teknik penyelesaian dengan tanpa menggunakan air. Kelompok alat gambar untuk teknik kering adalah pensil biasa, pensil sket, pensil warna atau *aquarel*, spidol, marvy, pena dan marker. Menurut Yulistiana (2001: 3) Dalam teknik penyelesaian kering ini terdiri dari teknik penyelesaian gambar busana dengan pensil hitam dan pensil berwarna.

1. Penyelesaian Gambar Busana dengan Pensil Berwarna

Penggunaan pensil berwarna sama dengan penggunaan pensil hitam. Untuk memberi warna keseluruhan permukaan desain busana, maka goresan pensil harus searah dengan arah benang dengan goresan yang searah, sehingga akan kelihatan rapih. Bagian siluet dari model busana tersebut berikan goresan yang lebih tebal dengan pensil warna yang sama atau dengan pensil warna yang hitam, sedangkan bagian dalam busananya yang menginginkan warna yang lebih tebal, perlu diulang memberi goresannya dengan arah yang sama dengan arah goresan semula atau menggores dengan cara lebih ditekan. Untuk warna kulit berilah warna krem (*pale orange / yellow ochre*) atau warna yang mirip dengan warna kulit yang terang. Untuk pewarnaan rambut dengan pensil berwarna dapat menggunakan warna:

- a. Abu-abu diulang dengan warna hitam
- b. Biru hitam dengan hitam
- c. Coklat muda diulang dengan coklat tua

Perlu diperhatikan apabila desain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna-warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Teknik penyelesaian gambar secara kering menurut Sri Widarwati (2000: 73) terdiri dari :

1. Teknik penyelesaian kulit
 - a. Pewarnaan Wajah

Untuk pewarnaan wajah gunakan pensil warna kulit dengan cara menggoreskan dari arah *outline* wajah membaaur ke tengah dengan gerakan searah. Kemudian tambahkan dengan warna merah muda yang

lebih ditekankan pada perona pipi. Setelah permukaan wajah diwarnai, dilanjutkan dengan memberi warna pada bagian wajah seperti alis, mata, hidung dan bibir.

b. Pewarnaan kulit

Dimulai dari memberi warna leher, badan, tangan dan kaki/ bagian tubuh yang terlihat langsung dari luar atau bagian tubuh yang tidak tertutup busana, dengan cara menggoreskan pensil warna mulai dari *outline* membaur ke tengah dan garis *outline* boleh ditebalkan.

2. Teknik penyelesaian rambut

Rambut diselesaikan dengan cara menggoreskan pensil berwarna coklat muda diulang dengan warna tua sesuai arah rambut yaitu dari ujung sampai pangkal rambut.

3. Teknik penyelesaian tekstur

Penyelesaian tekstur yang dimaksud adalah penyelesaian bagian busana yang telah dirancang. Pada dasarnya dalam menyelesaikan bagian busananya sama seperti menyelesaikan bagian kulit, yaitu dimulai dari garis *outline* kemudian membaur ke tengah dengan memperhatikan arah cahayanya. Warna pensil dipilih sesuai dengan keinginan.

Sedangkan untuk menyelesaikan/ mewarnai bagian-bagian tubuh ada dua macam cara :

1. Secara asli, bisa disebut dengan cara *natural* atau memperlihatkan warna sesungguhnya.

- a. Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna *pale orange/ yellow orche*.

- b. Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu-abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua.
 - c. Untuk bibir dipakai warna merah.
2. Cara tidak asli tidak natural.
- a. Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna *pale orange/ yellow orche*.
 - b. Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu-abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua
 - c. Untuk bibir dipakai warna merah.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah maka untuk rambut, kulit, bibir, dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan *value* yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain dipadukan dengan warna lain.

Ada tiga cara menyapukan pensil untuk perwarnaan yaitu :

1. *Brunishing* adalah memblok warna dengan menggubakan satu warna.
2. *Blending* adalah mencampur dua atau lebih warna sehingga terbentuk warna baru.
3. *Layering* adalah membuat warna berlapis- lapis.



Gambar 2.16 Tata Cara Teknik Sapuan Pensil Untuk Perwaranan

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah Menggambar Mode, 2011: 85- 88)

Ada lima teknik menggunakan pensil warna yaitu :

1. **Stippling** - *Stippling involves placing lots of tiny dots on your paper. The dots can be close together, far apart, or anywhere in between! Practice stippling by drawing dots that are close together and also by drawing dots that have more distance between them. Also, notice the difference between dots made when the pencil is sharp vs. when the pencil point is dull. Stippling is a great way to add some interesting texture to a drawing.*

pembintikan - pembintikan melibatkan menempatkan banyak titik-titik kecil di atas kertas Anda. Titik-titik bisa dekat bersama-sama, berjauhan, atau di mana saja di antara! Praktek stippling dengan menggambar titik-titik yang berdekatan dan juga dengan menggambar titik-titik yang memiliki lebih jarak antara mereka. Juga, perhatikan perbedaan antara titik-titik yang dibuat saat pensil tajam dibandingkan ketika titik pensil membosankan. Pembintikan adalah cara yang bagus untuk menambahkan beberapa tekstur yang menarik untuk gambar.

2. **hatching** - *Hatching involves drawing a series of parallel lines. These lines all go in the same direction. The lines can be close together, far apart, or any*

variation in between. The pencil is lifted from the paper after each line and then placed down again to create a new line.

hatching - arsir melibatkan menggambar rangkaian garis paralel. Ulasan garis ini semua pergi ke arah yang sama. Garis bisa dekat bersama-sama, berjauhan, atau variasi di antara. pensil yang diangkat dari kertas setelah setiap baris dan kemudian ditempatkan turun lagi untuk membuat baris baru.

3. ***Cross-hatching*** - *Cross-hatching involves drawing a series of parallel lines (hatching) and then drawing another series of parallel lines going in another direction on top of the first set of lines. This is a great way to create shading in a drawing. You can create some interesting textures through cross-hatching.*

Silang-arsiran - silangarsiran melibatkan menggambar rangkaian garis paralel (hatching) dan kemudian menggambar seri lain dari garis paralel akan arah lain di atas set pertama baris. Ini adalah cara yang bagus untuk membuat shading di gambar. Anda dapat membuat beberapa tekstur yang menarik melalui lintas-arsiran.

4. ***Back and forth stroke*** - *The back and forth stroke is probably the most common of all the colored pencil techniques. This is probably how you drew with crayons as a kid! Basically, you just put your pencil on the paper and draw in a continuous back and forth motion, without lifting your pencil off of the paper. This is a good way to fill different areas of your drawing with a lot of solid color.*

Stroke bolak-balik - bolak-balik stroke adalah mungkin yang paling umum dari semua teknik pensil berwarna. Ini mungkin bagaimana Anda menggambar dengan krayon sebagai seorang anak! Pada dasarnya, Anda hanya

menempatkan pensil di atas kertas dan menarik kembali secara terus menerus dan sebagainya gerak, tanpa mengangkat pensil Anda dari kertas. Ini adalah cara yang baik untuk mengisi berbagai bidang gambar Anda dengan banyak warna solid.

5. ***Scumbling*** - *Scumbling is another technique you probably used as a kid without even knowing that it had a name! Scumbling involves making continuous circular marks on your paper, without lifting your pencil. This is another good way to fill in different areas with lots of color.*

scumbling - Scumbling adalah teknik lain yang digunakan sebagai anak mungkin bahkan tanpa mengetahui bahwa itu punya nama! Scumbling melibatkan membuat tanda melingkar terus menerus di atas kertas Anda, tanpa mengangkat pensil Anda. Ini adalah cara lain yang baik untuk mengisi di berbagai wilayah dengan banyak warna.

These 5 colored pencil drawing techniques form the basis for any colored pencil work that you will do. You can use each of these techniques alone or in various combinations to create some really interesting effects!

Lima teknik gambar pensil berwarna ini membentuk dasar untuk pekerjaan pensil berwarna yang akan Anda lakukan. Anda dapat menggunakan setiap teknik ini sendiri atau dalam berbagai kombinasi untuk membuat beberapa efek yang benar-benar menarik!



Gambar 2.17 Tata Cara Teknik Sapuan Pensil Untuk Perwaranan

(Sumber : <https://www.art-is-fun.com/colored-pencil-instruction/>)

Langkah- langkah menggambar dengan menggunakan pensil warna (Fernandez dan Roig, 2006 :85) :

1. *To fill in the shading on pink dress with watercolour coloured pencils draw the silhouette of the figure and then mark the creases with a red pencil.*

Untuk mewarnai di gaun merah jambu dengan menggunakan pensil warna pertegas garis siluet gaun dengan menggunakan pensil warna merah

2. *With pink coloured pencil paint the entire surface of the dress with gentle strokes.*

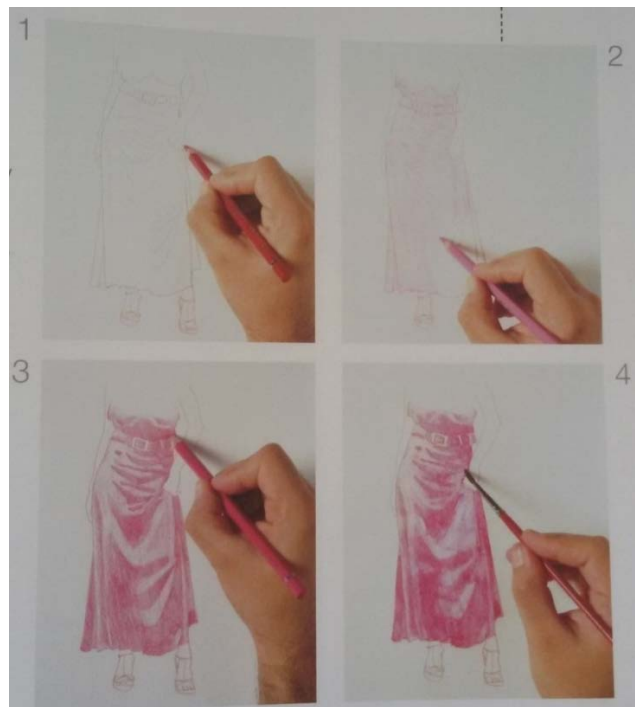
Gunakan pensil berwarna merah muda gambar di seluruh permukaan gaun dengan goresan lembut.

3. *On top of the pink strokes darken the shadows of each crease in the dress with magenta. The illuminated areas are left pink.*

Buat bayangan dengan menggelapkan di setiap permukaan yang berwarna pink dengan warna magenta. Untuk menyisakan permukaan yang berwarna pink.

4. *To finish unifying the strokes and smoothing the shading go over the colours with moist brush.*

Untuk menyatukan warna dan memperhalus shading gunakan kuas yang basah.



Gambar 2.18 Tata Cara Teknik Penyelesaian Gambar

Menggunakan Pensil Warna

(Sumber: Fernandez dan Roig, 2006 :85)

Langkah- langkah menggambar dengan menggunakan pensil warna (RPKPS Mata Kuliah Menggambar Mode, 2011: 85- 88) :

1. Siapkan desain atau sketsa mode yang akan diarsir



Gambar 2.16 Sketsa Desain Mode

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah Menggambar Mode, 2011: 85- 88)

Proses penyelesaian dengan pensil warna dengan teknik pewarnaan secara polos :

2. Warnailah dengan pensil warna (Merah) secara merata pada busana dan dengan penekanan goresan lembut.
3. Lanjutkan dengan warna yang sama tetapi penenakanan goresan pensil lebih kuat, sehingga menampilkan efek gelap terang pada busana.



**Gambar 2.17 Arsiran Dasar
Busana Dan Sepatu**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85-88)



**Gambar 2.18 Arsiran Efek
Gelap Terang Pada Busana
Dan Sepatu**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85- 88)

Pilihan pensil warna yang sesuai dengan warna kulit. Warnailah dengan lembut/warna muda secara merata pada kulit.

4. Warnailah dengan warna yang sama untuk menampilkan efek gelap terang pada kulit.



**Gambar 2.19 Arsiran Dasar
Pada Kulit**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85- 88)



**Gambar 2.20 Arsiran Efek Gelap
Terang Pada Kulit**

(Sumber: RKPS Mata Kuliah
menggambar mode, 2011: 85-88)

5. Pilihlah pensil hitam , warnai dengan lembut secara merata pada rambut dan detail wajah.
6. Warnailah dengan warna sama untuk menampilkan efek gelap terang pada rambut.



**Gambar 2.21 Arsiran Dasar
Pada Rambut Dan Detil Wajah**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85- 88)



**Gambar 2.22 Arsiran GelapTerang
Pada Rambut Dan Detil Wajah**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85-88)

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 50) penyelesaian gambar busana dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan teknik kering yang merupakan salah satu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa

menggunakan air. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering menurut, Afif Ghurub Bestari (2011: 50) yaitu:

1. Tekstur kain, yaitu sifat permukaan kain, seperti tebal, tipis, kasar, halus dan licin. Kain halus berbeda dengan pewarnaannya dengan kain kasar. Demikian pula, kain tebal berbeda pewarnaannya dengan kain tipis.
2. Motif kain, yaitu corak hiasan yang terdapat pada kain, seperti garis, kotak, bunga, binatang, dan abstrak. Bentuk motif garis tidak selalu digambar lurus sebab harus memperhatikan lekuk tubuh dan lekukan busana. Pada bagian- bagian yang berlekuk, motif kain juga dibuat berlekuk sehingga motif tidak terlihat kaku.
3. Lekuk tubuh, yaitu bagian yang tidak rata. Pada bagian- bagian tubuh yang menonjol, cara pewarnaannya dibuat dengan warna lebih terang, lebih muda, atau lebih tipis. bagian yang cekung, diwarnai lebih gelap atau lebih pekat. Sedangkan pada bagian yang datar diwarnai dengan kepekatan sedang.
4. Jatuhnya busana, yaitu sifat kain dapat melangsai atau tidak dapat melangsai (kaku). Dalam pewarnaan gambar desain busana untuk kain yang melangsai, ditarik garis secara spontan tebal tipis dan dibuat gradasi warna dengan halus. Pada kain yang melangsai biasanya terdapat gelombang. Dengan demikian, gambar desain busana yang melangsai juga terdapat lekukan dan gelombang. Berbeda halnya jika kita menggunakan bahan kaku, maka sedikit terdapat gelombang.

5. Cahayanya yaitu efek gelap terang. Bagian- bagian yang terkena cahaya diwarnai dengan menggunakan warna yang terang, sedangkan yang tidak terkena cahaya diwarnai gelap.

B. Teknik Penyelesaian Gambar Busana Secara Basah (dengan campuran air).

Teknik penyelesaian secara basah adalah teknik penyelesaian dengan menggunakan campuran air. Kelompok alat gambar untuk teknik penyelesaian secara basah diantaranya cat air padat (*compact box*), cat air liquid (*tube*), cat poster (botol), dan cat poster (*tube*).

Menurut, Yulistiana (2001: 3) Dalam teknik penyelesaian basah yang menggunakan air ini dari 3 cara, yaitu:

1. Penyelesaian Gambar Busana dengan Cat Air

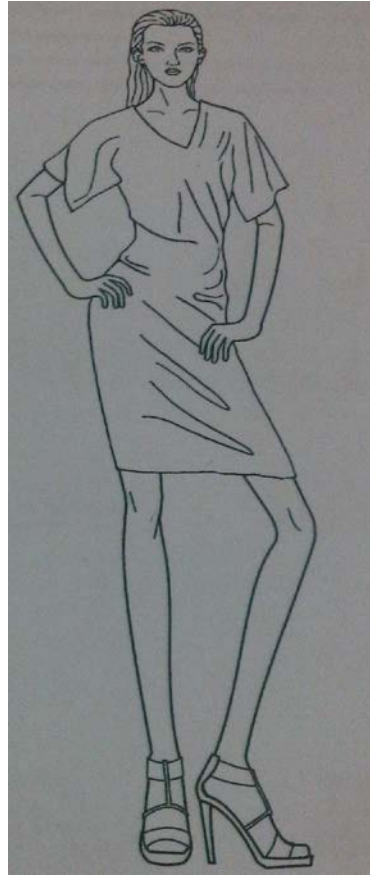
Cat air umumnya berbentuk pasta yang dikemas dalam tube atau botol yang relative kecil, yang dapat ditemukan dengan berbagai merek. Sifat cat air ini encer dan pemakaiannya memerlukan air sejumlah yang diperlukan dan sebaiknya mencairkan cat air tersebut dengan air hangat. Memberi warna yang bersumber dari warna primer (merah, biru, kuning) menjadi warna sekunder (jingga, ungu, hijau) dan selanjutnya menjadi warna tertier (merah-jingga, biru-ungu, kuning-hijau), atau campuran yang lainnya. Selain itu perlu dipahami untuk meredupkan warna, yaitu dengan memberi warna abu-abu. Dalam teknik pewarnaan dengan cat air ini perlu pengadukan yang rata ketika mencairkan atau mencampurkan warna yang satu dengan yang lainnya, yang sebaiknya dilakukan dengan mempergunakan air hangat.

Langkah yang dilakukan ketika memberi warna dengan cat air yaitu :

- a. Menyiapkan gambar desain dengan pensil HB atau 2B.
- b. Siapkan bahan-bahan untuk memberi warna.
- c. Basahi terlebih dahulu pada kertas yang akan diberi warna dengan menggunakan kapas basah yang diperas sedikit agar menghasilkan warna yang rata.
- d. Memberi warna dimulai dari bagian atas gambar, berangsur dengan arah kebawah, diusahakan jangan sampai kering sebagian- sebagian agar rata.
- e. Bila warna dianggap masih kurang tajam atau kurang tebal, maka diulangi lagi dengan warna yang sama.
- f. Beri warna yang sama atau lebih gelap pada bagian- bagian yang diperkirakan tidak tertimpa cahaya.
- g. Terakhir menyelesaikan siluet atau garis-garis yang diperlukan dengan warna yang lebih tua atau dengan tinta hitam dan mempergunakan mata pena atau rapido atau memakai ujung kuas yang kecil.

Langkah- langkah menggambar dengan menggunakan cat air (RPKPS Mata Kuliah Menggambar Mode, 2011 :146) :

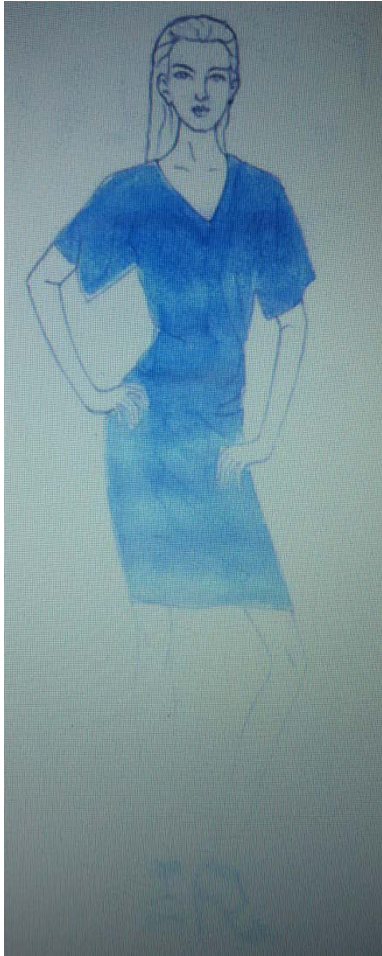
1. Siapkan desain atau sketsa mode yang akan diarsir.



Gambar 2.23 Arsiran Dasar

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah Menggambar Mode, 2011: 85- 88)

2. Warnailah dengan cat air warna biru muda secara merata pada busana dan sepatu.
3. Lanjutkanlah dengan warna biru lebih tua, sehingga menampilkan efek gelap terang.



**Gambar 2.24 Perwarnaan Dasar
Biru Pada Busana**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85- 88)



**Gambar 2.25 Perwarnaan Warna
Biru Tua Efek Gelap Biru Muda
Efek Terang Pada Busana& Sepatu**

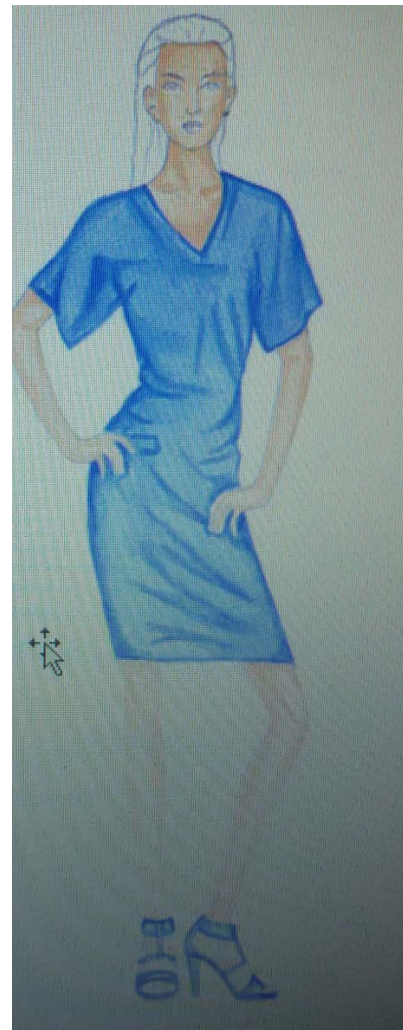
(Sumber: RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode,2011:85- 88)

4. Pilihlah warna cat air yang sesuai dengan warna kulit. Warnailah dengan warna muda secara merata pada kulit.
5. Warnailah dengan warna yang lebih tua untuk menampilkan efek gelap terang pada kulit.



**Gambar 2.26 Perwarnaan
Dasar Kulit**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85- 88)

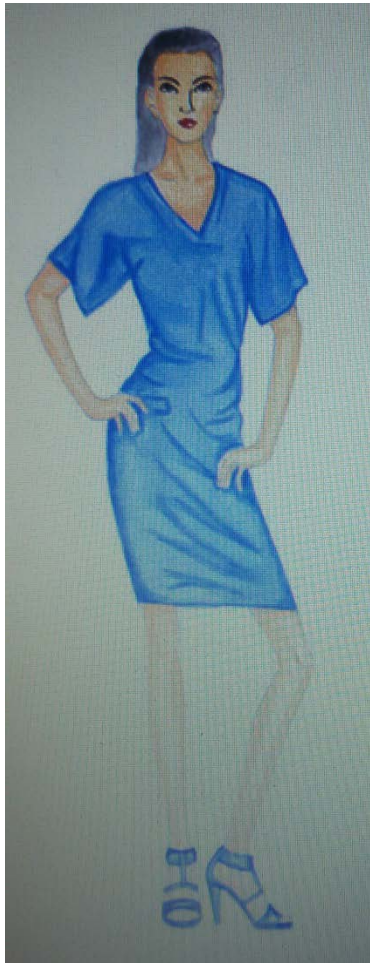


**Gambar 2.27 Perwarnaan Efek
Gelap Terang Pada Kulit.**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85-88)

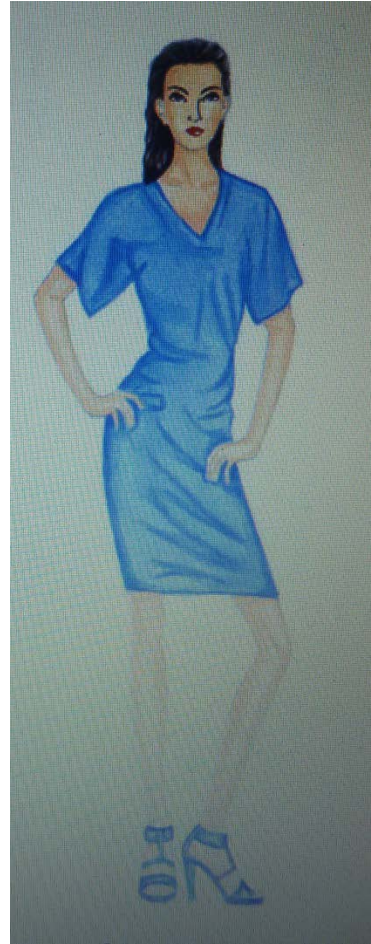
6. Pilihlah cat air hitam, campur dengan air hingga menghasilkan hitam abu-abu. Warnai secara merata pada rambut.
7. Warnailah dengan hitam untuk menampilkan efek gelap terang pada rambut.

8. Warnai dengan hitam detail mata dan hidung. Warnailah bibir dengan merah.



**Gambar 2.28 Perwarnaan Dasar
Pada Rambut &Wajah**

(Sumber : RPKPS Mata Kuliah
Menggambar Mode, 2011: 85- 88)

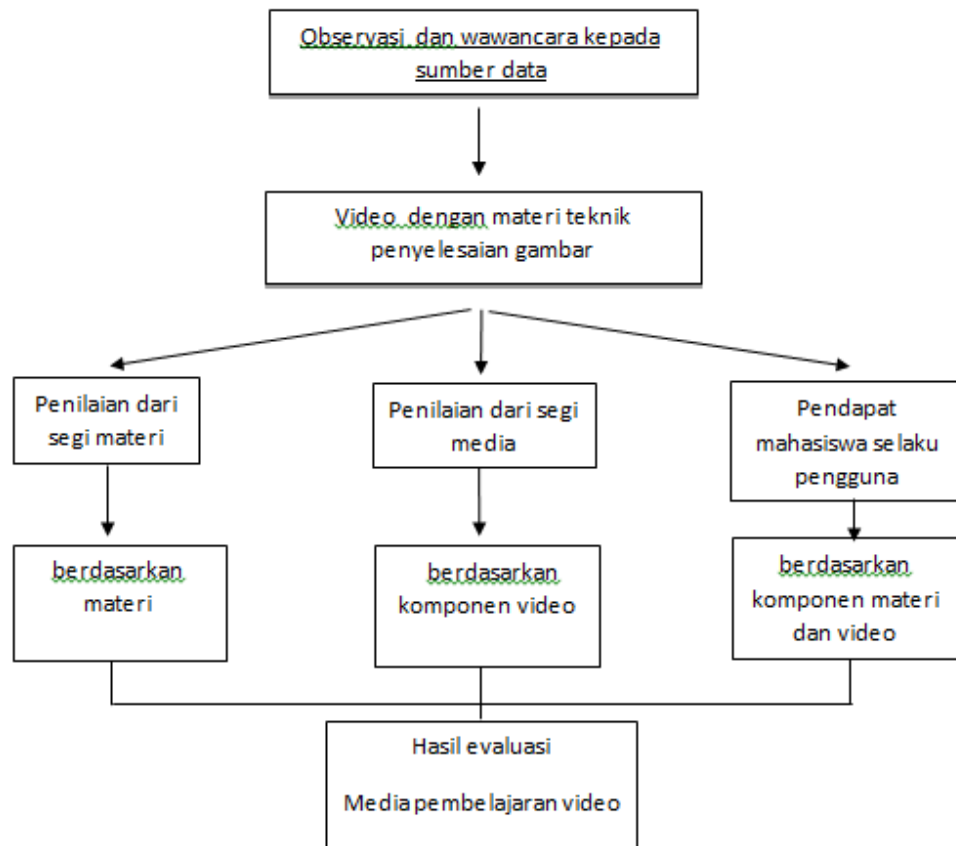


**Gambar 2.29 Perwarnaan Efek Gelap
Terang Pada Rambut& Detil Wajah**

(Sumber : RPKPS Mata Kulit
Menggambar Mode, 2011: 85-88)

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang diterapkan untuk teknik penyelesaian gambar dengan menggunakan kedua teknik penyelesaian yaitu teknik penyelesaian secara kering menggunakan pensil warna dan teknik penyelesaian secara basah yaitu menggunakan cat air

2.2 Kerangka Berpikir



Media pembelajaran yang baik dapat membantu proses belajar mengajar di dalam kelas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Pada program studi tata busana terdapat mata kuliah menggambar mode. menggambar mode termasuk mata kuliah wajib yang harus ditempuh seluruh mahasiswa tata busana. Mata kuliah ini memiliki bobot 3 SKS yang terbagi dari 60% praktek dan 40% teori dengan sub pokok bahasan salah satunya yaitu teknik penyelesaian gambar. Materi teknik penyelesaian gambar meliputi teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna dan cat air. Metode pembelajaran yang digunakan berupa metode demonstrasi dan penugasan oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berupa video yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang baik dalam proses teknik penyelesaian gambar.

Melalui media video pembelajaran di harapkan peserta didik dapat efektif melakukan kegiatan pembelajaran Karena materi video dapat di putar berulang-ulang. Media pembelajaran video merupakan salah satu solusi yang bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. Media pembelajaran ini dapat memanfaatkan kemampuan komputer dan *compact disk* (CD). Kemampuan video dalam memvisualisasi materi terutama yang efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. karakteristik video memiliki keunikan tersendiri dalam penyampaian pesannya, selain itu video merupakan penggabungan antara komponen audio (suara) dan visual (gambar). Sehingga membuat video semakin memberikan pengalaman yang baru bagi siswa. Karena karakteristik video yang beragam, video dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasi hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video dibandingkan dengan media lainnya.

Evaluasi media pembelajaran menggunakan pedoman wawancara terhadap informan ahli materi dan informan ahli media dilakukan berdasarkan komponen-komponen video pembelajaran yang terdiri dari teks, layout, warna, suara, gambar, animasi dan video. Kemudian mengisi kuisisioner kepada mahasiswa yang mengikuti kelas menggambar mode sebagai pendapat pengguna dan mengerjakan test praktek teknik penyelesaian gambar.

BAB III

MEDOTOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program studi pendidikan tata busana, Jurusan ilmu kesejahteraan keluarga, Fakultas Teknik, pada semester genap 2016/2017.

3.2 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan adalah *Mix methods* (penelitian kombinasi). Menurut Creswell (2009) menyatakan bahwa “*A mixed methods design is useful when either the quantitative or qualitative approach by itself is inadequate to best understand a research problem or the strengths of both quantitative and qualitative research can provide the best understanding*”. Metode penelitian kombinasi akan berguna bila metode kuantitatif atau kualitatif secara sendiri-sendiri tidak cukup akurat digunakan untuk memahami permasalahan penelitian. Atau dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif secara kombinasi akan dapat memperoleh pemahaman yang paling baik (bila dibandingkan dengan satu metode) (Sugiyono, 2014:401).

3.2.1 Metode Kualitatif

3.2.1.1 Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016: 308) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Peneliti menggunakan data ini untuk mendapatkan informasi langsung

dengan wawancara dengan informan ahli. Informan ahli terdiri dari 2 orang informan ahli materi dan 2 orang informan ahli media untuk menilai media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar Yaitu :

1. Dra. Melly Prabawati, M.Pd, sebagai dosen Tata busana Universitas Negeri Jakarta.
 2. Mangesti Rahayu S.Sn, M.Pd, sebagai dosen mode busana Institut Kesenian Jakarta.
 3. Cecep Kustandi, M.Pd sebagai dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
 4. Eko Hadi sebagai dosen Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.
2. Data sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2016: 308). Data sekunder dalam penelitian nilai mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode setelah melihat media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar.

3.2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara (Interview)

Menurut Esterberg (2002) mendefinisikan interview sebagai berikut. *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic”*. Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu wawancara semi terstruktur. Peneliti sudah menyiapkan pedoman wawancara untuk informan ahli materi dan media, dimana saat peneliti melakukan wawancara peneliti mencatat dan merekamnya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari kata dokumen, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2010:329). Dalam penelitian ini dokumentasi berupa rekaman wawancara dan foto saat peneliti melakukan wawancara kepada informan ahli materi dan media.

Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur yaitu kualitas media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah wawancara. Aspek yang digunakan pada informan ahli media adalah aspek media video pembelajaran menurut Cheppy Ryana (2007:11-14) dan aspek yang digunakan pada informan ahli materi

Kisi- kisi Pedoman Wawancara

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Pedoman Wawancara Ahli Materi

Fokus penelitaian	Sub fokus	Indikator	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian/ relevansi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	2
		Kesesuaian video yang disajikan dengan materi pembelajaran	2	
	Kemudahan	materi mudah dipahami	4	2
		video mudah dioperasikan	5	
	Kemenarikan	Kemenarikan tampilan media video pembelajaran	6	1
		Kemenarikan tampilan materi	7	1
	Kemanfaatan	Kemanfaatan materi (materi yang disajikan bermanfaat bagi pengguna)	8	1

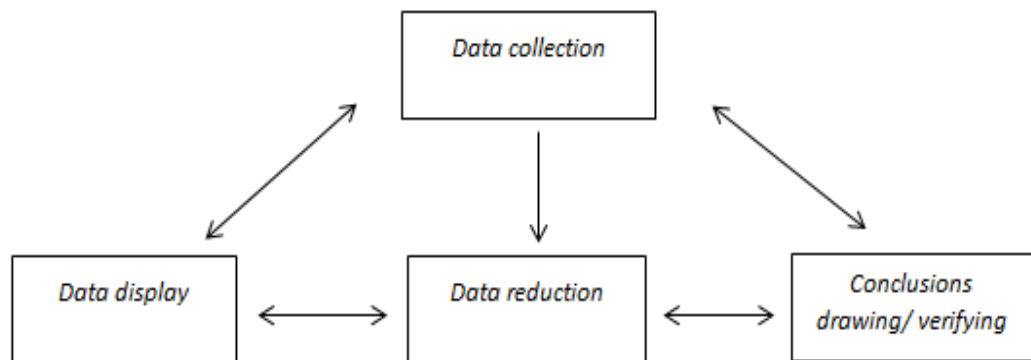
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Pedoman Wawancara Ahli Media

Fokus	Sub focus	Indikator	Item	Jumlah
Kriteria pengembangan dan	Tipe materi media video	Ketepatan Pemilihan media terhadap materi pembelajaran	1	1

pembuatan Video	Durasi waktu media video	Ketepatan waktu durasi sesuai dengan perencanaan	2	1
	Format sajian video	Format sajian video sudah tepat dan sistematis	3	1
	Ketentuan teknis	Ketepatan pengambilan gambar	4	4
		Ketepatan Pencahayaan dalam video	5	
		Kejelasan audio visual	6	
		Kejelasan penggunaan teks	7	

3.2.1.3 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit- unit melakukan sintesa, mennyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dilakukan bersamaan dengan cara proses pengumpulan data menurut miles dan humberman tahapan analisis data sebagai berikut:



Tabel 3.3 Komponen Dalam Analisis Data

1) *Data Collection*

Peneliti mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan.

2) *Data Reduction (Reduksi Data)*

Reduksi data yaitu memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Tujuan dari reduksi data untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan memudahkan pengumpulan data selanjutnya.

3) *Data Display (Penyajian Data)*

Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang tersusun yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah data di reduksi tahapan selanjutnya adalah menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif.

4) *Conclusion Draw/ verification (pengambil keputusan atau verifikasi)*

Setelah data disajikan, maka dilakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk itu diusahakan mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul, hipotesis dan sebagainya. Jadi

dari data dan penyajian data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian. Setelah hasil data disajikan di cek kembali apakah sudah sesuai dengan jawaban informan ahli dan pertanyaan sesuai sub fokus.

Keempat komponen tersebut saling interaktif yaitu saling mempengaruhi dan terkait. Pertama- tama dilakukan penelitian dilapangan dengan mengadakan wawancara atau observasi yang disebut tahap pengumpulan data. Karena data- data, pengumpulan penyajian data, reduksi data, kesimpulan-kesimpulan atau penafsiran data yang dikumpulkan banyak maka diadakan reduksi data. Setelah di reduksi data. Setelah direduksi maka kemudian diadakan sajian data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data. Apabila ketiga hal tersebut selesai dilakukan maka diambil suatu keputusan atau verifikasi.

Setelah data di lapangan terkumpul dengan menggunakan metode pengumpulan data di atas, maka peneliti akan mengolah dan menganalisis data tersebut menggunakan analisis secara deskriptif.

Menurut, M. Nazir (2003: 16) bahwa tujuan deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta- fakta, sifat- sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

3.2.1.4 Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data penelitian digunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang

telah ada (Sugiyono, 2016:330). Triangulasi di bedakan menjadi tiga macam yaitu teknik sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi waktu juga dapat mempengaruhi kredibilitas data.

Dalam penelitian ini triangulasi sumber yang digunakan untuk pemeriksaan keabsahan data didapatkan dari sumber yang beda- beda dengan teknik yang sama. Triangulasi sumber digunakan untuk pengecekan derajat kepercayaan data yaitu kajian media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode.

3.2.2 Metode Kuantitatif

3.2.2.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Dengan populasi penelitian adalah mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode di universitas negeri Jakarta.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh yaitu 30 mahasiswa tata busana yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode.

3.2.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner yang dibagikan ke 30 mahasiswa sebagai pengguna yang telah mengikuti mata kuliah menggambar mode.

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap diberikan kepada peneliti (Creswell, 2012).

3.2.2.3 Instrumen Penelitian

Berikut adalah Kisi- kisi instrumen media video pembelajaran untuk mahasiswa diukur menggunakan rating scale berupa skor 1,2,3,4 pada setiap indikator.

Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen Mahasiswa (Pengguna)

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kemudahan	Video mudah dalam pengoperasian	1	1
	Kemenarikan	Kemenarikan tampilan sehingga merangsang perhatian mempelajari materi dalam media video pembelajaran	2	2
		Penampilan materi yang menarik	3	

	Durasi waktu Media video	Ketepatan dalam durasi waktu video (20-40 menit)	4	3
	Format Sajian Video	Ketepatan format sajian video sebagai media pembelajaran.	5	4
	Ketentuan Teknis	Ketepatan dalam pengambilan gambar	6	5
		Kejelasan suara dalam video	7	
		Kejelasan penggunaan teks dalam video	8	

3.2.2.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data statistic deskriptif, statistic deskriptif adalah statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang telah berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013:207).

Data statistic yang akan dianalisis yaitu hasil kuisioner dari mahasiswa yang disajikan dalam bentuk table dengan perhitungan jumlah skor kriterium yang dinyatakan dalam persen (%) dan disertai penjelasan deskriptif dengan kategori kontinum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Video Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan data hasil evaluasi terhadap media video pembelajaran pada mata kuliah menggambar mode dengan materi teknik penyelesaian gambar. Merupakan praktek, untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mevisualisasi materi praktek yang lebih jelas sebagai salah satu penunjang proses belajar mengajar.

Media video pembelajaran dibuat dengan menggabungkan teks, gambar audio dan video. Untuk menggabungkan menggunakan beberapa *software* yaitu CorelDRAW X7 dan ADOBE photoshop CS6 untuk mengedit gambar dan layout agar terlihat lebih jelas. Untuk pengeditan video menggunakan software Adobe Premiere dan Adobe After Effect untuk pengeditan dan mendesain tampilan animasi video. Sumber materi pembelajaran berupa video teknik penyelesaian gambar dari buku dan internet.

Pada penelitian ini ditahap pertama yang dilakukan untuk membuat media video pembelajaran adalah menentukan tema dan *story board*, selanjutnya mengumpulkan & menyusun materi teknik penyelesaian gambar dengan teknik penyelesaian kering dan basah dan melakukan proses pengambilan gambar untuk video. Dalam proses pembuatan media video pembelajaran ini peneliti menggunakan jasa programmer dan editing video. Hal ini dilakukan menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran ini memiliki tampilan yang sesuai dengan materteknik penyelesaian gambar yaitu teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna) dan basah (cat air). Hijau toska, ungu muda, hijau muda dan abu-abu serta gambar logo kuas dan palet sebagai pendukung media video pembelajaran ini. Berikut tampilan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode.



Gambar 4.1 *Opening*

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 4.1 merupakan logo dibagian pembuka sebelum memasuki menu tampilan awal tentang penjelasan singkat materi yang akan dibahas pada mata kuliah menggambar mode.



Gambar 4.2 Tampilan Awal

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

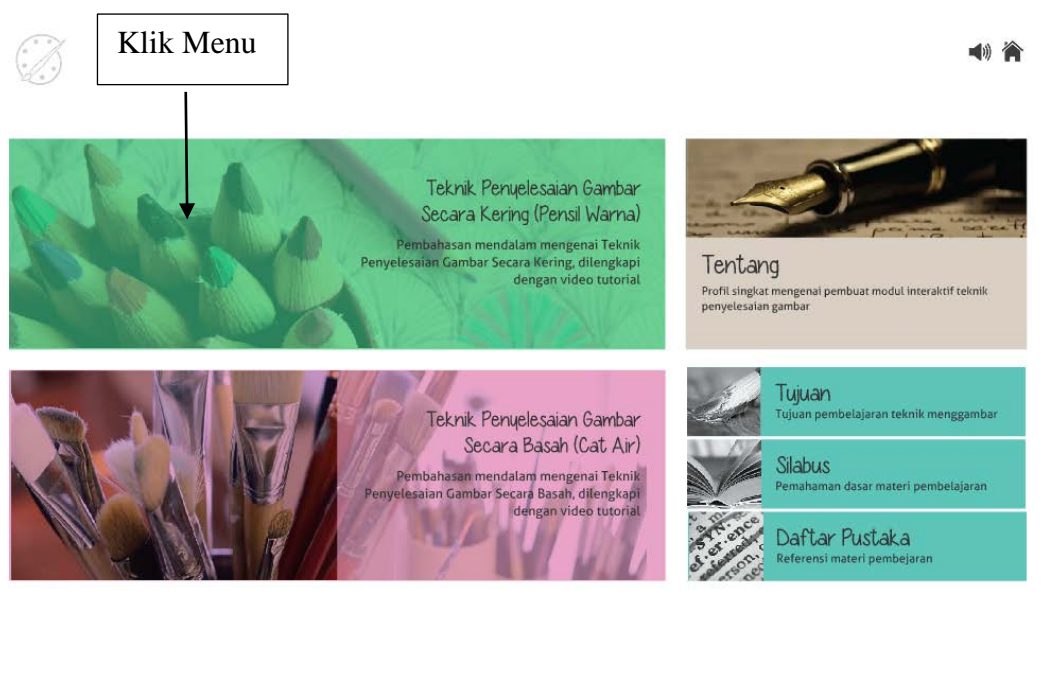
Pada gambar 4.2 tampilan awal untuk memasuki media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar dengan mengeklik selanjutnya.



Gambar 4.3 Menu Home

Sumber : (Dokumentasi pribadi)

Pada Gambar 4.3 merupakan menu utama pada video pembelajaran teknik penyelesaian gambar dengan menu pilihan yaitu teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna), teknik penyelesaian gambar secara basah (cat air), tentang, tujuan, silabus dan daftar pustaka. Pada menu ini terdapat *icon home* untuk kembali ke *menu home* dan *icon speaker* untuk mematikan suara.



Gambar 4.4 Menu Utama Teknik Penyelesaian Gambar Secara Kering (Pensil Warna)

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.4 menunjukkan menu utama teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna) saat di klik akan menunjukkan menu selanjutnya yang berisi materi, galeri dan video.



Materi Utama



Teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna) terdiri dari :



penyelesaian gambar busana dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan teknik kering yang merupakan salah satu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan air. Salah satunya dengan menggunakan pensil warna



1. Teknik Penyelesaian Kulit

A. Pewarnaan Wajah



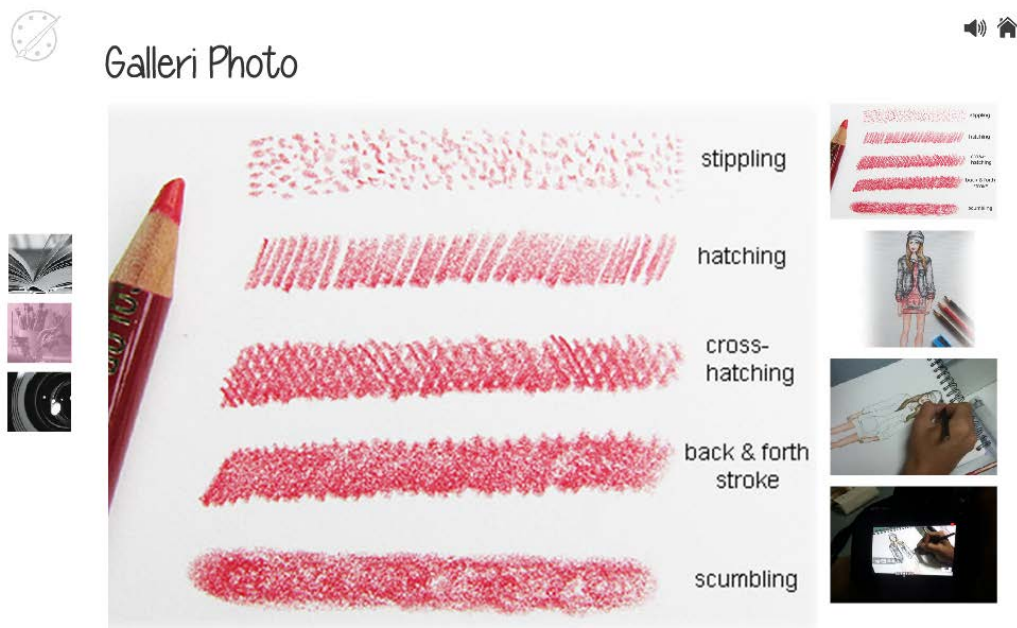
Untuk pewarnaan wajah gunakan pensil warna kulit dengan cara menggoreskan dari arah outline wajah membur ke tengah dengan gerakan searah. Kemudian tambahkan dengan warna merah muda yang lebih ditekan pada perona pipi. Setelah permukaan wajah diwarnai, dilanjutkan dengan memberi warna pada bagian wajah seperti alis, mata, hidung dan bibir.



Gambar 4.5 Materi Utama Teknik Penyelesaian Gambar Secara Kering (Pensil Warna)

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

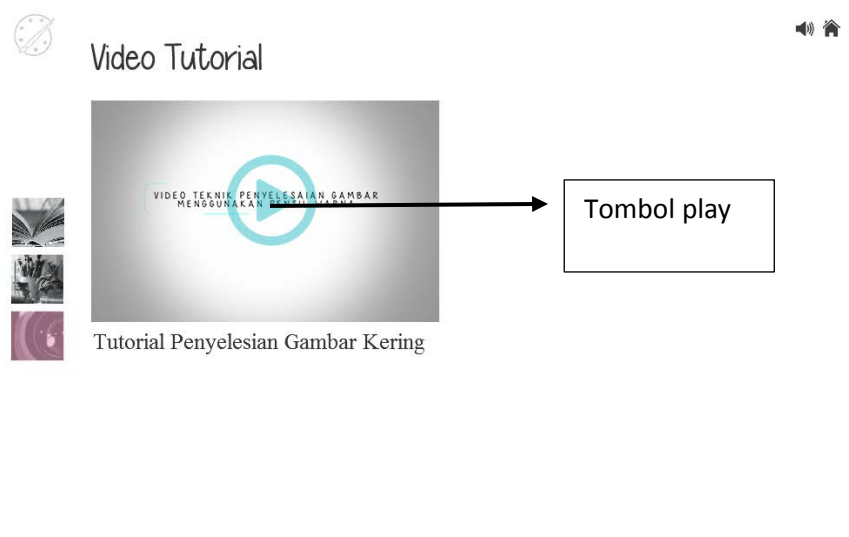
Gambar 4.5 menunjukkan teori teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna) yang berupa alat & bahan, pengertian, urutan pengerjaan dan macam- macam teknik menggunakan pensil warna.



Gambar 4.6 Contoh- Contoh Foto Proses Teknik Penyelesaian Gambar Secara Kering (Pensil Warna)

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.6 merupakan galeri menunjukkan contoh- contoh proses pengerjaan teknik penyelesaian gambar dengan menggunakan pensil warna.



Gambar 4.7 Tampilan Tombol Play Untuk Memutarkan Video

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.8 Tampilan Layar Saat Memutar Video

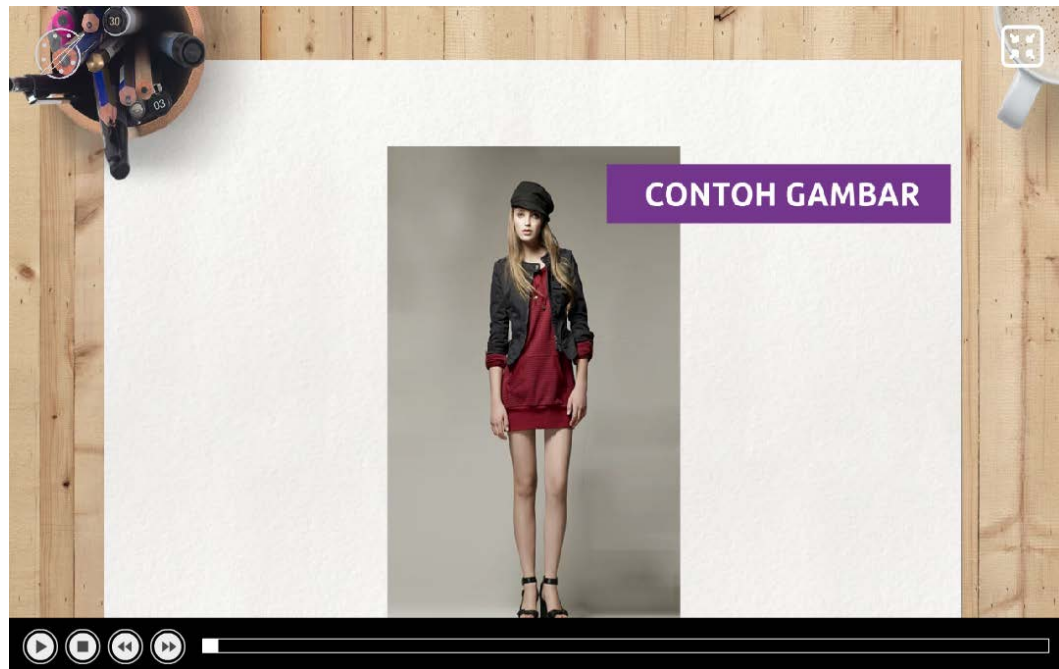
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 4.8 merupakan untuk tampilan layar saat memutar video tersedia icon play. Pause, rewind, fast forward & kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 4.9 Tampilan Alat Dan Bahan Yang Perlu Disiapkan

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



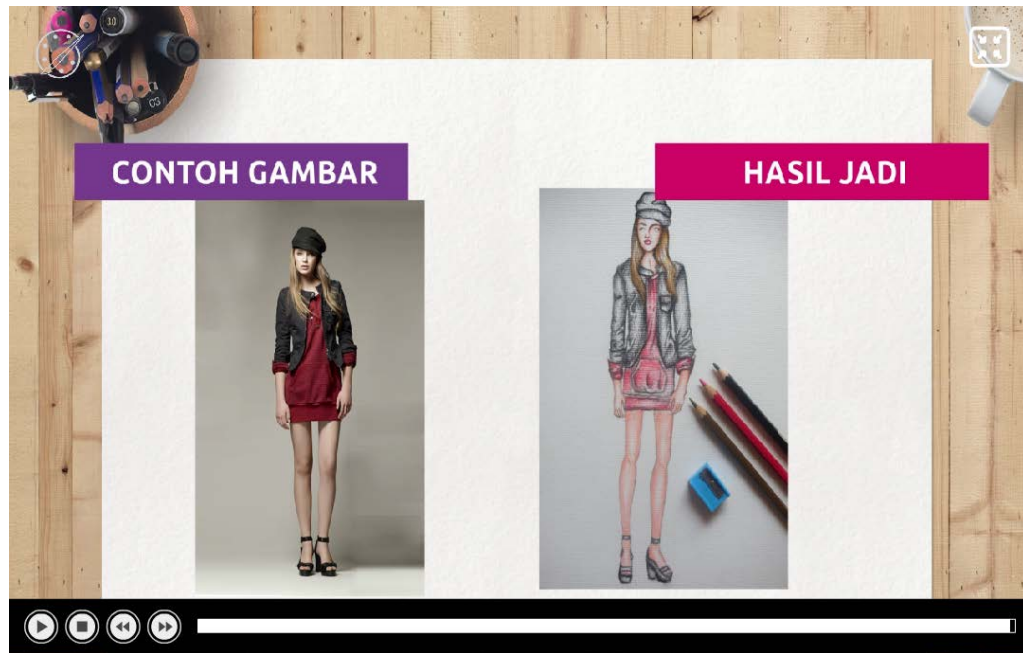
Gambar 4.10 Tampilan Contoh Gambar Yang Akan Di Praktekan

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



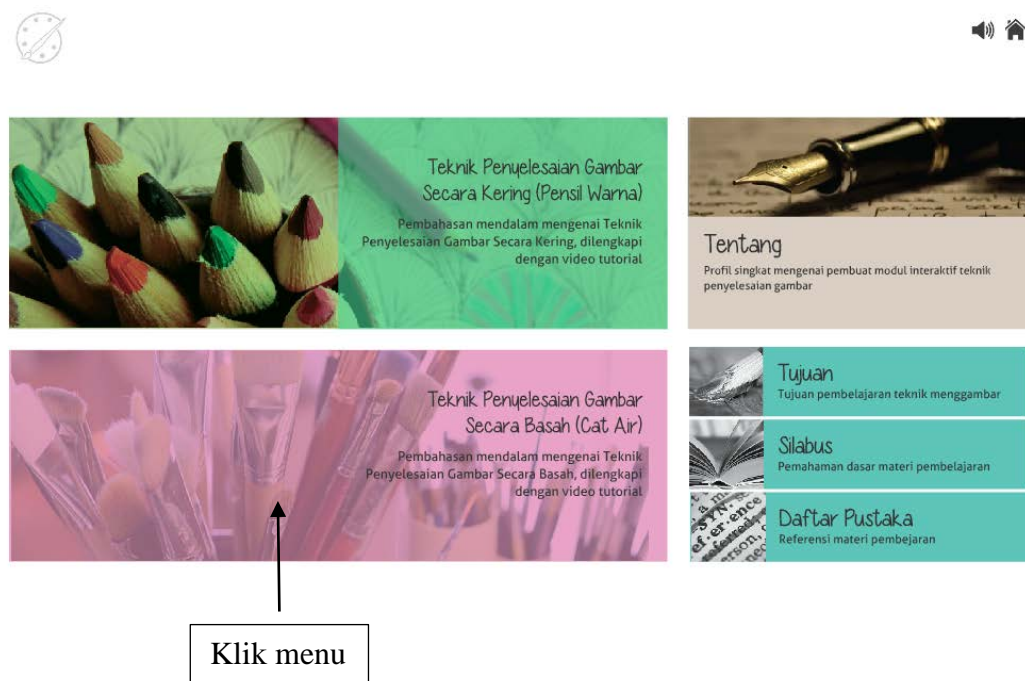
Gambar 4.11 Tampilan Awal Tutorial Video Teknik Penyelesaian Gambar

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.12 Tampilan Awal Tutorial Video Teknik Penyelesaian Gambar

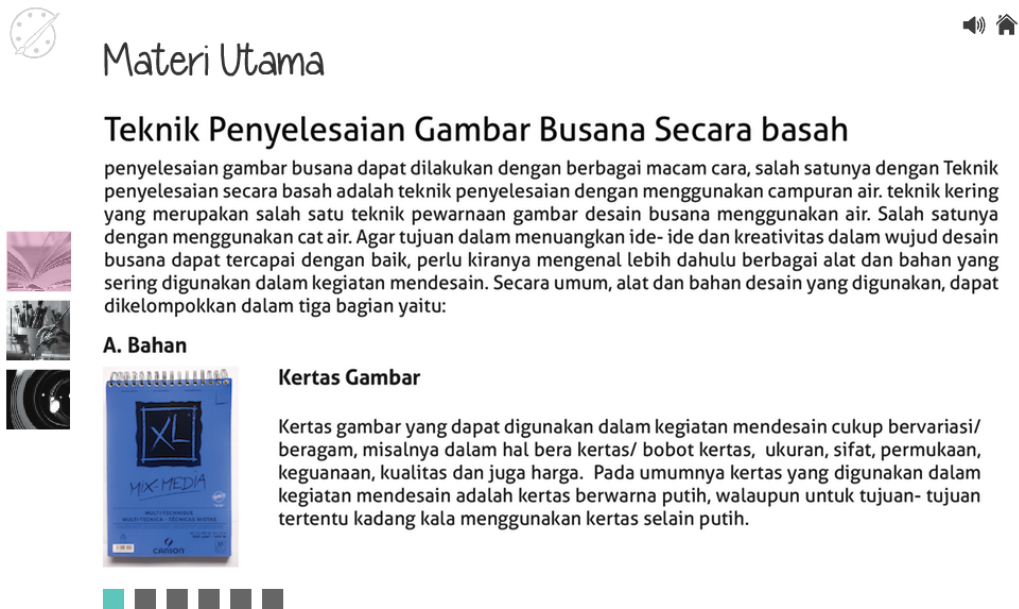
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.13 Menu Utama Teknik Penyelesaian Gambar Secara Basah (Cat Air)

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.13 menunjukkan menu utama teknik penyelesaian gambar secara basah (cat air) saat di klik akan menunjukkan menu selanjutnya yang berisi materi, galeri dan video.



Materi Utama

Teknik Penyelesaian Gambar Busana Secara Basah

penyelesaian gambar busana dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan Teknik penyelesaian secara basah adalah teknik penyelesaian dengan menggunakan campuran air. teknik kering yang merupakan salah satu teknik pewarnaan gambar desain busana menggunakan air. Salah satunya dengan menggunakan cat air. Agar tujuan dalam menuangkan ide- ide dan kreativitas dalam wujud desain busana dapat tercapai dengan baik, perlu kiranya mengenal lebih dahulu berbagai alat dan bahan yang sering digunakan dalam kegiatan mendesain. Secara umum, alat dan bahan desain yang digunakan, dapat dikelompokkan dalam tiga bagian yaitu:

A. Bahan

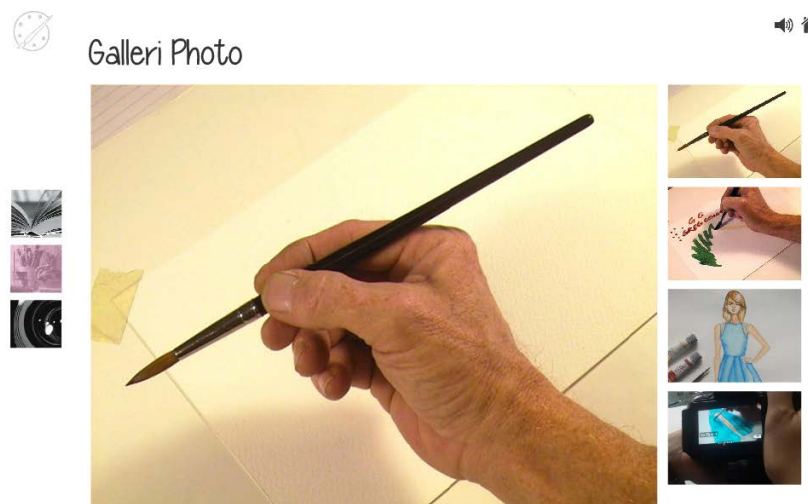
Kertas Gambar

Kertas gambar yang dapat digunakan dalam kegiatan mendesain cukup bervariasi/ beragam, misalnya dalam hal bera kertas/ bobot kertas, ukuran, sifat, permukaan, kegunaan, kualitas dan juga harga. Pada umumnya kertas yang digunakan dalam kegiatan mendesain adalah kertas berwarna putih, walaupun untuk tujuan- tujuan tertentu kadang kala menggunakan kertas selain putih.

Gambar 4.14 Materi Utama Teknik Penyelesaian Gambar Secara Basah (Cat Air)

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

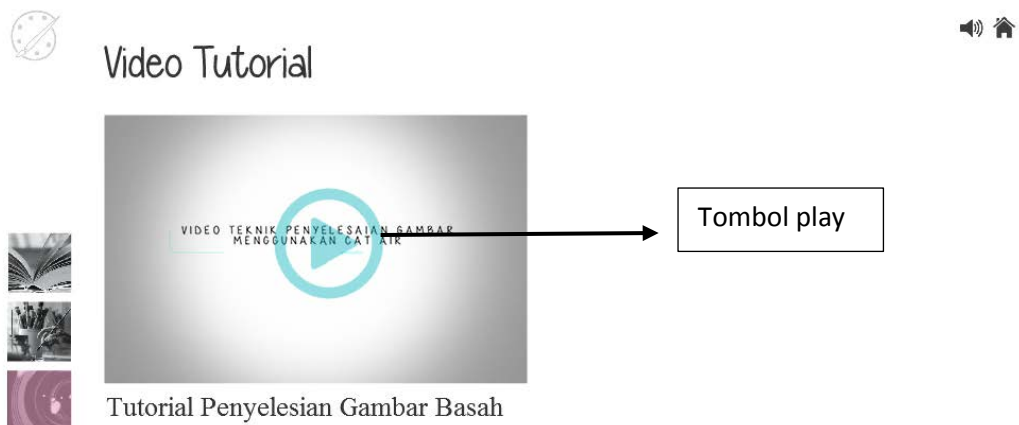
Gambar 4.14 menunjukkan teori teknik penyelesaian gambar secara basah (cat air) yang berupa alat & bahan, pengertian, urutan cat air.



Gambar 4.15 Contoh- Contoh Foto Proses Teknik Penyelesaian Gambar Secara Kering (Pensil Warna)

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.15 merupakan galeri menunjukkan contoh- contoh proses pengerjaan teknik penyelesaian gambar dengan menggunakan cat air.



Gambar 4.16 Tampilan Tombol Play Untuk Memutarkan Video

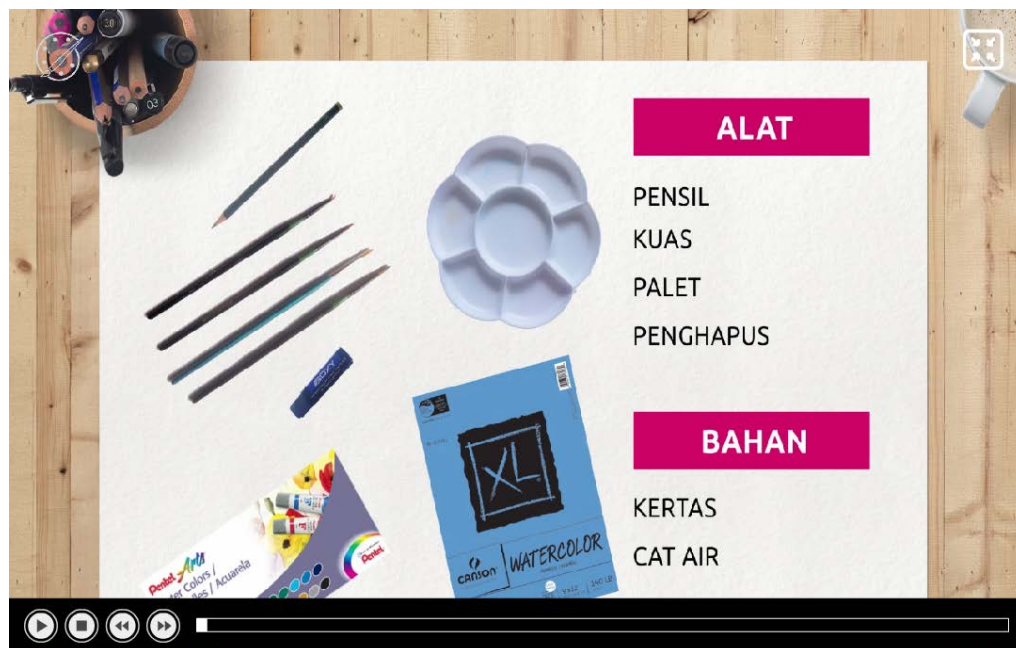
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.17 Tampilan Layar Saat Memutarkan Video

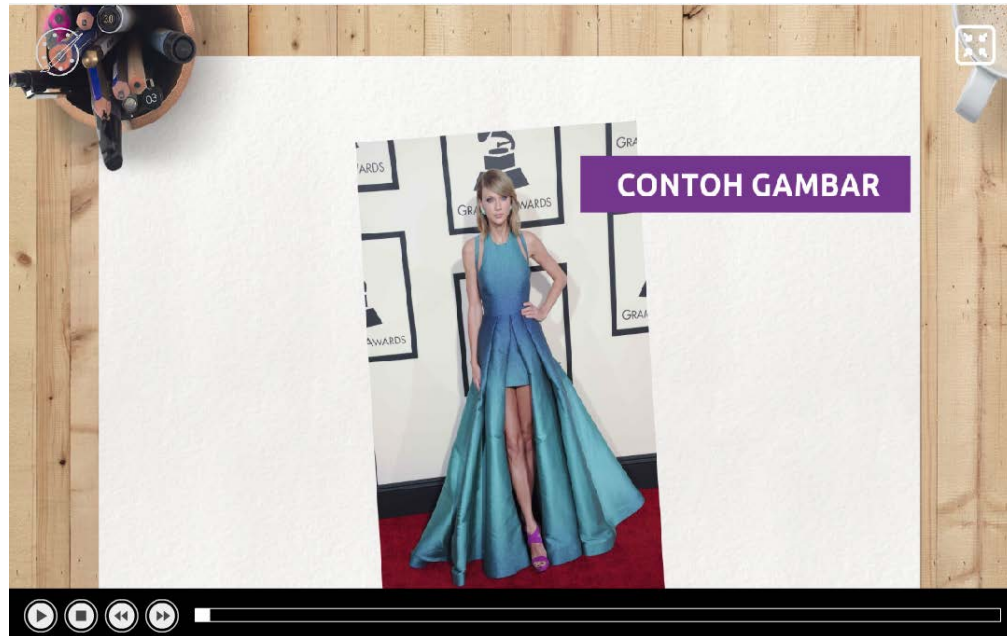
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Pada gambar 4.15 merupakan untuk tampilan layar saat memutar video tersedia icon play. Pause, rewind, fast forward & kembali ke menu sebelumnya.



Gambar 4.18 Tampilan Alat Dan Bahan Yang Perlu Disiapkan

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



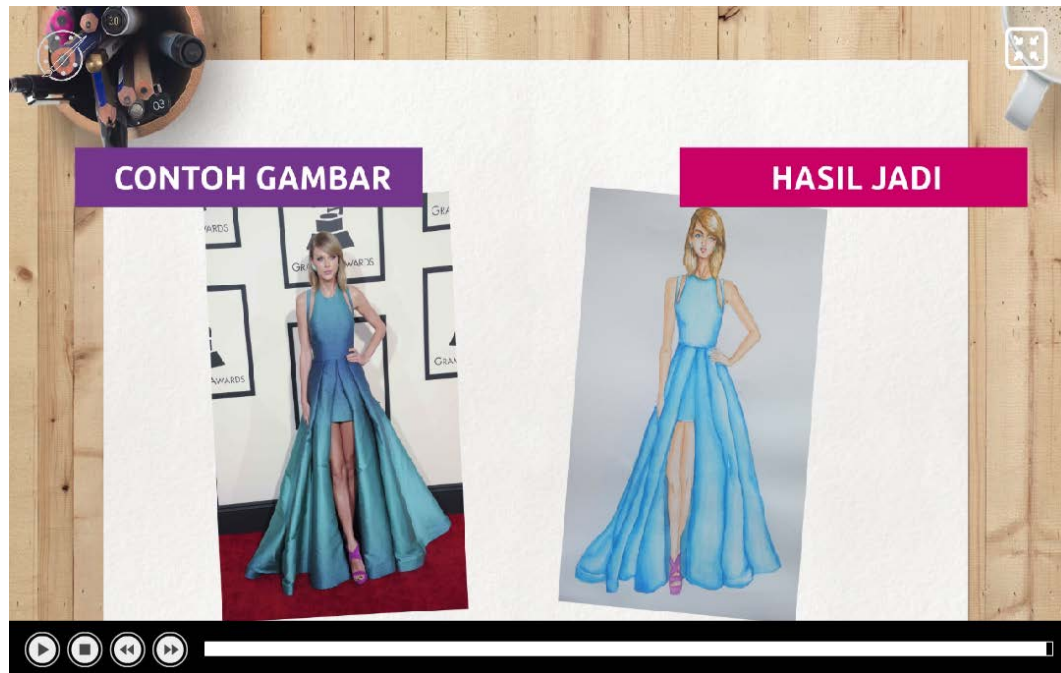
Gambar 4.19 Tampilan Contoh Gambar Yang Akan Di Praktikan

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.20 Tampilan Awal Tutorial Video Teknik Penyelesaian Gambar

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.21 Tampilan Awal Tutorial Video Teknik Penyelesaian Gambar

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.22 Menu Utama Tentang

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.22 menunjukkan menu utama tentang saat di klik akan menunjukkan profil pembuat media video pembelajaran.



Tentang

Aisyah Laksmi Angkasa Putri
Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Aisyah Laksmi Angkasa Putri sebagai pembuat media video pembelajaran materi teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode dengan dibantu materi oleh Muchamad Noer Haryono, S.Pd, M.Pd selaku dosen mata kuliah menggambar mode, Pradeep Singh sebagai ilustrator, dan tim nasi production sebagai programmer & editing. Diharapkan dengan media video pembelajaran peserta didik dapat menyelesaikan sketsa ilustrasi mode dengan Teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna) dan basah (cat air). peserta didik dapat menambah inspirasi dalam membuat karya ilustrasi mode dan bermanfaat untuk keefektifan pembelajaran di kelas

aisyahlaksmiap@gmail.com

Gambar 4.23 Tampilan Profil Pembuat Media Video Pembelajaran

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.24 Menu Utama Tujuan

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.24 menunjukkan menu utama tujuan saat di klik akan menunjukkan tujuan pembuatan media video pembelajaran.



Tujuan

Diharapkan setelah peserta didik menyaksikan video teknik penyelesaian gambar. peserta didik dapat menyelesaikan sketsa ilustrasi mode dengan Teknik penyelesaian gambar secara kering (pensil warna) dan basah (cat air) dan peserta didik dapat menambah inspirasi dalam membuat karya ilustrasi mode dan bermanfaat untuk keefektifan pembelajaran di kelas

Gambar 4.25 Tampilan Pada Menu Tujuan Video Pembelajaran

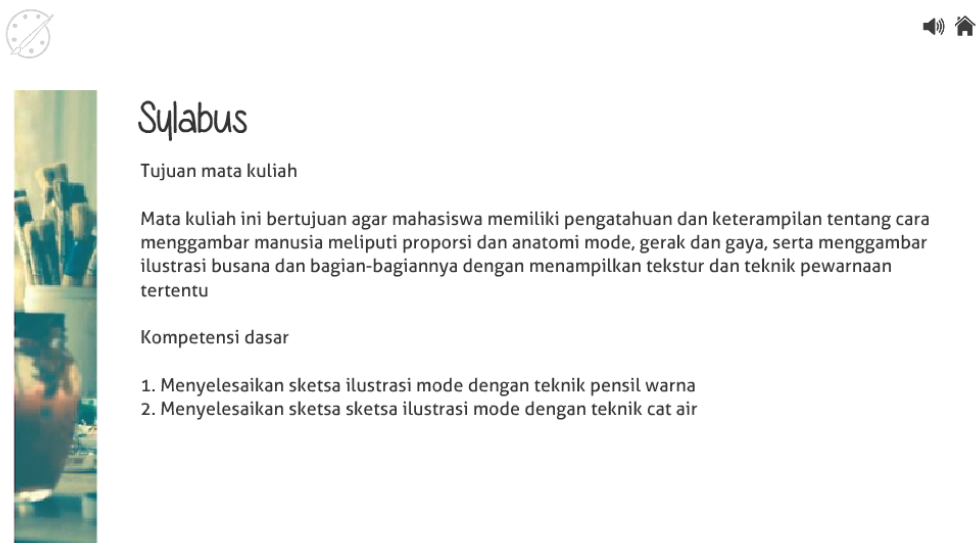
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 4.26 Menu Utama Silabus

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.26 menunjukkan menu utama silabus saat di klik akan menunjukkan profil pembuat media video pembelajaran.



Sylabus

Tujuan mata kuliah

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang cara menggambar manusia meliputi proporsi dan anatomi mode, gerak dan gaya, serta menggambar ilustrasi busana dan bagian-bagiannya dengan menampilkan tekstur dan teknik pewarnaan tertentu

Kompetensi dasar

1. Menyelesaikan sketsa ilustrasi mode dengan teknik pensil warna
2. Menyelesaikan sketsa sketsa ilustrasi mode dengan teknik cat air

Gambar 4.27 Tampilan Pada Menu Silabus Video Pembelajaran

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Teknik Penyelesaian Gambar Secara Kering (Pensil Warna)
Pembahasan mendalam mengenai Teknik Penyelesaian Gambar Secara Kering, dilengkapi dengan video tutorial

Tentang
Profil singkat mengenai pembuat modul interaktif teknik penyelesaian gambar

Tujuan
Tujuan pembelajaran teknik menggambar

Silabus
Pemahaman dasar materi pembelajaran

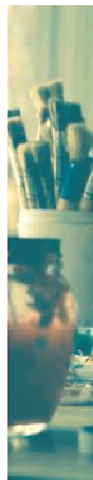
Daftar Pustaka
Referensi materi pembelajaran

Teknik Penyelesaian Gambar Secara Basah (Cat Air)
Pembahasan mendalam mengenai Teknik Penyelesaian Gambar Secara Basah, dilengkapi dengan video tutorial

Gambar 4.28 Menu Utama Silabus

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gambar 4.28 menunjukkan menu utama daftar pustaka saat di klik akan menunjukkan daftar pustaka.



Daftar Pustaka

- <https://www.art-is-fun.com/colored-pencil-instruction/>
- <http://www.elizabethhayt.com/1f5693-pentel-watercolor-quick-shopping>
- www.fabercastell.co.id/product
- <https://watercolorpainting.com/brush-exercise/>
- Noerharyono, Muchammad & Prabawati, Melly. 2011 Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester (RKPS).Jakarta
- Afif Ghurub Bestari, (2011).Menggambar Busana dengan Teknik Kering.Yogyakarta : KTSP.

Gambar 4.29 Tampilan Pada *Menu* Daftar Pusaka

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

4.2 Hasil Penelitian

Media video pembelajaran dibuat menggunakan software Media video pembelajaran dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu CorelDRAW X7 dan Adobe photoshop CS6, Adobe Premiere dan Adobe After Effect. Media ini menggabungkan beberapa komponen seperti layout, teks, audio, gambar dan video. Berikut ini adalah penjelasan evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode dilakukan pada informan ahli materi, informan ahli media dan mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran.

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dengan 2 orang informan ahli materi dan informan ahli media:

4.2.1 Kualitatif

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dengan 2 orang informan ahli materi melalui pertanyaan sebagai berikut:

4.2.1.1 Sub Fokus 1 Kesesuaian/ Relevansi.

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui kesesuaian media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar, yang terdiri dari 2 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Kesesuaian media video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

”Materi sudah sesuai tujuan pembelajaran hanya saja yang di menu tujuan kalimatnya harus diperbaiki yaitu : 1. Tujuan mata kuliah menggambar mode 2. Kompetensi mata kuliah menggambar mode 3. Tujuan pembelajaran teknik penyelesaian gambar desain busana menggunakan pensil warna dan cat air”.

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Masih belum sesuai tujuan karena masih rancu antara teknik penyelesaian gambar atau mewarnai...karena disini terlihat kamu seperti hanya mendokumentasikan karya kamu. seharusnya kamu harus lebih detail lagi dalam menunjukkan bahwa ini tuh teknik penyelesaian ilustrasi ”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 sudah sesuai tujuan pembelajaran tapi, informan 2 mengatakan Masih belum sesuai tujuan karena masih rancu antara teknik penyelesaian gambar atau mewarnai.

2. Kesesuaian media video pembelajaran dengan sajian materi

Kesesuaian media video pembelajaran dengan sajian materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Untuk materi cat air sudah sesuai langkah- langkah kerjanya tergambar. Karena terlihat langkah kerjanya berurutan. Dari persiapan alat dan bahan, contoh gambar lalu langkah- langkah kerjanya dan hasil jadi akhir teknik penyelesaian gambar. Untuk materi pensil warna juga sudah.... ”

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Belum karena penjelasan dalam video yang ditayangkan belum di jelaskan secara detail... belum seperti misalnya kamu harus menjelaskan penggunaan kertas yang digunakan saat pengerjaan menggunakan pensil dan cat air harus menggunakan kertas jenis apa misalkan kertas canson ada macam- macam ada yang bisa digunakan menggunakan cat air dan pensil warna saat di video kita bisa mengingatkan si penonton contohnya dalam pemilihan kertas harus hati- hati karena masing- masing daya serap kertas berbeda- beda antara pensil warna dan cat air”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 media yang yang di buat cukup baik, namun informan 2 mengatakan bahwa media tersebut kurang detail.

4.2.1.2 Sub Fokus 2 Kemudahan.

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui kemudahan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar, yang terdiri dari 2 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Materi mudah dipahami

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Materi video untuk cat air mudah dipahami oleh mahasiswa. Untuk materi mudah dipahami menggunakan pensil warna hanya saja di setiap poin materinya harus diperjelas lagi. Bagian videonya sudah menggambarkan urutan langkah- langkahnya sudah mudah dan bagian layoutnya harus lebih di perjelas karena lebih baik bagian layoutnya harus menampilkan satu foto berserta penjelasan yang lebih rinci...”

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Untuk memahami videonya agak kurang karena penjelasannya masih belum jelas. di bagian narasinya misalkan saat pencampuran warna pada cat air seharusnya bisa di narasikan dan demonstrasikan. Untuk cara pencelupan kuas dan cat airnya tidak diperlihatkan... misalkan saat pengerjaan bagian gelap terangnya yang harus di kerjakan adalah bagian warna yang lebih terang setelah itu yang gelap saat perwarnaan.”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 Materi video untuk cat air mudah dipahami oleh mahasiswa. Tapi informan 2 mengatakan untuk memahami videonya agak kurang karena penjelasannya masih belum jelas.

2. Video mudah dioperasikan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Media video pembelajarannya sudah mudah untuk dioperasikan...alur dan tombol menu yang tersedia sudah jelas ”

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“pengopersiannya sudah mudah karena terlihat dari point- pointnya.... Karena dari tampilan depan dan selanjutnya sudah terlihat alurnya ”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tersebut masih sudah mudah dioperasikan dengan materi mudah dipahami. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajarannya sudah mudah dioperasikan, alurnya sudah jelas dan terlihat. Alur, tombol dan poin yang ada di dalam media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar sudah jelas.

4.2.1.3 Sub Fokus 3 Kemenarikan

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui kemenarikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar, yang terdiri dari 2 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Kemenarikan tampilan media video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“ Tampilan videonya sudah menarik hanya saja hasilnya kurang sama persis antara foto contoh dan gambar hasil jadi yang di tampilkan. Mungkin saat pengerjaan teknik penyelesaian gambar harus di perhatikan contoh gambarnya. Saat penjabaran materi di bagian videonya lebih dominan

backgroundnya... lebih baik cari background yang fokus pada isi video tersebut ”

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Tampilan kurang menarik dalam packagingnya, pemilihan backgroundnya kurang tepat karena ini kan tutorial untuk menggambar fashion kan seharusnya kamu memakai background yang terlihat ilustrasi fashionnya disini malah gambarnya hanya kuas dan pensil warna saat dibagian videonya malah terlihat ada gambar laptop padahal ini kan tidak menggunakan laptop saat proses pengerjaannya.. padahal dari packagging itu bisa terlihat sangat menarik.. malahan disini ada gambar laptop kaca mata kesannya malah ngebawa yang nonton kerjanya di pantai bukam pengerjaannya menggunakan kuas, pensil warna dan kertas, serta lightingnya kurang, kameranya terlalu banyak bergerak sebaiknya saat pengambilan gambar harus menggunakan tripod harusnya kamu pake standing kamera karena kalo terlalu banyak bergerak jadi pusing yang liatnya dan lightingnya kurang di sini menurut saya terlihat gelap dan kurang cahayanya sebenarnya kalo pake handphone aja bisa asal cahayanya cukup... saat kamu sudah selesai menggambar tadi ada bagian video yang belakangnya berantakan nah itu jadi keliatan kurang menarik. Saat kita mau membuat sesuatu harus di perhatikan packagingnya agar fokus untuk penontonnya lebih baik...” (Panelis 2)

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 Tampilan videonya sudah menarik tapi informan 2 mengatakan Tampilan kurang menarik dalam packagingnya dan pemilihan backgroundnya kurang.

2. Kemenarikan tampilan materi media video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Tampilan materi perlu diperbaiki tulisan judul awalnya, untuk pembahasan materinya perlu diperjelas tapi secara tampilan masih kurang..di bagian slide pada materinya sebaiknya tulisannya jangan terlalu banyak dan padat kalau bisa di pisah ”

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“belum menarik karena font penulisannya kurang konsisten untuk tampilannya jadi terlihat binggung harusnya kamu samakan fontnya ...”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tersebut masih kurang menarik tampilan materinya. Menurut informan 1 Tampilan materi perlu diperbaiki tulisan tapi informan 2 mengatakan Font tulisannya kurang konsisten tampilannya.

4.2.1.4 Sub Fokus 4 Kemanfaatan

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui kemanfaatan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar, yang terdiri dari 1 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

“Video ini sangat bermanfaat untuk memberikan gambaran materi teknik penyelesaian secara kering dan basah terutama mahasiswa tata busana. Karena tujuannya agar mahasiswa dapat menyelesaikan teknik penyelesaian gambar secara kering dan basah sudah cukup baik...”

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“ Di harapkan media video teknik penyelesaian gambar ini bermanfaat khususnya mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode agar lebih mudah dalam pembelajaran dan lebih menambah kreasi dalam penyelesaian ilustrasi ”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tersebut bermanfaat. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajaran bermanfaat terutama untuk mahasiswa tata busana. Tujuan media video pembelajaran ini agar mahasiswa dapat menyelesaikan teknik penyelesaian gambar secara kering dan basah, lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran dan menambah kreasi dalam teknik penyelesaian gambar.

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara dengan 2 orang informan ahli media melalui pertanyaan sebagai berikut:

4.2.1.5 Sub Fokus 5 Tipe Materi

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui Ketepatan Pemilihan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar terhadap materi pembelajaran, yang terdiri dari 1 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

“ Sudah tepat tapi dengan durasi yang panjang membuat pembelajaran kurang fokus... ada bagian tertentu yang bisa dipercepat dan dipotong dalam video yang di tayangkan “

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Sudah tepat karena teknik penyelesaian gambar ini merupakan mata kuliah praktek yang membutuhkan detail...”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tersebut sudah tepat.

4.2.1.6 Sub Fokus 6 Durasi Waktu

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui durasi waktu media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar terhadap materi pembelajaran, yang terdiri dari 1 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

“Durasi waktunya kurang tepat karena terlalu panjang durasi videonya karena video pembelajaran misalnya untuk di publikasikan di youtube maksimal 3 menit karena konsentrasi siswa apabila terlalu panjang durasinya akan menjadi kurang fokus dan merasa jenuh...”

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Kurang karena durasi video untuk media pembelajaran maksimal 15 menit. Kalau lebih dari 15 menit konsentrasinya penontonnya kurang fokus dan akan lebih cepat jenuh”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tersebut masih kurang dalam durasi waktu videonya. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajaran terlalu panjang durasinya. Bila durasinya terlalu panjang fokus pengguna akan berkurang.

4.2.1.7 Sub Fokus 7 Format Sajian Media

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui format sajian media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar terhadap materi pembelajaran, yang terdiri dari 1 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

“Sudah bagus tapi sajian harus dikuatkan lagi oleh contoh- contoh karena ini tutorial untuk membimbing mahasiswa mengerjakan sesuatu lewat tayangan harus diberi penguatan...”

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Sudah tepat untuk tampilan awalnya pada bagian materi harus di bagian buttonnya ditambah beberapa icon/ logo dan lebih seperti power point pada bagian gambar harus ditambah keterangan..”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tersebut sudah tepat dalam format sajian video.

4.2.1.8 Sub Fokus 8 Ketentuan Teknis

Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengetahui ketepatan dan kejelasan ketentuan teknis media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar terhadap materi pembelajaran, yang terdiri dari 4 pertanyaan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. ketepatan pengambilan gambar media video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Pengambilan videonya sudah tepat dan simple sudah terlihat tahapan-tahapannya sudah jelas demonstrasinya ...”

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Belum karena posisi pengambilan gambarnya banyak yang goyang jadi mahasiswa kurang fokus. Dalam pengambilan video bebas di ambil dari angle mana saja. Tapi unuk media pembelajaran presisinya harus pas di tengah. kalo bisa di ambil gambar dengan dua kamera atas dan samping dengan menggunakan tripod. Menjadi dua presisi pengambilan gambar..”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 media sudah tepat dan simpel, namun informan 2 mengatakan bahwa pengambilan gambar tersebut kurang tepat karena posisi pengambilan gambarnya banyak yang goyang.

2. ketepatan pencahayaan media video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“pencahayaan sudah bagus...karena disini tidak terlihat bias cahaya yang membuat bagian video tidak terpotong ”

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“belum karena ada bagian cahaya (dari objek) yang ada di dalam video lebih menonjol sehingga tidak fokus ke gambar jadi mengganggu fokus penonton. Kalau bisa nanti di bagian ini bisa dipotong pakai software”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda

pendapat. Menurut informan 1 pencahayaanya sudah bagus karena tidak terlihat bias cahaya, namun informan 2 mengatakan bahwa media tersebut kurang tepat karena ada object yang lebih menonjol.

3. kejelasan audio visual pada media video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Kalau visualnya sudah bagus tapi audionya kurang karena menggunakan adobe flashplayer kelemahannya audio visualnya lebih terkompres mungkin kalau tampilan langsung di video seperti yang diputar di DVD player mungkin resolusi gambarnya lebih baik lagi...”

Berbeda dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Untuk audio visualnya sudah oke tapi masalahnya hanya di pengambilan gambarnya saja...”

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tersebut berbeda pendapat. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajaran audio terkompres karena menggunakan adobe flash player dan pengambila gambar video masih kurang tepat.

4. kejelasan penggunaan teks pada media video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua informan ahli, mereka menyatakan jawaban yang berbeda. Seperti yang diungkapkan oleh informan ahli 1 sebagai berikut:

“Penggunaan teks sudah jelas namun ada beberapa tampilan slide yang harus konsisten di font tulisannya..”

Sama dengan pernyataan informan ahli 2 sebagai berikut :

“Harus ditambah keterangannya saat proses pengerjaan tulisannya harus di perbaiki lagi karena fontnya berbeda” (Panelis 2).

Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tersebut berbeda pendapat. Hal ini terlihat darii mengatakan informan 1 media video pembelajaran harus di font penulisannya berbeda. font tulisannya harus konsisten tidak bisa berbeda- beda dan informan 2 mengatakan Harus ditambah keterangannya saat proses pengerjaan tulisannya harus di perbaiki lagi karena fontnya berbeda

Media video pembelajaran ini di evaluasi oleh mahasiswa untuk diketahui pendapatnya sebagai pengguna. Untuk mengetahui pendapat pengguna, peneliti memberikan kuisisioner ke mahasiswa tata busana universitas negeri Jakarta yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode yang memiliki.

Tabel 4.1 Nilai Mahasiswa Sebagai Pengguna

no.	nama	nilai		rata- rata
		pensil warna	cat air	
1	nandita s	80	76	78
2	malinda tri lestari	80	80	80
3	linda sinaga	82	72	77
4	kaut saroh A.N	84	75	79.5
5	anggaraeni tahmasari	78	77	77.5
6	nawang seruni	83	78	80.5
7	sanina tirta	82	75	78.5
8	herni nurmayati	81	75	78
9	bella lubna nabilah	83	80	81.5
10	riska amanda	84	80	82
11	trisha queenthania	87	80	83.5
12	siti rohani	88	85	86.5
13	anastasya kharisma	80	78	79
14	rahmi adiharsanti	80	78	79
15	astri suci ramadani	83	78	80.5
16	an nisaa mahardela	83	80	81.5
17	nadia annisa r	80	83	81.5
18	zakiah syarifah	85	80	82.5
19	aprillia NAS	85	78	81.5
20	fadil muhammad	85	80	82.5
21	lisca andriani s	86	80	83
22	nadia alfiani	82	80	81
23	siti alya nashwa	86	80	83
24	rahayu dwi lestari	83	80	81.5
25	lulu kurnia imaningsih	86	80	83
26	dwi rahma	86	80	83
27	hiskia hilda tabita pinontaan	82	80	81
28	evi anggraini	83	78	80.5
29	fathimah az zahra	85	78	81.5
30	mega pertiwi	84	80	82

Berdasarkan tabel 4.1 maka dapat dilihat nilai mahasiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Nilai minimal kelulusan untuk mahasiswa yang mengikuti menggambar mode adalah 70 (B). Dari 30 mahasiswa rata- rata nilai

mahasiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar adalah 81. Mahasiswa yang mendapat nilai A- sebanyak 18 orang mahasiswa.

4.2.2 Kuantitatif

Media video pembelajaran ini di evaluasi oleh mahasiswa untuk diketahui pendapatnya sebagai pengguna. Untuk mengetahui pendapat pengguna, peneliti memberikan kuisioner ke mahasiswa tata busana universitas negeri Jakarta yang sedang mengikuti mata kuliah menggambar mode yang memiliki

Berikut ini adalah pemaparan berdasarkan indikator yang digunakan :

Tabel 4.2. Hasil Kuisioner Mahasiswa

No.	Indikator	Sangat baik		Cukup baik		Kurang baik		Sangat tidak baik	
		PW	CA	PW	CA	PW	CA	PW	CA
1,	Kemudahan	53.3	66.7	40	30	6.7	3.3	0	0
2.	Kemenarikan	100	100	0	0	0	0	0	0
3.	Durasi media video	30	26.7	70	70	0	3.3	0	0
4..	Format sajian video	76.6	36.7	23.3	63.3	0	0	0	0
5.	Ketentuan teknis	100	100	0	0	0	0	0	0

Keterangan: PW=Pensil Warna, CA= Cat air

Bedasarkan hasil data responden terhadap teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna dan cat air, maka indikator penilaian sebagai berikut :

1. Dari indikator kemenarikan, seluruh responden menyatakan bahwa teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna dan cat air sangat menarik.

2. Dari indikator Format sajian video sebanyak 76.6 % responden menyatakan teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna sangat baik.
3. Dari indikator ketentuan teknis seluruh responden menyatakan teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna sangat baik.

4.3 Pembahasan

Media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode adalah salah satu alternatif media yang menunjang proses pembelajaran. Untuk media video pembelajaran dibuat dengan memasukan materi dengan menggabungkan teks, gambar audio dan video. Media video pembelajaran ini dibuat dengan tampilan sederhana agar mudah di pahami oleh pengguna

4.3.1 Kesesuaian

Dari hasil penelitian bahwa media video pembelajaran kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 sudah sesuai tujuan pembelajaran tapi, informan 2 mengatakan Masih belum sesuai tujuan karena masih rancu antara teknik penyelesaian gambar atau mewarnai. Maka seharusnya tujuan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hal ini dapat dikaitkan dengan teori Allen (1975) terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu

memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, sedang, dan rendah

Tabel 4.2. Klasifikasi Media Pembelajaran

No.	Jenis media	1	2	3	4	5	6
1.	Gambar diam	S	T	S	S	R	R
2.	Gambar bergerak	S	T	T	T	S	S
3.	Televisi	S	S	T	S	R	S
4.	Objek 3 dimensi	R	T	R	R	R	R
5.	Rekaman audio	S	R	R	S	R	S
6.	Program instruction	S	S	S	T	R	S
7.	Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
8.	Buku teks cetak	S	R	S	S	R	S

Keterangan : R = Rendah, S = Sedang, T = Tinggi
 1 = Belajar informasi faktual
 2 = Belajar pengenalan visual
 3 = Belajar prinsip, konsep dan aturan
 4 = Prosedur belajar
 5 = Penyampaian keterampilan persepsi motorik
 6 = Pengembangan sikap, opini dan motivasi

Dari hasil penelitian tentang sajian materi bahwa media video pembelajaran kesesuaian materi dengan kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 media yang di buat cukup baik, namun informan 2 mengatakan bahwa media tersebut kurang detail. Apabila sajian materi tidak tersampaikan maka materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini

bisa juga dikaitkan dengan teori prinsip pemilihan media pembelajaran yang perlu di perhatikan yaitu (Asyhar, 2012: 82-85) yaitu tentang sajian materi beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali. Penilaian kemudahan sajian sebuah media sangat tergantung pada kondisi dan sosio-kultural siswa, serta pengalaman empirik guru. Jadi, bisa berbeda antara satu sekolah dengan sekolah di tempat lain.

Hal ini bisa di kaitkan dengan Azhar Arsyad (2003:25) mengemukakan manfaat praktis menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar salah satunya Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

4.3.2 Kemudahan.

Dari hasil penelitian tentang Materi mudah dipahami bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 Materi video untuk cat air mudah dipahami oleh mahasiswa. Tapi informan 2 mengatakan untuk memahami videonya agak kurang karena penjelasannya masih belum jelas. Apabila media pembelajaran kurang jelas maka materi akan sulit di pahami. Hal ini dapat dikaitkan dengan Mulyanto dan leong (2009:3) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik salah satunya kemudahan artinya semua isi pembelajaran media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik.

Dari hasil penelitian tentang Materi mudah dalam pengoperasian sudah terlihat karena pengoperasian terlihat mudah dan poin- poinnya terlihat. Ini juga

dapat dikaitkan dengan Thorn diacu dalam Munir, (2009: 219-220) berpendapat bahwa suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria penilaian yaitu salah satunya Kriteria penilaian adalah kemudahan navigasi.

4.3.3 Kemenarikan

Bedasarkan hasil penelitian tentang Kemenarikan tampilan media video pembelajaran disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 Tampilan videonya sudah menarik tapi informan 2 mengatakan Tampilan kurang menarik dalam packagingnya dan pemilihan backgroundnya kurang. Ini juga dapat dikaitkan dengan Thorn diacu dalam Munir, (2009: 219-220) berpendapat bahwa suatu media interaktif yang dikembangkan harus memenuhi enam kriteria penilaian yaitu salah satunya adalah artistik dan estetika.

Bedasarkan hasil penelitian tentang Kemenarikan tampilan materi media video pembelajaran bahwa video pembelajaran tersebut masih kurang menarik tampilan materinya. Menurut informan 1 Tampilan materi perlu diperbaiki tulisan tapi informan 2 mengatakan Font tulisannya kurang konsisten tampilannya. Hal ini dapat dikaitkan dengan Ariesto (2003) menyatakan Desain visual media pembelajaran interaktif harus komunikatif dan estetis. Untuk mendapatkan disain yang komunikatif dan estetis, 40 perlu diperhatikan proses pembuatan tata letak suatu tampilan, yaitu dengan mengatur elemen-elemen lay-out seperti teks, image, animasi serta video. Adapun empat syarat dasar untuk membuat media pembelajaran interaktif yang komunikatif dan estetis yaitu sebagai berikut : 1) Kesatuan Elemen-elemen disain harus ditempatkan di tempat yang tepat sehingga merupakan kesatuan informasi. 2) Keseimbangan Elemen-elemen disain harus ditempatkan di tempat yang tepat sehingga terdapat keseimbangan untuk setiap

halaman, maupun secara keseluruhan 3) Irama Garis irama vertikal dan horisontal digunakan untuk menempatkan elemen-elemen disain, yang di atur dalam bentuk simetris maupun asimetris. 4) Kontinuitas Informasi dapat dikatakan kontinyu dan harmonis bila tampilannya mencerminkan kesinambungan dari suatu bagian ke bagian lainnya. Kontinuitas dapat dibuat dengan membuat halamanhalaman mempunyai gaya, bentuk atau warna yang memberikan pengguna merasakan kesinambungan dengan halaman lainnya.

4.3.4 Kemanfaatan

Bedasarkan hasil penelitian tentang kemanfaatan bahwa media video pembelajaran tersebut bermanfaat. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajaran bermanfaat terutama untuk mahasiswa tata busana. Ini dapat dikaitkan dengan Mulyanto dan leong (2009:3) menjelaskan kriteria media pembelajaran yang baik salah satunya Kemanfaatan artinya isi media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta ketidakmubaziran atau sia- sia apalagi merusak peserta didik.

4.3.5 Tipe Materi

Bedasarkan hasil penelitian tentang tipe materi bahwa media video pembelajaran tersebut sudah tepat. Hal ini dapat dikaitkan Cheppy Riyana (2007: 11-14) Tipe Materi Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

4.3.6 Durasi Waktu

Bedasarkan hasil penelitian tentang durasi waktu bahwa video pembelajaran tersebut masih kurang dalam durasi waktu videonya. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajaran terlalu panjang durasinya. Bila durasinya terlalu panjang fokus pengguna akan berkurang. Hal ini dapat dikaitkan dengan Cheppy Riyana (2007: 11-14) Durasi waktu Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20- 40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2- 3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15- 20 menit,

4.3.7 Format Sajian Media

Bedasarkan hasil penelitian tentang format sajian media bahwa media video pembelajaran tersebut sudah tepat. Hal ini dapat dikaitkan Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria salah satunya kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

4.3.8 Ketentuann Teknis

Bedasarkan hasil penelitian tentang ketepatan pengambilan gambar Berdasarkan pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 media sudah tepat dan simpel, namun informan 2 mengatakan bahwa pengambilan gambar tersebut kurang tepat karena posisi pengambilan gambarnya

banyak yang goyang. Hal ini dapat dikaitkan dengan Menurut Cheppy Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya Gunakan teknik *out of focus* atau in focus dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.

Bedasarkan hasil penelitian tentang ketepatan pencahayaan media video pembelajaran pernyataan yang diungkapkan oleh informan ahli 1 dan informan ahli 2 maka dapat disimpulkan bahwa kedua informan berbeda pendapat. Menurut informan 1 pencahayaanya sudah bagus karena tidak terlihat bias cahaya, namun informan 2 mengatakan bahwa media tersebut kurang tepat karena ada object yang lebih menonjol. Hal ini dapat dikaitkan dengan Menurut Cheppy Riyana (2007:13) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengkaburkan objek.

Bedasarkan hasil penelitian tentang audio visual bahwa video pembelajaran tersebut berbeda pendapat. Hal ini terlihat dari kalimat media video pembelajaran audio terkompres karena menggunakan adobe flash player dan pengambila gambar video masih kurang tepat.hal ini dapat dikaitkan Ariesto (2003) menyatakan Adapun beberapa persyaratan yang harus di penuhi untuk mendapatkan kejelasan visual, diantaranya : 1) Kesamaan Dua bentuk visual mempunyai properti yang kelihatan dimiliki oleh keduanya. 2) Pendekatan Dua

bentuk visual mempunyai properti yang di miliki sama sama. 3) Penutupan Bentuk visual dapat menutup suatu area yang sama. 4) Kontinuitas Suatu bentuk visual akan terhubung dengan bentuk berikutnya menurut garis lurus..

Bedasarkan hasil penelitian tentang kejelasan penggunaan teks bahwa video pembelajaran tersebut berbeda pendapat. Hal ini terlihat dari mengatakan informan 1 media video pembelajaran harus di font penulisannya berbeda. font tulisannya harus konsisten tidak bisa berbeda- beda dan informan 2 mengatakan Harus ditambah keterangannya saat proses pengerjaan tulisannya harus di perbaiki lagi karena fontnya berbeda. Ini juga dapat dikaitkan dengan Menurut Cheppy Riyana (2007:13) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

Hal ini juga dapat dikaitkan Ariesto (2003) menyatakan Desain visual media pembelajaran interaktif harus komunikatif dan estetis. Untuk mendapatkan disain yang komunikatif dan estetis, 40 perlu diperhatikan proses pembuatan tata letak suatu tampilan, yaitu dengan mengatur elemen-elemen lay-out seperti teks, image, animasi serta video. Adapun empat syarat dasar untuk membuat media pembelajaran interaktif yang komunikatif dan estetis yaitu sebagai berikut : 1) Kesatuan Elemen-elemen disain harus ditempatkan di tempat yang tepat sehingga merupakan kesatuan informasi. 2) Keseimbangan Elemen-elemen disain harus ditempatkan di tempat yang tepat sehingga terdapat keseimbangan untuk setiap halaman, maupun secara keseluruhan 3) Irama Garis irama vertikal dan horisontal

digunakan untuk menempatkan elemen-elemen disain, yang di atur dalam bentuk simetris maupun asimetris. 4) Kontinuitas Informasi dapat dikatakan kontinyu dan harmonis bila tampilannya mencerminkan kesinambungan dari suatu bagian ke bagian lainnya. Kontinuitas dapat dibuat dengan membuat halamanhalaman mempunyai gaya, bentuk atau warna yang memberikan pengguna merasakan kesinambungan dengan halaman lainnya.

Dari hasil test praktek pengguna media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar dari 30 mahasiswa rata- rata nilai mahaiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar adalah 81. Sebanyak 18 orang mahasiswa.mendapatkan nilai A- ini menjelaskan bahwa walaupun ada pendapat materi dalam video tersebut kurang jelas

Bedasarkan hasil kuisisioner yang di bagikan ke mahasiswa terdapat Dari indikator kemenarikan, seluruh responden menyatakan bahwa teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna dan cat air sangat menarik. Dari indikator kemenarikan seluruh responden menyatakan teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna sangat baik. Dari indikator kententuan teknis seluruh responden menyatakan teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna sangat baik.

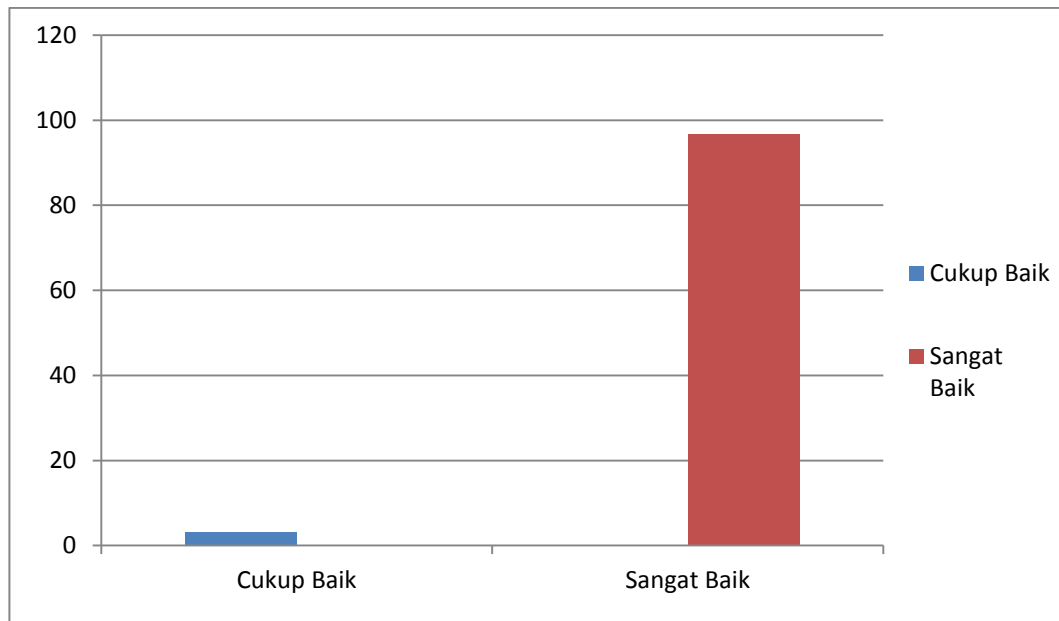


Diagram 4.1 Hasil Keseluruhan Pendapat Mahasiswa

Pada diagram 4.1 merupakan hasil penilaian keseluruhan mahasiswa tentang evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Maka frekuensi data dari keseluruhan mahasiswa sebanyak 29 orang (96.7%) menjawab sangat baik dan yang menjawab cukup baik hanya 1 orang (3.3 %) menjawab cukup baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu proses belajar mengajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi teknik penyelesaian gambar.

BAB V

Kesimpulan, Implikasi dan Saran

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini Media video pembelajaran ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar audio dan video menggunakan *software* yaitu CorelDRAW X7 dan ADOBE Photoshop CS6 untuk mengedit gambar dan layout agar terlihat lebih jelas. Untuk pengeditan video menggunakan software Adobe Premiere dan Adobe After Effect untuk pengeditan dan mendesain tampilan animasi video. Sumber materi pembelajaran berupa video teknik penyelesaian gambar dari buku dan internet. Tahap pertama yang dilakukan untuk membuat media video pembelajaran yaitu menentukan tema dan *story board*, mengumpulkan & menyusun materi teknik penyelesaian gambar dengan teknik penyelesaian kering dan basah dan melakukan proses pengambilan gambar untuk video.

Bedasarkan hasil penelitian evaluasi media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Evaluasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, pendapat mahasiswa sebagai pengguna dan test praktek setelah menyaksikan video pembelajaran teknik penyelesaian gambar.

Pada proses evaluasi hasil wawancara ahli materi hasil kedua panelis tersebut menyatakan bahwa media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode mudah dioperasikan dan bermanfaat bagi pengguna. Berdasarkan hasil wawancara informan ahli materi bahwa media video pembelajaran mudah dioperasikan dan bermanfaat untuk mahasiswa. Dari hasil wawancara informan ahli media yaitu menyatakan bahwa tipe materinya dan format sajian media video pembelajaran sudah tepat.

Berdasarkan hasil nilai mahasiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar mode. Dari 30 mahasiswa rata-rata nilai mahasiswa setelah menyaksikan media video pembelajaran teknik penyelesaian gambar adalah 81. Sebanyak 18 mahasiswa mendapat nilai A- Nilai minimal kelulusan untuk mahasiswa yang mengikuti menggambar mode adalah 70 (B).

Hasil data pendapat pengguna terhadap teknik penyelesaian gambar menggunakan cat air indikator penilaian yang paling tinggi adalah kemenarikan tampilan video yang menarik pembelajaran dan ketepatan pengambilan gambar.

Hasil kuisioner yang diperoleh dari mahasiswa sebagai pengguna dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dibuat untuk mata kuliah menggambar mode sudah sangat baik dari hasil diperoleh frekuensi data dari keseluruhan mahasiswa sebanyak 29 orang (96.7%) menjawab sangat baik dan yang menjawab cukup baik hanya 1 orang (3.3 %) menjawab cukup baik.

Berdasarkan hasil data keseluruhan pendapat pengguna terhadap teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna indikator penilaian yang paling tinggi adalah Dari indikator kemenarikan seluruh responden menyatakan teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna sangat baik. Dari indikator ketepatan teknis seluruh responden menyatakan teknik penyelesaian gambar menggunakan pensil warna sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu proses belajar mengajar dan memudahkan mahasiswa dalam memahami materi teknik penyelesaian gambar.

5.2 Implikasi

Bedasarkan kesimpulan di atas maka peneliti medapatkan implikasi atau dampak dari penelitian ini :

1. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mahasiswa tata busana agar meningkatkan kreatifitas dan wawasan dalam teknik penyelesaian gambar pada mata kuliah menggambar.
2. Dengan adanya penelitian ini maka para pihak akademis dapat menggunakan hasil penelitian sebagai referensi.

5.3 Saran

1. Pada penelitian selanjutnya memperbaiki kesalahan pada media video pembelajaran dan menambahkan kekurangan teori.
2. Lama waktunya harus diperhitungkan agar materi dapat tersampaikan dengan jelas.

Daftar Pustaka

- Afif Ghurub Bestari, (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : KTSP.
- Arikunto, Surhasimi, (2002). *Prosedur Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asyhar, Rayandra, (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Dan Pembinaan Dan Peningkatan Mutu Tenaga Dikti.
- Hasanah. Uswatun. Prabawati, Melly dan Noerharyono, Muchammad. (2011). *Membuat Busana Anak*. Bandung : PT Remaja Rusda Karya offset
- Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan. Cetakan ke-7*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamidini. (2004). *Metode penelitian kualitatif. Aplikasi praktis pembuatan proposal dan laporan penelitian*. Malang : UMM Press
- Hamzah dan Lamatenggo Lina. (2011) *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, cetakan kedua, Jakarta: PT Bumi Ak
- Purwanto, Joko, (2011) penggunaan video sebagai media pembelajaran, <http://blog-uin->

malang.ac.id/jokopurwanto/2011/04/25/penggunaan-video-sebagai-media-pembelajaran/. Diakses 25 juli 2017

Moleong, Lexy. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung

Moh. Nazir, 2003. *Metode Penelitian*, Cetakan Ke-5, Jakarta, Ghalia Indonesia.

Musfiqon. (2012) *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Noerharyono, Muchammad & Prabawati, Melly. 2011 *Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester (RKPS)*. Jakarta

Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada

Sugihartono, dkk (2007) *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta :UNY Press

Sugiyono.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif.Kualitatif dan R&D*. Ed ke- 23 Bandung: Penerbit Alfabeta

Universitas Negeri Jakarta. (2013). *Pedoman Akademik Fakultas Teknik (2013/2014)*. Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Aisyah Laksmi Angkasa Putri Lahir, Di Bekasi 2, Desember 1993 anak pertama dari dua bersaudara. Lahir dari pasangan Drs. Agus Angkasawan dan Dra.Ratih Widyastuti, M.M yang bertempat tinggal di Jalan Tanah Ara No.1 RT 002 RW 012 Kel.Pondok Pinang Kec.Kebayoran Lama Jakarta Selatan.

Peneliti menyelesaikan pendidikan di Taman Kanak-kanak di TK HIKARI JAKARTA tahun 1999. Pada di tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SD ISLAM HARAPAN IBU JAKARTA dan lulus pada tahun 2005. Lalu melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP ISLAM HARAPAN IBU JAKARTA lulus di tahun 2008. Melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA ISLAM HARAPAN IBU JAKARTA lulus di tahun 2011.

aisyahlaksmiap@gmail.com