

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKNIK MENGGAMBAR *FASHION POSE*

Januar Dwirani, Suciati

Prodi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,
Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia
januardwirani73@gmail.com, suciati@upi.edu

Abstrak. Pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* saat ini berdasarkan hasil studi lapangan dalam mata kuliah dasar desain mode di Universitas Pendidikan Indonesia khususnya Prodi Pendidikan Tata Busana masih konvensional dengan media *power point* dan *white board*. Bagi peserta didik memerlukan pembelajaran yang interaktif (komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, dimana mahasiswa sebagai pengguna dapat mengontrol multimedia itu sendiri). Penggunaan multimedia pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* ini dapat membantu peserta didik untuk belajar secara optimal baik dalam pembelajaran mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas, serta dapat membantu pendidik untuk membuat pembelajaran lebih inovatif. Teknik menggambar *fashion pose* diawali dengan teori menggambar *fashion pose*, kemudian teknik menggambar *fashion pose*. Pembuatan multimedia ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang telah ada menjadi media yang baru berupa multimedia interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tahapan pembuatan multimedia interaktif ini dengan membuat desain multimedia, pengembangan multimedia, verifikasi dan validasi, serta analisis hasil verifikasi. Metode yang tepat untuk penelitian ini adalah Pendekatan Metode R&D (*Research and Development*). Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 74,99%, oleh ahli multimedia mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 87,59% dan hasil uji coba oleh pengguna mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 96,87%, sehingga dapat diuraikan bahwa standar kelayakan dari multimedia interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : pembelajaran, multimedia interaktif, *fashion pose*

Abstract. Fashion pose drawing technique learning are based on the field studies results in basic design mode in Education University of Indonesia specialy Program Study Fashion Design of Education subjects and still conventional with the use of power point and a white board as the media. For those students requires interactive learning (two-way or more communication from the components of communication, where students as the user can control the multimedia itself). The use of fashion pose drawing technique learning as the multimedia can help learners to learn optimally both in their own learning as well as in the classroom, and can help educators to make learning more innovative. Fashion pose drawing technique begins with the theory of fashion pose drawing, and then fashion pose drawing technique. The production of this multimedia aims to develop one existing learning media into the new media in the form of interactive multimedia that are adjusted to the needs of learners. The stages of this interactive multimedia production are with creating multimedia design, multimedia development, verification and validation, and analysis of verification results. The appropriate method for this study is the approach of R&D (Research and Development) method. The results of the validation by matter experts get 74.99% eligibility average percentage value, by

multimedia experts get 87.59% eligibility average percentage value and by the user get 96.87% eligibility average percentage value, so it can be elaborated that the eligibility standards in interactive multimedia of fashion pose drawing technique learning are included in the very good category.

Keywords: learning, interactive multimedia, fashion pose

PENDAHULUAN

Perkembangan proses pembelajaran di kelas sangatlah pesat dengan jenis media yang beragam. Saat ini cara belajar mengajar telah lebih maju dengan teknologi informasi penggunaan komputer. Perkembangan ini telah merambah ke dalam dunia pendidikan tata busana dalam pembelajaran Dasar Desain Mode mengenai teknik menggambar *fashion pose*. Beberapa orientasi penggunaan program aplikasi praktis dalam pendidikan tata busana dapat membantu mahasiswa untuk belajar secara optimal baik dalam pembelajaran mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas, serta membantu dosen untuk membuat pembelajaran lebih inovatif.

Untuk mengoptimalkan suatu pembelajaran di kelas diperlukan media pembelajaran sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media cenderung kurang menarik dibandingkan dengan multimedia dimana penggunaannya lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktifitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.

Dalam pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* saat ini berdasarkan hasil studi lapangan dalam mata kuliah Dasar Desain Mode masih konvensional dengan media *power point* dan *white board*. Peserta didik memerlukan proses pembelajaran yang

lebih maju yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif (komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, dimana mahasiswa sebagai pengguna dapat mengontrol multimedia itu sendiri). Pembelajaran melalui multimedia interaktif inipun memiliki kelebihan dapat membantu peserta didik yang memiliki daya tangkap lambat karena dalam proses pembelajarannya dapat lebih optimal dipelajari baik secara mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Multimedia interaktif memiliki kelebihan mudah dipahami karena dalam multimedia terdapat gabungan komponen teks, grafik, audio, video, animasi, dan interaktifitas, gabungan semua elemen tersebut akan menghasilkan informasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga dalam pembelajaran dapat lebih mudah dicerna atau dipahami, multimedia interaktif juga mampu memvisualisasikan materi pembelajaran yang selama ini sulit diterangkan dengan penjelasan yang konvensional.

Penggunaan multimedia interaktif teknik menggambar *fashion pose* ini dapat diterapkan dalam lembaga formal yang mempelajari *fashion* termasuk Pendidikan Tata Busana khususnya dalam mata kuliah Dasar Desain Mode, juga dapat digunakan secara umum bagi lembaga non formal yang mempelajari *fashion*.

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* memiliki harapan dapat memberikan dampak lebih baik dari penerapan pembelajaran sebelumnya.

METODE

“Metode penelitian diartikan bahwa sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiyono, 2012 :3). Sedangkan pengertian metodologi menurut sumber yang berbeda “Metodologi penelitian adalah cara-cara yang mengatur prosedur penelitian ilmiah pada umumnya, sekaligus pelaksanaannya terhadap masing-masing ilmu secara khusus” (Bakker dalam Nyoman, 2010:41). Dari pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode ilmiah adalah prosedur secara ilmiah untuk mendapatkan data sehingga memenuhi tujuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* pada mata kuliah dasar desain mode. Sebagaimana yang mengemukakan mengenai R&D bahwa “Penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menuju keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2012, hlm.407). Begitu pula yang dikatakan oleh Burg and Gall (Sugiyono, 2012, hlm.9) bahwa penelitian dan pengembangan (*research and develoment*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam

pendidikan dan pembelajaran. Jadi penggunaan penelitian R&D sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh para ahli juga sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* yang telah dilaksanakan dapat diuraikan dalam setiap langkah menurut metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* untuk multimedia pembelajaran interaktif yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

A. Analisis Data

Tahap analisis diawali dengan melakukan studi pendahuluan mulai dari mengkaji teori mengenai multimedia interaktif untuk mendapatkan gambaran umum multimedia yang akan dikembangkan pada pembelajaran teknik menggambar *fashion pose*.

Studi pendahuluan dilakukan terhadap proses pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* dengan studi literatur tentang *fashion pose*. Untuk melakukan pembelajaran teknik menggambar *fashion pose*, pendidik mempersiapkan bahan ajar. Teknik menggambar *fashion pose* merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat teori dan praktik. Teknik menggambar *fashion pose* ini dipilih sebagai materi dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif karena menggambar *fashion pose* merupakan cara terbaik untuk memvisualisasikan suatu desain busana pada permukaan yang baik, sehingga dapat membantu seseorang dalam melihat suatu desain busana.

Menggambar *fashion pose* merupakan modal dasar bagi seorang desainer.

B. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap merancang konsep desain multimedia interaktif. Tahap tersebut meliputi: Konsep *fashion pose* dipilih sebagai materi dalam pembelajaran multimedia interaktif ini karena menggambar *fashion pose* merupakan cara terbaik untuk memvisualisasikan suatu desain busana pada permukaan yang baik, sehingga dapat membantu seseorang dalam melihat suatu desain busana. Warna yang digunakan dalam desain multimedia interaktif pembuatan teknik menggambar *fashion pose* ini adalah warna-warna yang identik dengan nuansa *vintage modern* dengan dominasi warna coklat sebagai *background* yang memvisualisasikan sebagai meja kayu yang digabungkan dengan warna-warna cerah seperti kuning, pink, biru dan warna lainnya agar tampilan desain terlihat santai, menarik dan modern. Pada tahap desain ini dibuat rancangan visualisasi multimedia. Rancangan dapat diurutkan sebagai berikut: *brainstorming idea* antara *designer* dan *programmer*, membuat *userflow* atau *flowchart*, membuat desain *guideline*, membuat sketsa perancangan, membuat aset visual, membuat naskah, membuat rekaman suara, editing suara, membuat animasi, dan mengolah *coding* di *Adobe Flash*.

C. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini terdapat beberapa langkah-langkah yaitu visualisasi *frame*, melakukan animasi objek dan pemograman, *recording* (rekaman suara), dan *sound* (memasukan suara), *publishing* serta *packaging* (pengemasan).

D. Tahap Validasi

Tahap validasi adalah tahap penilaian multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* kepada ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran dengan tujuan dapat diketahui letak kekurangan dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Validasi terhadap materi multimedia interaktif dilakukan oleh dosen dan ahli dibidang desain atau teknik menggambar. Aspek yang dilihat pada validasi materi ini adalah aspek pembelajaran. hasil validasi materi multimedia interaktif pada pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* oleh ahli materi, hasil yang diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 74,99% yang bisa dikategorikan Layak. Validasi terhadap materi Multimedia Interaktif dilakukan oleh dosen dan ahli dibidang multimedia. Aspek yang dilihat pada validasi materi ini adalah kemudahan dalam pengoprasian tombol navigasi, tampilan multimedia dan kemudahan multimedia untuk dipahami. Validasi media multimedia interaktif pada pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* oleh ahli media, hasil yang diperoleh rata-rata presentase kelayakan sebesar 87,59% yang bisa dikategorikan Sangat Baik atau Sangat Layak digunakan. Validasi oleh pengguna terhadap materi Multimedia Interaktif dilakukan dalam uji coba perangkat, bertujuan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap tingkat keterpakaian multimedia interaktif pada pembelajaran teknik menggambar *fashion pose*. Validasi multimedia interaktif oleh pengguna yang mendeskripsikan rata-rata presentase keterpakaian multimedia oleh pengguna

yaitu sebesar 96,87% yang dapat dikategorikan Sangat Layak, yang artinya bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan ini mudah untuk dipakai dan dioperasikan, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

E. Tahap Uji Coba

Pada tahap ini penulis melakukan uji coba pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah mengikuti mata kuliah Dasar Desain Mode. Produk diujicobakan pada mahasiswa untuk kemudian diketahui pendapatnya melalui wawancara. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk multimedia yang telah dibuat. Pengujian produk dilakukan pada sampel penelitian untuk menilai kinerja produk tersebut. Sampel penelitian terdiri 5 orang mahasiswa Pendidikan Tata Busana angkatan 2011. Berdasarkan hasil uji coba, dapat diambil kesimpulan bahwa produk multimedia interaktif tentang teknik menggambar fashion pose mudah dioperasikan, menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Mahasiswa menjadi lebih mudah memahami materi karena media yang dibuat sangat menarik, dengan uraian tahapan teknik menggambar yang jelas dan pemilihan warna yang menarik dengan didukung desain yang modern. Setelah pengujian produk, dilakukan revisi produk untuk memperbaiki apabila terdapat kekurangan untuk selanjutnya dilakukan tahap penilaian.

F. Tahap Penilaian

Tahap penilaian bertujuan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif pada pembelajaran teknik menggambar *fashion pose*. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli mater dan ahli multimedia, maka

multimedia interaktif berbasis animasi yang telah dikembangkan dinilai 'Sangat Layak' digunakan dilihat dari penilaian yang diberikan masing-masing yaitu 74,99% dari ahli materi, 87,59% dari ahli multimedia, dan 96,87% dari pengguna.

SIMPULAN

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* yang telah dilaksanakan dapat ditarik simpula sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diperoleh data bahwa pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* saat ini menggunakan media Power Point melalui LCD dan media realita perlengkapan menggambar *fashion pose*. Penggunaan media tersebut perlu dikembangkan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.
2. Multimedia interaktif ini memiliki berbagai keunggulan seperti; peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa terikat oleh waktu karena multimedia ini bersifat dapat dipelajari dimana saja, peserta didik dapat belajar mengikuti kecepatan pemahaman masing-masing karena multimedia interaktif ini dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan, peserta didik dapat mengikuti perkembangan pembelajaran dengan teknologi yang lebih modern karena multimedia sendiri merupakan alat pembelajaran paling baru yang dikembangkan saat ini, proses pembelajaran peserta didik akan menyenangkan dengan menggunakan multimedia interaktif ini. Multimedia interaktif yang telah dirancang dan dikemas semenarik mungkin akan menumbuhkan motivasi

belajar bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan mudah, menarik minat dan membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli menyimpulkan bahwa multimedia interaktif pembelajaran teknik menggambar *fashion pose* sangat layak digunakan. Hasil validasi validasi oleh ahli materi didapat rata-rata presentase kelayakan sebesar 74,99%, sedangkan hasil validasi oleh ahli multimedia didapat rata-rata presentase kelayakan sebesar 87,59%, sementara hasil validasi oleh pengguna didapat rata-rata presentase kelayakan sebesar 96,87%.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Riyanto, Arifah. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Poespo, Goet. (2006). *Teknik Menggambar Mode Busana*. Bandung : Kanisius
- Apriyatno, Veri. (2010). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Bandung : Kawan Pustaka
- D.K Cheng, Francis. (2002). *Menggambar Suatu Proses Kreatif*. Bandung : Erlangga
- Leggit, Jim. (2007). *Teknik Menggambar Cepat*. Bandung : Erlangga
- Watanabe, Naoki. (2009). *Contemporary Fashion Illustration techniques*. Jepang : Page One
- Munir. (2012). *Multimedi Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- E Richard, M. (2009). *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sri, S. A. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran Menggambar Anatomi Tubuh Wanita*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sri, S. A. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran Menggambar Anatomi Tubuh Wanita*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia
- Fathoni, A. (2005). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. (2015). Asset Data. [Online]. Tersedia: <http://www.freepik.com>.
4 Maret 2015

