

# INTERAKTIF PEMBUATAN POLA DASAR BUSANA WANITA

**Nur Saadah Inten P, Cucu Ruhidawati**

Prodi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI  
intennurs@gmail.com, cucu\_ruhida@yahoo.com

**Abstrak.** Berdasarkan studi pendahuluan pada mata kuliah Kontruksi Pola Busana yang dipelajari oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana, media yang telah digunakan dalam pembuatan pola dasar busana wanita masih terbatas pada penggunaan media papan tulis dan *job sheet*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain multimedia pembelajaran interaktif, mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli multimedia dan analisis hasil validasi. Multimedia yang dibuat berupa multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita dengan sistem So-En. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, validasi, revisi dan penilaian. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli multimedia dan ahli materi menyepakati multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana yang dibuat layak digunakan.

**Kata Kunci:** Busana Wanita, Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Pola Dasar

**Abstract.** Based on preliminary study on Construction of Clothing Pattern by students of Fashion Education, media which have been used in basic pattern making of women's wear currently are still limited to the use of blackboard and job sheet. This study was aimed to make multimedia design of interactive learning, to get the validation results from subject expert and multimedia expert as well as the analysis of validation results. The multimedia made was multimedia of interactive learning on basic pattern making with So-En system. The method used in this study was Research and Development (R&D) method through the phases of analysis, design, development, validation, revision and evaluation. The validation results showed that multimedia expert and subject expert agreed that multimedia of interactive learning made was eligible to use.

**Keywords:** Women's Wear, Multimedia, Interactive Learning, Basic Pattern.

## PENDAHULUAN

Pembuatan pola busana merupakan bagian penting dalam membuat busana, dengan menggunakan pola busana yang dihasilkan akan tepat di badan dan nyaman dipakai. Pola busana dapat dijadikan panduan agar tidak terjadi kesalahan sewaktu menggunting kain, sesuai dengan pendapat Porrie Muliawan (2006, hlm.2) yaitu “Pola dalam bidang jahit menjahit adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, ketika bahan digunting”. Terdapat dua tahap pembuatan pola agar dapat menghasilkan busana yang sesuai dengan bentuk tubuh dan model yang diinginkan yaitu pola dasar dan pecah pola.

Pola dasar merupakan proses awal dalam pembuatan pola busana sesuai gambar desain sehingga pengetahuan pembuatan pola dasar diperlukan sebagai bekal awal dalam pembuatan berbagai macam pola busana. Tahap awal membuat pola dasar adalah mengukur badan. Pola yang dibuat sesuai dengan ukuran dapat menghasilkan busana yang tepat pada badan pemakai.

Pembuatan Pola dasar yang akurat dapat diandalkan untuk menentukan ketepatan dan kenyamanan suatu busana. Pola dasar sangat penting dalam pembuatan busana karena merupakan kunci utama agar dapat mengembangkan berbagai macam pola busana sesuai dengan gambar desain. Pola dasar busana memiliki beberapa sistem pembuatan, salah satunya sistem So-En. Sistem So-En adalah salah satu jenis pola datar yang berasal dari Bunka fashion College, Jepang. Pola dasar yang dibuat dengan sistem So-En terdiri dari pola dasar badan atas, pola dasar lengan dan pola dasar rok.

Selama ini, pembelajaran membuat pola dasar masih menggunakan sistem klasikal di dalam kelas dipandu dengan dua orang pendidik dengan cara menggambar pola di papan tulis dan menggunakan modul pembelajaran yang kemudian diikuti oleh setiap peserta didik. Dengan kondisi siswa yang banyak, materi pola dasar yang rumit, kemampuan memahami materi yang berbeda dan hanya ada dua pendidik, terkadang peserta didik kurang bisa fokus terhadap materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan salah satunya karena pendidik tidak dapat menguasai seluruh siswa ketika menyampaikan materi pola. Maka dibutuhkan media sebagai penunjang yang dapat membantu pendidik menyampaikan materi pola sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

Media berperan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau secara fisik untuk menyiapkan isi/materi pembelajaran. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah media berbasis audio visual atau multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar, dan teks. Ada dua kategori multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu multimedia interaktif.

Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, sehingga ia dapat memilih sesuatu yang dikehendaki. Multimedia pembelajaran interaktif ini merupakan aplikasi multimedia yang dimanfaatkan dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan perhatian pembelajar.

Sejalan dengan pendapat Munir (2013) yang mengungkapkan bahwa media atau multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Reasearch* (CTR) (dalam Munir, 2013, hlm.6) menunjukkan bahwa : “Orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus”. Salah satu fungsi multimedia interaktif adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu mempengaruhi kondisi, situasi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru.

Media pembelajaran yang saat ini digunakan pada pembuatan pola dasar kontruksi masih terbatas pada penggunaan media visual. Pembuatan pola dasar kontruksi busana perlu ditunjang oleh media yang menarik dan interaktif sehingga dapat menarik minat dan semangat peserta didik. Peserta didik akan lebih mandiri, interaktif, proses belajar juga dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan sikap peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Uraian dari latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk penulisan skripsi mengenai Pengembangan Multimedia Animasi Pembuatan Pola Dasar Busana Wanita.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi pada pembelajaran membuat pola dasar busana wanita dengan sistem So-En. Dari tujuan umum ini, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut :

1. Membuat desain multimedia interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran membuat pola dasar busana wanita dengan sistem So-En.
2. Melakukan validasi mengenai kualitas multimedia pembelajaran pola dasar busana wanita dengan sistem So-En oleh ahli materi dan ahli multimedia pembelajaran.
3. Menganalisis hasil validasi multimedia pembelajaran pola dasar busana wanita dengan sistem So-En dari ahli materi dan ahli media pembelajaran

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian riset dan pengembangan. Metode penelitian

riset dan pengembangan dilakukan untuk membuat produk multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar wanita. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi pembelajaran pola dasar busana wanita dan ahli multimedia. Penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2012) yang dilakukan hanya sampai tahap validasi saja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita yang telah dilaksanakan dapat diuraikan pada setiap tahapan pembuatan multimedia, sebagai berikut:

### A. Tahap Analisis

#### 1. Analisis Umum

Tahap analisis umum meliputi studi pendahuluan mengenai teori-teori yang mendasari pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

#### 2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Proses produksi multimedia pembelajaran interaktif perlu ditunjang dengan penggunaan beberapa perangkat lunak, diantaranya:

- a. *Microsoft Power Point*
- b. *Corel Draw X4*
- c. *Macromedia Flash 8*

#### d. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan selama proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, yaitu:

- a. *Laptop*
- b. *Printer* multifungsi
- c. *Flashdisk*
- d. *Compact Disk (CD)*

### B. Tahap Desain

Pada tahap perancangan visualisasi multimedia dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Membuat Rancangan Tombol dan Navigasi

Rancangan tombol dan navigasi dalam multimedia pembelajaran interaktif dibuat dalam *CorelDraw X4*.

#### 2. Membuat *Layout* (Tata Letak)

#### 3. Membuat Naskah dan *storyboard*

Naskah dan alur cerita (*storyboard*) dibuat secara detail dan perlangkah, termasuk dengan gambar langkah-perlangkah dari pola dasar busana wanita.

### C. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan *software* multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita meliputi beberapa langkah yaitu: pembuatan gambar (alat membuat pola, tanda-tanda pola dan langkah-langkah pembuatan pola dasar), pembuatan multimedia (termasuk memasukan animasi *caption* dan *backsound*), membuat rekaman audio mengenai tutorial membuat pola, *publishing* dan *packaging* (pengemasan).

### D. Tahap Validasi

Tahap validasi adalah tahap penilaian multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita kepada ahli multimedia dan ahli materi pembelajaran dengan tujuan dapat diketahui letak kekurangan dan kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat.

Hasil validasi dianalisis dan diperoleh presentase kelayakan dengan mengacu

pada skala presentase menurut Suharsimi Arikunto (1996, hlm.244) yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Presentasi Pencapaian	Interpresentasi
76 – 100 %	Layak
56 – 75 %	Cukup Layak
40 – 55 %	Kurang Layak
0 – 39 %	Tidak Layak

Tabel 4.1 Skala Presentase Kelayakan  
Sumber: Arikunto (1996 hlm. 244)

### 1. Validasi oleh Ahli Multimedia

Validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita dilakukan oleh ahli multimedia. Aspek yang dilihat dalam validasi multimedia pembelajaran interaktif ini adalah tampilan multimedia yang berisi penilaian mengenai tampilan gambar, efektivitas penggunaan tombol navigasi, efektivitas penggunaan teks dan animasi. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Jumlah Validator	Perolehan Skor (Rata-rata)	%
1	Tampilan Umum Multimedia Interaktif Pembuatan Pola Dasar Busana Wanita	12	48	2	40	83,33
2	Tampilan Multimedia Pada Materi Alat dan Bahan Pembuatan Pola Dasar	5	20	2	16	80
3	Tampilan Multimedia Pada Materi Tanda-tanda Pola	5	20	2	16	80
4	Tampilan Multimedia Pada Materi Teknik Mengambil Ukuran Badan	5	20	2	16	80
5	Tampilan Multimedia Pada Materi Pembuatan Pola Dasar Badan	5	20	2	15	75
6	Tampilan Multimedia Pada Materi Pembuatan Pola Dasar Lengan	5	20	2	15	75
7	Tampilan Multimedia Pada Materi Pembuatan Pola Dasar Rok	5	20	2	15	75
8	Interaktifitas Multimedia Pembuatan Pola Dasar Badan	3	12	2	10	83,33
9	Interaktifitas Multimedia Pembuatan Pola Dasar Lengan	3	12	2	11	91,66
10	Interaktifitas Multimedia Pembuatan Pola Dasar Rok	3	12	2	10	83,33
<b>Rata-rata</b>						<b>80,66</b>

Tabel 4.2 Hasil validasi oleh ahli multimedia

Data pada tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi dari aspek penilaian multimedia pembelajaran interaktif oleh para ahli multimedia, hasil yang diperoleh memiliki persentase rata-rata 80,66 yang bisa dikategorikan layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran

interaktif dan sebagai rujukan secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



### 2. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita dilakukan oleh ahli materi. Aspek yang dilihat dalam validasi multimedia pembelajaran interaktif ini adalah pembelajaran mengukur badan dalam pembuatan pola dasar badan atas, pembelajaran mengukur badan dalam pembuatan pola dasar lengan, pembelajaran mengukur badan dalam pembuatan pola dasar rok, pembelajaran membuat pola dasar badan, pembelajaran membuat pola dasar lengan serta pembelajaran membuat pola dasar rok. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Aspek	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Jumlah Validator	Perolehan Skor (Rata-rata)	%
<b>elajaran Mengukur Badan</b>					
Mengukur Badan Untuk Pembuatan Pola Dasar Badan Atas	3	12	2	11,5	95,83
Mengukur Badan Untuk Pembuatan Lengan	2	8	2	8	100
Mengukur Badan Untuk Pembuatan Pola Dasar Rok	4	16	2	14,5	90,62
<b>elajaran Membuat Pola Dasar</b>					
Pembuatan Pola Dasar Badan Atas Sistem So-En	14	56	2	56	100
Pembuatan Pola Dasar Lengan Sistem So-En	5	20	2	19	95
Pembuatan Pola Dasar Rok Sistem So-En	5	20	2	20	100
<b>Rata-rata</b>					<b>96,9</b>

Tabel 4.3 Hasil validasi oleh ahli materi

Data pada tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi dari aspek penilaian materi pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita oleh para ahli materi, hasil yang diperoleh memiliki persentase rata-rata 96,9% yang bisa dikategorikan layak dan sebagai rujukan secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



80,66%

### 3. Validasi oleh Pengguna

Validasi oleh pengguna bertujuan untuk mengetahui ujicoba perangkat multimedia pembelajaran interaktif, bertujuan untuk mengetahui keterpakaian multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita, perolehan data sebagai berikut:

Aspek	Jumlah Butir	Skor Kriteria	Jumlah Validator	Skor Rata-rata	%
Multimedia Pembelajaran Interaktif Pembuatan Pola Dasar Busana Wanita dengan Sistem So-En	4	16	3	14,33	89,58
Rata-rata					89,58

Tabel 4.4 Hasil validasi oleh pengguna

### E. Tahap Revisi

Terdapat revisi yang harus dilakukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita yang merupakan hasil masukan dari para ahli, sebagai berikut:

1. Judul Multimedia sebaiknya diberikan warna yang lebih tegas dan cerah agar lebih menarik perhatian pengguna.
2. Gambar pada materi tanda-tanda pola sebaiknya dibuat lebih besar agar tampak lebih jelas.
3. Suara pada bagian pembuatan pola dasar lengan perlu rekam ulang karena kurang jelas.

### SIMPULAN

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pembuatan pola dasar busana wanita yang telah dilaksanakan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan pola dasar busana wanita merupakan bagian dari materi pembelajaran Kontruksi Pola Busana yang merupakan kelompok mata kuliah keahlian dengan sifat perkuliahan teori 40% dan praktek 60% media yang telah digunakan dalam pembuatan pola dasar busana wanita saat ini masih terbatas

pada penggunaan media papan tulis dan *job sheet*.

2. Multimedia pembelajaran interaktif memiliki berbagai keunggulan seperti: melatih peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, melatih peserta didik belajar secara mandiri karena multimedia bersifat dapat dipelajari dimana saja, mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajar atau pemahaman masing-masing karena multimedia pembelajaran interaktif dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan, peserta didik dapat mengikuti perkembangan IPTEK karena multimedia sendiri merupakan alat pembelajaran paling baru yang dikembangkan saat ini, proses pembelajaran peserta didik akan lebih mudah dan menyenangkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.
3. Multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang dan dikemas semenarik mungkin akan menumbuhkan kreatifitas dan motivasi belajar 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.
4. Hasil validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif pembuatan pola dasar busana wanita dapat diuraikan bahwa standar kelayakan dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori layak meskipun ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk mencapai tingkat kelayakan yang lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (1996). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.

Bunka Fashion College (tanpa tahun) *History Of Bunka Fashion College*. [Online]. Tersedia di: [www.bunka-fc.ac.jp/en/history.html](http://www.bunka-fc.ac.jp/en/history.html). Diakses 5 Juli 2014

De Castro, L. M. (2010). *Patternmaking In Fashion Step By Step*. Cologne: Evergreen Gmbh

Muliawan, P.(2006). *Kontruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Munir. (2013) *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.