

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ANATOMI TUBUH WANITA" ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Oktober 2014
Yang membuat pernyataan,



Seni Sri Aryani
NIM 1000289

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan kasih sayangnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ANATOMI TUBUH WANITA”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi merupakan pengembangan media yang memiliki lebih dari satu media yang *konvergen* (menggabungkan unsur *audio* dan *visual*) dan bersifat interaktif karena memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Pengembangan multimedia tersebut dikembangkan pada pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita yaitu salah satu materi perkuliahan Dasar Desain Mode yang membahas pemahaman mengenai teori dasar menggambar anatomi tubuh, perbandingan tubuh, teknik menggambar bagian-bagian tubuh, sikap tubuh dan gerak gaya (*pose*). Penggunaan teknologi multimedia interaktif berbasis animasi menjadi alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tidak menutup kemungkinan dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kepada pihak yang berkompeten penulis sangat mengharapkan saran perbaikan yang bersifat membina. Saran perbaikan tentunya akan menjadi pedoman bagi penulis di masa yang

akandatang. Penulis mengharap kenderwujudnyaskripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi penulis dan umumnyabagi para pembaca.

Bandung, Oktober 2014

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirrabbi'l'aalamiin, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang tentunya tidak lepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak terkait:

1. Dra. Hj. Herni Kusantati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan keikhlasan, kesabaran dan ketelitian serta memberikan pengalaman yang berharga dan motivasi untuk dapat segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Mila Karmila, S.Pd., M.Ds selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dengan kesabaran dan ketelitian serta memberikan masukan dan motivasi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
3. Prof. Arifah A. Riyanto selaku Dosen Partisipan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan yang membangun, bimbingan selama menempuh studi dan nasehat-nasehat yang menginspirasi.
4. Winwin Wiana S.Pd., M.Ds selaku Dosen Partisipan yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun dalam penyempurnaan penulisan skripsi ini yang senantiasa menjadi sebuah pembelajaran yang berharga.
5. Dekan FPTK UPI, pimpinan Departemen PKK dan seluruh dosen di Departemen PKK FPTK UPI khususnya kepada semua dosen Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan selama penulis menempuh studi. Tak lupa staf tata usaha di Departemen PKK FPTK UPI yang telah membantu kelancaran dalam proses administrasi.
6. Ayahanda Undang Finjaya dan ibunda Engkom Komalasari, adik-adik tercinta Wildan, Risal, Fauzi terimakasih atas cinta dan kasih sayang yang terpancar, doa dan restu yang selalu mengiringi tiap langkah penulis, perhatian dan pengorbanan yang tak harap balas, serta semangat, motivasi dan dukungan baik moril maupun materil yang diberikan kepada penulis sangat berharga.
7. Redy N. Saputra, S.Pd yang banyak membantu penulis dalam hal multimedia.
8. Para Validator yang telah membantu dalam tahap evaluasi pada karya ini.

9. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI Angkatan 2010; Tami, Liza, Zyta, Fitri, Irna, Pita, Yustika, Ana, Frila, Runi, teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas doa dan motivasi sehingga penulis dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Jazakumullohu khairan katsiran, Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Aamiin.

Bandung, Oktober 2014

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ANATOMI TUBUH WANITA

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan di dunia pendidikan khususnya perkembangan media pembelajaran, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media yang mampu menarik minat dan semangat peserta didik, salah satunya dengan multimedia interaktif berbasis animasi. Saat ini metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional khususnya dalam pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita. Hal ini menjadi dasar pemikiran untuk melakukan penelitian. Pengembangan teknologi multimedia interaktif berbasis animasi menjadi alternatif untuk mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik, sehingga diasumsikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang program pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita dan mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran menggambar anatomi tubuh wanita. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Perancangan dan pengembangan media ini menggunakan model pengembangan perangkat lunak secara garis besar dilakukan melalui tiga tahap yang meliputi; pertama, studi pendahuluan, mengkaji teori dan mengamati produk atau kegiatan yang ada (analisis pembelajaran). Kedua, melakukan pengembangan produk atau program multimedia interaktif. Ketiga, menguji atau memvalidasi materi pembelajaran dan produk multimedia interaktif. Hasil validasi terhadap multimedia interaktif berbasis animasi pada pembelajaran anatomi tubuh wanita menunjukkan bahwa para ahli menyepakati multimedia yang dibuat dapat digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi didapat rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,6%, oleh ahli multimedia didapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 94,1% dan oleh pengguna didapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 91,7%. Sehingga dapat diuraikan bahwa standar kelayakan dari multimedia interaktif berbasis animasi yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : anatomi tubuh, animasi, multimedia interaktif

INTERACTIVE MULTIMEDIA ANIMATION DEVELOPMENT BASED ON LEARNING DRAWING ANATOMY BODY WOMAN

ABSTRACT

Development of Science and Technology (Science and Technology) has a significant influence in the world of education, especially the development of instructional media, media in the learning process is needed that is able to attract the interest and enthusiasm of students, one of them with an interactive multimedia based animation. Currently, the learning method used was conventional, especially in learning to draw female anatomy. This is the rationale for doing research. Development of technology based interactive multimedia animation became an alternative to facilitate the learning process for students, so it is assumed to improve the quality of learning. This study aims to design a learning program to draw female anatomy and develop interactive multimedia based animations for teaching drawing female anatomy. The method used in this study is the Research and Development (R & D). The design and development of this media using software development model outline is done through three stages which include; The first, preliminary study, examines the theory and observing existing products or activities (learning analysis). Second, to develop an interactive multimedia product or program. Third, test or validate the learning material and interactive multimedia products. The results of the validation of interactive multimedia animation based on female anatomy study showed that experts agree on is made usable multimedia. The results of the validation by experts material obtained an average percentage of 93.6% viability, by multimedia experts obtained an average percentage of 94.1% eligibility, and by users obtained an average percentage of 91.7% eligibility. So it can be explained that the feasibility of the standards based interactive multimedia animation developed fall into the category very well.

Keywords: anatomy, animation, interactive multimedia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakangPenelitian.....	1
B. IdentifikasiMasalah Penelitian.....	3
C. RumusanMasalah Penelitian	3
D. TujuanPenelitian	4
E. ManfaatPenelitian.....	4
F. StrukturOrganisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. TinjauanPembelajaran Menggambar Anatomi Tubuh	6
B. Menggambar Anatomi Tubuh Wanita.....	6
1. Pengertian Anatomi Tubuh dan Perbandingan Tubuh	6
2. Rangka	8
3. Bagian-Bagian Tubuh.....	10
4. Sikap dan Gaya.....	15
C. Multimedia Interaktif Berbasis Animasi	16
1. Pengertian Multimedia Interaktif	16
2. Elemen Multimedia Interaktif	18
3. Kelebihan Multimedia Interaktif	24

D. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Lokasi Penelitian.....	33
B. Metode Penelitian.....	33
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Instrumen Pengumpulan Data Penelitian	35
E. Rancangan Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Tahap Analisis	48
1. Analisis Umum	48
2. Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	49
3. Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	50
B. Tahap Desain	51
1. Membuat Rancangan <i>Frame</i> Interaktif dan Tombol Navigasi	52
2. Membuat <i>Layout</i> (Tata letak).....	52
3. Membuat Naskah.....	53
C. Tahap Pengembangan.....	53
1. Visualisasi <i>Frame</i>	53
2. Melakukan Animasi Objek (<i>Motion Tween</i>) dan <i>Programing</i>	60
3. <i>Dubbing</i> (Perekaman Suara) dan Memasukan Suara (<i>Sound</i>).....	61
4. <i>Publishing</i>	62
5. <i>Packaging</i> (Pengemasan).....	62
D. Tahap Validasi	63
1. Validasi oleh Ahli Materi.....	63
2. Validasi oleh Ahli Media.....	64
3. Validasi oleh Pengguna	65
E. Tahap Revisi Multimedia	65
F. Tahap Penilaian.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Aspek Penilaian Pembelajaran 1.....	36
3.2	Aspek Penilaian Pembelajaran 2.....	38
3.3	Aspek Penilaian Pembelajaran 3.....	40
3.4	Aspek Penilaian Pembelajaran 4.....	42
3.5	Aspek Umum.....	43
3.6	Format Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif.....	44
3.7	Format Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif 2.....	46
4.1	Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	63
4.2	Hasil Validasi oleh Ahli Multimedia.....	64
4.3	Hasil Validasi oleh Pengguna.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Adabtasi Rangka dari Anatomi Tubuh Wanita.....	7
2.2 Perbandingan Proporsi Tubuh.....	8
2.3 Teknik Membuat Rangka Benang dan Mengisi Rangka Benang.....	9
2.4 Teknik Membuat Rangka Benang dan Mengisi Rangka Elips.....	9
2.5 Teknik Membuat Rangka Benang dan Mengisi Rangka Balok.....	10
2.6 Wajah Tapak Depan.....	10
2.7 Mata, Hidung dan Mulut Tampak Depan.....	11
2.8 Wajah, Mata, Hidung dan Mulut Tampak Tiga Perempat.....	11
2.9 Wajah Tampak Samping.....	11
2.10 Mata, Hidung dan Mulut Tampak Samping.....	12
2.11 Kontur Wajah.....	12
2.12 Teknik MenggambarTelapak Tangan dan Jari Tangan.....	13
2.13 Berbagai <i>Pose</i> Telapak Tangan dan Jari Tangan.....	13
2.14 Berbagai <i>Pose</i> Lengan.....	13
2.15 Berbagai <i>Pose</i> Kaki.....	14

2.16	Kaki dan Perbandingannya.....	14
2.17	Telapak Kaki yang dilengkapi Sepatu.....	15
2.18	Berbagai <i>Pose</i> Tubuh Wanita.....	16
2.19	<i>Flowchart</i> Interaktivitas sebagai Pusat Aplikasi Multimedia.....	18
2.20	Gambar Kualitas <i>Vektor</i> dan <i>Bitmap</i>	21
2.21	<i>Icon Sound</i>	22
2.22	<i>Format Icon Sound</i>	22
2.23	Sketsa Pergerakan Animasi.....	22
2.24	Contoh Tombol-Tombol Navigasi.....	24
2.25	<i>Action Script</i> pada Tombol Navigasi.....	24
2.26	<i>Frame 20</i> yang diaktifkan pada <i>Timeline</i>	26
2.27	<i>Frame 2</i> hingga <i>19</i> yang diaktifkan pada <i>Layer Garis</i>	27
2.28	<i>Frame 1</i> yang diaktifkan pada <i>Timeline</i>	27
2.29	<i>Motion Tween</i> pada <i>Timeline</i>	27
2.30	<i>Area Stage</i>	28
2.31	Animasi <i>Motion Tween</i> pada <i>Area Stage</i>	28
2.32	Tombol Interaktif <i>Stop</i> dan <i>Play</i>	28
2.33	Memberi Nama <i>Layer</i>	29
2.34	Mengaktifkan <i>Action Stop</i>	29
2.35	Tanda <i>Action</i> pada <i>Timeline</i>	29
2.36	Kotak Dialog <i>Import to Library</i>	30
2.37	<i>Panel Library</i> Berisi <i>File Suara</i>	30
2.38	<i>File Suara</i> yang telah dimasukkan pada <i>Layer</i>	31
2.39	<i>Sync</i> pada <i>Panel Properties</i>	31
2.40	<i>Publish Setting</i>	32
3.1	<i>Flowchart</i> Rancangan Penelitian.....	47
4.1	Tampilan Rancangan Tombol Navigasi.....	52
4.2	Tampilan Rancangan <i>Layout</i> Salah Satu <i>Frame</i>	52
4.3	Visualisasi <i>Bumper Opening</i>	53
4.4	Visualisasi <i>Bumper Logo Identitas Lembaga</i>	54
4.5	Visualisasi <i>Bumper</i> Menuju Menu Utama.....	54
4.6	Visualisasi <i>Bumper Closing</i>	55
4.7	Tampilan Menu Utama.....	55
4.8	Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	56
4.9	Tampilan <i>Frame</i> Konsep Anatomi Tubuh.....	56
4.10	Tampilan <i>Frame</i> Menggambar Proporsi Tubuh.....	57
4.11	Tampilan <i>Frame</i> Bagian-Bagian Tubuh.....	57
4.12	Tampilan <i>Frame</i> Contoh Berbagai <i>Pose</i>	58
4.13	Tampilan Awal <i>Frame</i> Kuis.....	59
4.14	Tampilan Soal pada <i>Frame</i> Kuis.....	59
4.15	Tampilan Penilaian pada <i>Frame</i> Kuis.....	59
4.16	Proses <i>Motion Tween</i> Objek.....	60
4.17	Proses Pemograman.....	61
4.18	Proses Memasukan Suara pada <i>Keyframe</i> untuk <i>Backsound</i>	61
4.19	Proses <i>Publishing</i>	62

4.20	Desain Stiker dan Desain <i>Cover CD</i> Interaktif.....	63
------	--	----