

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

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 mhasil 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.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Pola dasar merupakan langkah awal dalam pembuatan busana, karena pola dasar merupakan acuan dalam pembuatan berbagai macam model atau desain busana. Pola dasar harus tepat dan akurat sesuai ukuran tubuh agar busana yang dihasilkan pas dibadan dan nyaman dipakai.
2. Multimedia interaktif berbasis animasi adalah pengembangan media yang memiliki lebih dari satu media yang menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif karena dapat dioperasikan oleh *user/pengguna*

dan bersifat mandiri karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat menggunakan multimedia tanpa bimbingan orang lain.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana mengembangkan multimedia animasi pembelajaran untuk pembuatan pola dasar busana wanita?

Permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan multimedia pembelajaran untuk pembuatan pola dasar busana wanita cukup luas, maka lingkup permasalahan penelitian perlu dibatasi yaitu memfokuskan pada multimedia interaktif berbasis animasi pada pembelajaran pola dasar busana wanita dengan sistem So-En yaitu pola dasar badan wanita, pola dasar lengan dan pola dasar rok.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian yaitu 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

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara ilmu

Penelitian diharapkan dapat menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita khususnya pembuatan pola dasar busana wanita dengan sistem So-En.

2. Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para pelaksana pendidikan untuk mengaplikasikan multimedia pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembuatan pola dasar busana wanita dengan sistem So-En dengan penggunaan perangkat komputer pada proses pembelajarannya dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai pengembangan alat evaluasi pembelajaran praktek busana kerja, secara sistematis dibagi menjadi lima bab diantaranya: Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang pola dasar busana wanita sistem So-En, dan multimedia interaktif berbasis animasi. Bab III Metodologi Penelitian, berisi tentang metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data dan langkah-langkah penelitian. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian atau analisis temuan. Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi tentang penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.