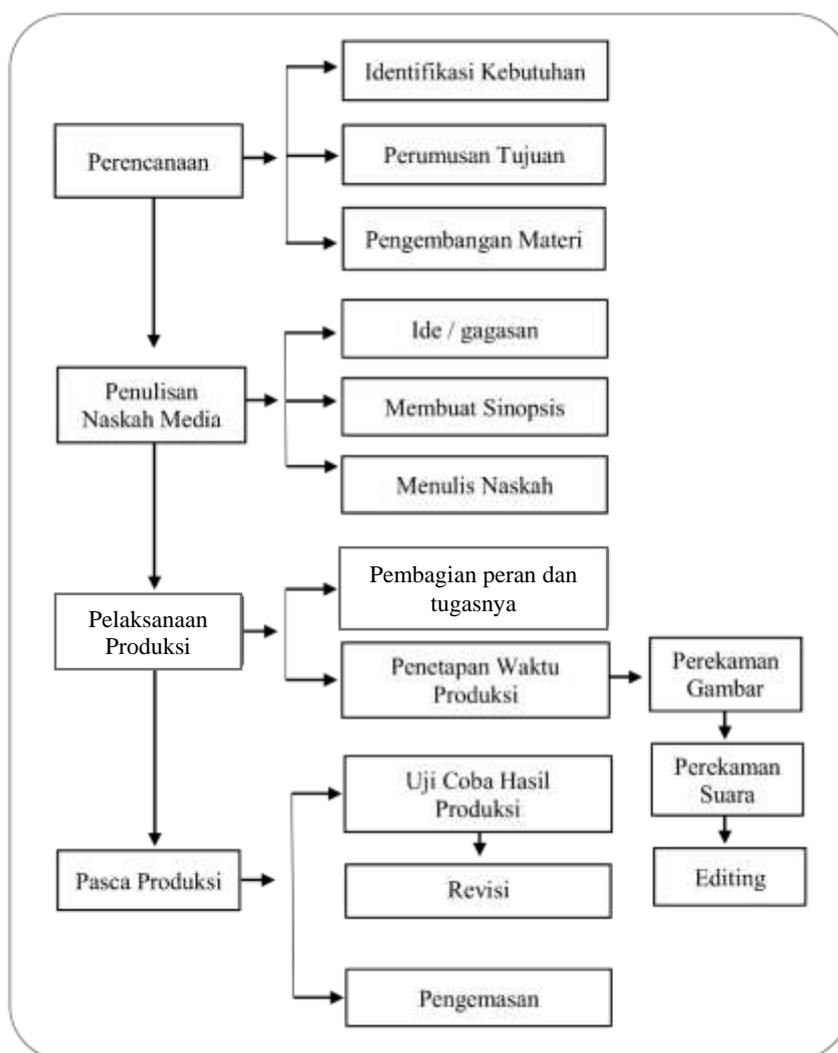


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Pada proses penciptaan sebuah karya dilakukan dengan metode penciptaan yang didalamnya terdapat prosedur dan sistematika untuk menunjang penciptaan karya. Hal tersebut dilakukan agar dapat menghasilkan karya secara maksimal dan berkualitas. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dilakukan penulis dalam melakukan penciptaan video pembelajaran makrame untuk anak berusia 9-11 tahun, antara lain:



Gambar 3. 1
Bagan Kerangka Penciptaan

Sumber: Diadaptasi dari Sanjaya, (2014)

B. Proses Penciptaan

1. Perencanaan

a. Identifikasi kebutuhan

Suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah memiliki pedoman atau acuan belajar yang disebut Kurikulum.

Penulis melakukan pengamatan atau observasi untuk mengumpulkan informasi langsung mengenai pembelajaran yang terdapat pada Kurikulum SD. Penulis mengunjungi SD di Bandung seperti SDPN 1 Sabang yang memakai Kurikulum 2013 dan SD Labs School Percobaan UPI yang memakai Kurikulum KTSP. Didalam Kurikulum yang digunakan sekolah tersebut, terdapat beban belajar mengenai pembelajaran seni makrame pada siswa kelas V yang setara dengan anak berusia 9-11 tahun. Namun pembelajaran tersebut tidak tersampaikan karena kurangnya penguasaan guru mengenai pembelajaran seni makrame. Serta didukung oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian pembelajaran mengenai seni makrame pada sekolah tersebut. selain itu kemajuan teknologi sudah berkembang dikalangan siswa SD SDPN Sabang serta SD Labschool Percontohan UPI dilihat dari peserta didik yang sudah mahir menggunakan alat elektronik seperti *notebook*. Dengan demikian penulis memutuskan untuk membuat media pembelajaran audio visual berupa video mengenai seni makrame.

b. Perumusan tujuan

Pada perumusan tujuan pembuatan media pembelajaran ini berorientasi kepada peserta didik. Berikut ini penjabaran tujuan dari pembuatan media video pembelajaran, setelah peserta didik menyaksikan tayangan video pembelajaran seni makrame, di antaranya:

- 1) Peserta didik dapat memahami apa itu seni makrame
- 2) Peserta didik dapat menyebutkan pengertian seni makrame
- 3) Peserta didik dapat mempraktekan simpul dasar seni makrame
- 4) Peserta didik dapat membuat karya seni makrame

c. Pengembangan Materi

Materi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran audio visual ini adalah seni makrame. Materi tersebut dibuat dalam bentuk bagan peta kompetensi yang merupakan pengembangan bahan ajar pembelajaran seni makrame untuk anak berusia 9-11 tahun yang terdapat pada Kurikulum. Siswa dituntut untuk mempelajari seni makrame atau tali-temali berkenaan dengan mata pelajaran seni budaya dan keterampilan sesuai dengan tuntutan dalam kurikulum. Sehingga dapat dikembangkan dalam bentuk peta kompetensi (PK) dan Garis Besar Program Media (GBPM).

2. Menulis Naskah Media (*script writing*)

a. Ide/gagasan

Pada pembuatan media pembelajaran berupa video ini, konsep video berisi materi pembelajaran seni makrame yang dikhususkan untuk anak berusia 9-11 tahun yang sedang menginjak SD kelas V. Karena beban belajar anak berusia 9-11 tahun pada pendidikan formal terdapat pembelajaran mengenai seni makrame pada Kurikulum KTSP dan Kurtilas sebagai acuan. Selain itu penyampaian dilakukan sedemikian rupa untuk anak berusia 9-11 tahun, dari materi, peran penyampai materi, tampilan video, penggunaan warna, teks, dan lain-lain.

Penulis juga menggunakan beberapa sumber dari buku cetak adalah buku *Inspirasi Macrame* oleh Asriyani, (2014), buku *Makrame I* oleh Saraswati (1968), buku pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V berdasarkan KTSP, sebagai pedoman dalam mengambil fakta mengenai sejarah seni makrame, dan sebagai acuan untuk prosedur pembuatan simpul dasar seni makrame. Selain itu penulis pun mencari sumber dari internet untuk mempelajari karakter video tutorial untuk anak-anak, sebagai referensi untuk dijadikan gambaran dalam pembuatan Video Pembelajaran Seni Makrame untuk Anak berusia 9-11 tahun.

b. Membuat Sinopsis dan *Treatment*

Pembuatan model pembelajaran yang baik haruslah dengan perencanaan atau perancangan yang matang. Jika sebelumnya telah dirancang materi atau bahan ajar yang akan digunakan telah dikembangkan dalam peta kompetensi, dan Garis Besar Program Media (GBPM). Sebelum memasuki tahap produksi, penulis

menyusun sinopsis dan *treatment* agar proses produksi dapat berjalan sesuai alur yang ditentukan. Selanjutnya penulis rangkai hasil pengembangan tersebut dalam bentuk *story board*. *Story board* merupakan rangkaian cerita yang dihasilkan dari pengembangan materi yang sebelumnya telah dibuat. *Story board* merupakan penjelasan yang lebih lengkap yang berisi keseluruhan alur untuk mempermudah pembuatan video pembelajaran seni makrame ini.

3. Proses Pelaksanaan Produksi

a. Pra Produksi

Pada proses produksi media ini, sebelum pada tahapan pelaksanaan, penulis melakukan beberapa kali pencarian pemain untuk peran presenter anak-anak yang memenuhi kriteria anak berusia 9-11 tahun. Untuk tahapan pelaksanaan produksi nanti peran yang dibutuhkan adalah dua orang, yang pertama sebagai presenter anak berusia 9-11 tahun sebagai yang menyampaikan materi seni makrame, yang kedua adalah pria yang akan berperan sebagai pelaut dalam ilustrasi sejarah singkat seni makrame.

b. Proses Pelaksanaan Produksi

Pada pelaksanaan produksi ini, dilakukan dengan melakukan proses pengambilan gambar pada orang-orang yang telah mendapatkan peran. Pelaksanaan produksi ini merupakan proses inti dari sekian rangkaian perancangan dan prosedur yang dibuat. Kegiatan pelaksanaan pembuatan karya tersebut mencakup sebagai berikut:

Apabila proses pengambilan gambar (*live shoot*) sesuai alur yang telah dibuat pada naskah atau *story board*, maka selanjutnya dapat dilanjutkan dengan perekaman suara untuk menyelesaikan hasil produksi. Dan terakhir dapat dilakukan editing sesuai dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat untuk menyatukan semua *stock* hasil pengambilan gambar, dan perekaman suara. Sehingga produksi media bisa disebut selesai.

c. Pasca Produksi

1) Uji coba hasil produksi media

Pada pasca produksi ini hasil karya pembuatan media dapat diuji cobakan terlebih dahulu untuk mengetahui kekurangan. Dengan melakukan *preview* dengan memperlihatkan kepada kelompok anak berusia 9-11 tahun. Setelah itu

penulis akan mendapatkan melakukan evaluasi dan masukan untuk melakukan proses *editing* kembali untuk memperbaiki dan menyempurnakan video pembelajaran seni makrame untuk anak berusia 9-11 tahun.

2) Pengemasan

Setelah selesai semua berbagai tahapan dan proses dan pembuatan video pembelajaran seni makrame tersebut. Maka hasil karya Video Pembelajaran Seni Makrame untuk Anak berusia 9-11 tahun tersebut dalam dikemas dan ditransfer ke dalam bentuk *DVD-R Plus*, dengan menggunakan *laptop* atau *PC* yang menyediakan *CD/DVD Room*. Kemudian diselesaikan dengan membuat desain *cover DVD* Video Pembelajaran Seni Makrame untuk Anak Berusia 9-11 Tahun, yang dicetak dalam media kertas *Art Paper* untuk diletakan pada *cover* depan dan belakang kemasan.

4. Kelengkapan Alat dan Bahan

Penunjang pembuatan video pembelajaran makrame ini, penulis menyiapkan berbagai alat yang akan digunakan dalam proses produksi karya video pembelajaran makrame tersebut, terdiri dari:

a) Alat tulis

Penulis menggunakan alat tulis untuk membuat rancangan dalam menunjang pembuatan video pembelajaran. Alat tulis yang digunakan berupa pensil 2B, *drawingpen*, spidol, penghapus, penggaris, dan lain-lain.



Gambar 3. 2

Alat Tulis

Sumber: Dokumen pribadi penulis

b) Bahan

Bahan digunakan untuk menunjang pembuatan contoh karya makrame dalam pembuatan video pembelajaran. Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran ini adalah benang/tali, aksesoris, lem, dan lain-lain. Benang/tali yang digunakan untuk membuat contoh karya makrame adalah benang/tali kord, dan benang sejenis wol. Serta beberapa bahan pelengkap lainnya seperti aksesoris, solatif, lem, dan lain-lain.



Ersha Diany Pratiwy, 2016

VIDEO PEMBELAJARAN SENI MAKRAMA UNTUK ANAK BERUSIA 9-11 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3. 3
Bahan Membuat Makrame
Sumber: Dokumen pribadi penulis

c) Kamera DSLR

Kamera merupakan alat yang paling penting dalam pembuatan sebuah video. Penulis menggunakan tiga kamera, dua kamera yang bertipe Canon DSLR EOS 600D, kemudian satu kamera menggunakan Nikon DSLR D7000. Keduanya memiliki keunggulannya masing-masing yang dapat menunjang pengambilan gambar bergerak.



Gambar 3. 4
Kamera DSLR Canon EOS 600D dan Kamera Nikon D7000
Sumber: Dokumen pribadi penulis

d) *Tripod* Excell promos

Pengambilan gambar menggunakan kameranya membutuhkan peralatan yang memadai termasuk *tripod*. *Tripod* Excell promos ini mempunyai fungsi yaitu sebagai penopang kamera baik kamera digital maupun DSLR sehingga tidak terjadi gerakan atau guncangan saat melakukan pengambilan gambar.



Gambar 3. 5
Tripod Excell promos
 Sumber: Dokumen pribadi penulis

e) *Lighting*

Pengambilan gambar yang dilakukan di dalam sebuah ruangan sangat membutuhkan pencahayaan yang baik. *Lighting* termasuk pada komponen agar saat pengambilan gambar dapat maksimal. Penggunaan *lighting halogen philips* dengan besar *watt 135-QVF-> 500W*, lampu tambahan juga digunakan sebagai cahaya tambahan menggunakan *Softboxs* dan beberapa lampu *philips softone 75-100 watt* karena dapat menambah pencahayaan yang cukup terang juga lebih hemat energi.



Gambar 3. 6
Lighting
 Sumber: Dokumen pribadi penulis

f) *Green Screen Background*

Green screen merupakan *background* layar berwarna hijau. Penggunaan *green screen* dalam dunia fotografi atau videografi akan mempermudah tahap produksi dalam proses *editing*.



Gambar 3. 7
Green Screen Background
 Sumber: Dokumen pribadi penulis

g) *Personal Computer*

Personal Computer (PC) adalah istilah yang pada umumnya diketahui banyak orang merupakan perangkat komputer. Penulis menggunakan PC sebagai penunjang dalam pengerjaan yang berbasis multimedia. Pembuatan sebuah media pembelajaran dengan berbasis multimedia sangat dibutuhkan PC dengan perangkat *hardware* dan *software* yang memiliki spesifikasi yang menunjang. Berikut adalah spesifikasi PC tersebut, terdiri dari:

Operating system : Windows 8.1

Processor : Intel core i7 skylake 4.0 to 4.2 ghz

Hardisk : 3TB

Memory : 8 GB ssd 128gb

DirectX : DirectX XI

Display : NVIDIA GeForce 960 ti 2gb Tiger Edition

Monitor : 24 Inch WXGA LED



Gambar 3. 8
Personal Computer (PC)
 Sumber: Dokumen pribadi penulis

h) *Laptop Multimedia*

Penggunaan *laptop* digunakan untuk melakukan aktivitas berkaitan dengan produksi video pembelajaran seni makrame dalam jangka pendek, seperti pengolahan materi, pembuatan PK, *Story board*, sampai proses *editing* dengan perangkat lunak (*software*) yang dapat dilakukan di dalam laptop tersebut. Jenis leptop yang digunakan adalah Asus seri K43U. Berikut adalah spesifikasi laptop Asus seri K43U yang digunakan penulis, diantaranya:

Operating system : Windows 7 Ultimate

Processor : AMD Dual-Core Processor E-350 (1,6 GHz, L2 Cache 1 MB)

Hardisk : 320 GB Serial ATA 5400 RPM

Memory : 2 GB DDR3 PC-8500

Display : LED backlight

Sound : Integrated(*Altec Lansing Speaker*)

Monitor : 14 "WXGA LED

Lain-lain : DVD Room, Wifi, Finger Print, Camera



Gambar 3. 9
Leptop Multimedia
 Sumber: <http://id.priceprice.com/>

i) *Headphone & Microphone*

Penggunaan *headphone* ini digunakan pada saat *editing* video untuk menyelaraskan audio dengan video.



Gambar 3. 10
Headphone & Microphone
 Sumber: Dokumen pribadi penulis

j) *Digital Versaitle Disc-Recordable (DVD-R)Plus*

DVD-R Plus digunakan sebagai media penyimpan data hasil produksi yang berbasis multimedia. Penulis menggunakan *DVD-R* sebagai media

penyimpanan hasil akhir. Penggunaan *DVD-R* dirasa efektif untuk menyimpan hasil akhir yang berbentuk video dengan format *DVD* untuk memaksimalkan hasil akhir video ini.



Gambar 3. 11
Digital Versatile Disc-Recordable (DVD-R)Plus
 Sumber: Dokumen pribadi penulis

k) *Flashdisk*

Flashdisk yang digunakan oleh penulis berkapasitas 8 GB. Penggunaan *flashdisk* ini untuk menyimpan *file* baik yang berhubungan dengan data dokumen maupun gambar, video, program, dan lain-lain.



Gambar 3. 12

Flashdisk

Sumber: Dokumen pribadi penulis

l) *Memory Card*

Memory Card digunakan penulis digunakan sebagai media penyimpanan dalam pengambilan gambar video, serta penyimpanan *file* yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran ini.



Gambar 3. 13

Memory Card

Sumber: Dokumen pribadi penulis

m) *Smartphone*

Pemakaian beberapa fitur dalam *smartphone* untuk membantu penulis adalah fitur *tethering* atau *hospot* untuk mengakses internet dengan cara menghubungkan *smartphone* dengan perangkat lain yaitu *laptop* untuk mencari informasi data atau sumber untuk menunjang penggarapan video pembelajaran ini.



Gambar 3. 14

Smartphone

Ersha Diany Pratiwy, 2016

VIDEO PEMBELAJARAN SENI MAKRAMA UNTUK ANAK BERUSIA 9-11 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

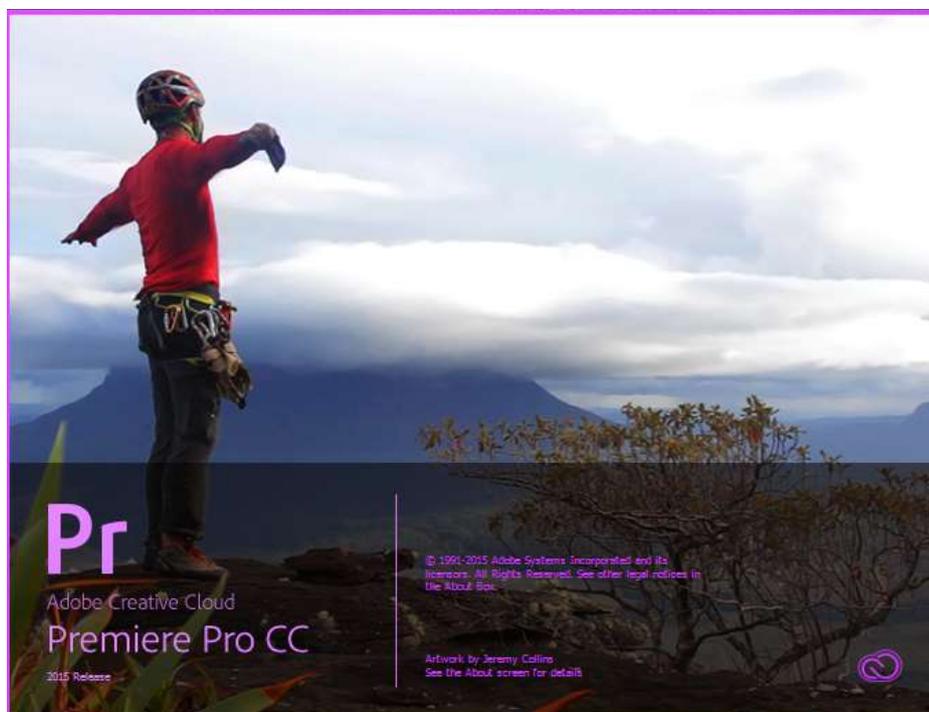
Sumber: [Dokumen](#) pribadi penulis

n) *Software*

Penggunaan *software* sangat dibutuhkan penulis untuk menunjang penyelesaian karya yang berbasis multimedia, khususnya video. *Software* yang digunakan adalah CorelDraw X7 2014, yang digunakan untuk membuat desain grafis untuk mempermudah proses *editing*. Selain itu, penggunaan *software* lainnya seperti Adobe Premiere Pro CC 2015, dan Adobe After Effects CC 2015, yang digunakan penulis untuk menunjang proses *editing* video.



Gambar 3. 15
Software CorelDraw X7
Sumber: *Print Screen* CorelDraw X7



Gambar 3. 16
Software Adobe Premiere Pro CC 2015
Sumber: *Print Screen* Adobe Premiere Pro CC 2015

Ersha Diany Pratiwy, 2016

VIDEO PEMBELAJARAN SENI MAKRAMA UNTUK ANAK BERUSIA 9-11 TAHUN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 17
Software Adobe After Effects CC 2015
Sumber: *Print Screen Adobe After Effects CC 2015*