

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sudah memiliki berbagai cara dalam pendekatannya pada manusia. Media yang berhubungan dengan pendidikan semakin lama semakin canggih dan berkembang pesat. Oleh karena itu, semakin berkembangnya pendidikan di dalam era teknologi saat ini, maka banyak sekali alternatif yang mudah untuk mempelajari khususnya dalam bidang desain ilustrasi busana untuk pemula. Mulai dari mengetahui teori desain ilustrasi busana, persiapan menggambar desain ilustrasi, teknik proporsi desain ilustrasi busana, berbagai macam *fashion pose*, dan teknik ilustrasi mode busana.

Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan masih menggunakan media yang konvensional pada pembelajaran desain ilustrasi busana, tetapi bukan berarti bahwa media konvensional kurang mendukung di dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan dapat mengikuti tuntutan dan perkembangan jaman. Dalam hal ini media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif merupakan suatu kebutuhan dalam inovasi media pembelajaran agar dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan peserta didik lebih memahami pembelajaran yang disampaikan. Keaktifan peserta didik sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya dan diharapkan aktif melakukan kegiatan pembelajaran, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna pembelajaran yang dibantu oleh pendidik.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberi suatu alternatif lain untuk mempelajari suatu bidang ilmu. Namun saat ini pada beberapa bidang ilmu masih sangat minim sekali pemanfaatan teknologi komputer sebagai media belajar yang memadukan antar pendidikan dan kreativitas dalam belajar. Selain itu media yang pada saat ini seperti media cetak, masih belum bisa memberikan variasi yang menarik untuk belajar, hal ini dikarenakan media cetak

hanya menggunakan teks dan gambar saja. Oleh karena itu, sangatlah dibutuhkan pemanfaatan sistem dengan menggunakan audio visual.

Teknologi berkembang semakin pesat dan canggih, sehingga keberadaannya sudah banyak membantu manusia dalam segala aspek. Mulai dari kebutuhan sehari-hari hingga hal-hal khusus yang mendukung kehidupan manusia hampir tidak lepas dari teknologi. Begitu pula dengan perkembangan dunia pendidikan, tidak luput dari teknologi. Teknologi ini menyesuaikan dengan zamannya sehingga memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dengan berbasis audio visual atau video karena memegang peranan penting dalam presentasi multimedia. Peserta didik akan lebih tertarik dengan presentasi atau aplikasi yang menampilkan tayangan dalam bentuk video. Multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru karena video merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari proses rekaman.

Multimedia merupakan penggunaan lebih dari satu media untuk menyajikan informasi. Media meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, *chart*, grafik, transparansi dan *slide*), media berbasis *audio-visual* (video dan *audio-taper*), dan media berbasis komputer (komputer dan multimedia interaktif). Multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan suatu sistem komputer yang menggabungkan teks, gambar, *audio-visual*, animasi ke dalam *software* (perangkat lunak) yang menjelaskan atau menggambarkan materi pembelajaran. Multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap dan fungsi pengganti. Selama ini multimedia masih dianggap sebagai fungsi pilihan, belum dianggap fungsi pelengkap sebagai satu kesatuan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran (Munir 2015 hlm, 24).

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pendidik. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: Televisi dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga

peserta didik dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Multimedia menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar dan dilakukan) dengan merangsang beberapa indera dalam waktu yang bersamaan sehingga diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran (Azhar, 2013:51).

Multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa ini dibuat dengan harapan peserta didik mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan secara maksimal dan target pembelajaran tercapai.

Pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa disajikan secara audio visual atau multimedia interaktif, ditujukan untuk mempermudah pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa secara mandiri, sehingga pengguna dapat mempelajarinya kapan saja serta dapat mengulang bagian-bagian tertentu yang belum dipahami untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas. Multimedia dibuat dengan asumsi dapat mengoptimalkan proses pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa melalui interaktifitas serta tampilan multimedia interaktif yang menarik.

Desain ilustrasi busana merupakan cara menggambar ilustrasi desain busana dengan teknik proporsi mulai dari sembilan kali tinggi kepala sampai dengan dua belas kali tinggi kepala. Desain ilustrasi busana berfungsi sebagai aktualisasi kreativitas, media promosi, bahkan untuk kepentingan tertentu seperti artikel pada suatu majalah mode atau contoh koleksi untuk ditawarkan kepada calon *buyer* pada sebuah rumah mode atau sanggar busana.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah didasarkan pada identifikasi masalah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian. Identifikasi masalah dalam suatu penelitian bertujuan untuk memperjelas permasalahan yang diteliti. Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Derina Rahmat, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DESAIN ILUSTRASI BUSANA WANITA DEWASA

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

1. Desain ilustrasi busana merupakan salah satu bagian dari desain busana yang berfungsi untuk kreativitas, media promosi, bahkan untuk kepentingan tertentu seperti ilustrasi dalam rubrik mode di berbagai media cetak.
2. Desain ilustrasi busana merupakan salah satu materi pembelajaran pada bidang desain busana yang mengembangkan ide gagasan dan kreatifitas yang teknik pembuatan desainnya cukup rumit bagi peserta didik pemula sehingga dalam proses pembelajarannya memiliki keterbatasan waktu dan media yang digunakan dalam desain ilustrasi busana belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi komputer yang bisa mendukung pembelajaran.
3. Multimedia merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan arahan, bantuan, umpan balik, dan motivasi bagi peserta didik, oleh karena itu multimedia interaktif desain ilustrasi busana diperlukan untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam menyampaikan materi dan upaya untuk mengatasi keterbatasan waktu belajar dan pemahaman peserta didik dalam memahami dan mempraktekkan desain ilustrasi busana.
4. Multimedia yang dibuat dalam skripsi ini merupakan pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa yang berisikan penjelasan mengenai materi desain ilustrasi busana wanita dewasa.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana membuat multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan untuk mengkaji potensi masalah yang di hadapi, menetapkan kebutuhan informasi serta landasan teoritis, kebutuhan alat, kebutuhan bahan, dan kebutuhan lain terkait keseluruhan proses yang akan digunakan untuk pembuatan multimedia.

2. Membuat multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa yang sesuai dengan standar atau kriteria kelayakan multimedia interaktif.
3. Mendapatkan hasil validasi multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi wanita dewasa dari ahli materi, ahli multimedia, dan uji coba pengguna dilakukan perbaikan apabila terdapat kekurangan/kesalahan pada multimedia interaktif.
4. Menganalisa hasil validasi multimedia interaktif pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa dari ahli materi, ahli multimedia, dan pengguna untuk mengetahui kelayakan multimedia sebagai media pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis dan praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan kualitasnya pembuatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa untuk pemula.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi inspirasi bagi pelaksana pendidikan untuk mengaplikasikan multimedia interaktif, dalam pembelajaran desain ilustrasi busana wanita dewasa untuk pemula, tidak hanya mata kuliah tertentu tetapi untuk umum dan memaksimalkan penggunaan komputer dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis agar penulisan terarah dan sistematis dalam rangka tujuan akhir

Derina Rahmat, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DESAIN ILUSTRASI BUSANA WANITA DEWASA

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

yang akan dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut: BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai desain ilustrasi busana wanita dewasa dan multimedia interaktif. BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian dan prosedur penelitian. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan penelitian berdasarkan pengolahan dan analisis data. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Daftar isi, berisi tentang referensi yang penulis kutip dalam penulisan penelitian. Lampiran, berisi tentang lembar validasi materi pembelajaran, lembar validasi multimedia interaktif, angket pengguna multimedia interaktif, *storyline*, *storyboard*, surat kerja dan riwayat penulis.