

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Lengan merupakan salah satu bagiandari model busana yang berfungsi untukmelindungi dan memperindahlengan pemakainya, sehingga bagian pangkal lengan dan ketiaknya tertutupi.Tampilan lengan busana ditentukan oleh posisi lubang lengan, pemilihan model lengan, serta penyelesaian pada bagian bawah lengan yang dapat diselesaikan menggunakan som, setik mesin, maupun dengan menambahkan manset.(As-as Setiawati, hlm. 18; Uswatun Hasanah, 2009, hlm. 33)

Lengan busana wanita dapat dibagi berdasarkan panjang, serta model dan kontruksinya. Berdasarkan model dan kontruksinya lengan busana dibedakan menjadi: (1) lengan pasang (*set-in*) yaitu lengan yang memiliki garis sambungan pada lubang lengan dengan model yang bervariasi, dan (2) lengan setali yaitu lengan yang sebagian atau seluruhnya menyatu dengan badan. (Uswatun Hasanah, 2009, hlm. 34)

Lengan busana berdasarkan panjangnya, di antaranya: (a) *sleeveless*(tanpa lengan), (b) *short sleeve*(lengan busana pendek), (c) *elbow sleeve*(lengan busana dengan panjang sampai siku), (d) $\frac{3}{4}$ *length sleeve*(lengan busana dengan panjang $\frac{3}{4}$), dan (e) *bracelet sleeve*(lengan busana yang panjangnya sampai pergelangan tangan. (Goet Poespo, 2000, hlm. 5)

Lengan *raglan* merupakan salah satu materi yang harus dipelajari pada pembelajaran tata busana baik di sekolah kejuruan maupun lembaga-lembaga pendidikan lainnya yang menyelenggarakan pendidikan tata busana.Model lengan *raglan* memiliki karakteristik atau ciri khas yaitu tidak memiliki sambungan pada bagian lingkaran lubang lengannya tetapi memiliki garis lengan yang menyerong dari garis leher ke lubang lengan terdalam di bagian ketiak, garis yang menyerong tersebut dinamakan garis *raglan*.Model lengan *raglan* dapat digunakan pada busana pria maupun busana wanita, namun lengan *raglan* pada busana wanita memiliki model dan ukuran yang lebih bervariasi.Variasi lengan *raglan* pada busana wanita mengadaptasi dari bentuk dasar lengan *raglan* itu sendiri, namun

pada pembuatannya tetap berdasar pada prinsip dasar pembuatan pola lengan *raglan* yaitu dengan memindahkan kerung lengannya.

Mempelajari lengan *raglan* dimulai dari mengetahui pengertian lengan *raglan*, karakteristik, macam-macam lengan *raglan*, prinsip mengkonstruksi pola, tanda-tanda pola yang digunakan, paham gambar busana dengan model lengan *raglan*, dan teknik pembuatan pola lengan *raglan*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan mewawancarai 25 responden yaitu mahasiswa jurusan tata busana, bahwa 88 % di antaranya belum memahami teknik pembuatan pola lengan *raglan*. Hal tersebut dikarenakan teknik pembuatan pola lengan *raglan* yang cukup sulit dipahami karena dikonstruksi langsung pada pola badan sehingga garis-garis polanya terlihat rumit, selain itu waktu belajar dan penggunaan media pembelajaran pada pembuatan pola lengan *raglan* di kampus belum optimal.

Media yang saat ini digunakan pada pembelajaran pembuatan pola lengan *raglan* yaitu media berupa papan tulis dan *Microsoft Power Point* dengan metode demonstrasi. Penggunaan media papan tulis dan *Microsoft Power Point* yang dijelaskan menggunakan metode demonstrasi memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi. Jika mahasiswa kurang mengerti, pendidik/instruktur harus menjelaskan materi berulang-ulang dengan waktu yang cukup lama, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengulang penjelasan mengenai pembuatan pola lengan *raglan* agar setelah menjelaskan materi, pendidik/instruktur dapat mengawasi jalannya proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut juga harus mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu yang dimiliki mahasiswa di kampus untuk mempelajari teknik pembuatan pola lengan di luar jam perkuliahan yang telah ditetapkan.

Penulis pada skripsi ini akan mencoba untuk mengembangkan media konvensional menjadi multimedia tutorial dalam pembuatan pola lengan *raglan*. Multimedia tutorial ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya kemampuan dan pemahaman mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Multimedia tutorial dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai teknik pembuatan pola lengan *raglan*. Pembuatan pola lengan *raglan* dipilih karena pembuatan pola lengan tersebut lebih sulit untuk

dipahami dibandingkan dengan pola lengan model lainnya. Disamping itu, pembuatan multimedia tutorial ini membantu mahasiswa agar dapat belajar lebih aktif dan mandiri.

Multimedia tutorial yang dibuat yaitu berupa video animasi yang dikemas dengan format tutorial menggunakan *software Adobe Flash*, serta dengan beberapa *software* lainnya yang mendukung proses pembuatan multimedia tutorial pola lengan *raglan*. Multimedia tutorial ini akan menampilkan beberapa *scene* mengenai materi yang berkaitan dengan lengan *raglan*. Setiap *scene* yang ditampilkan pada multimedia tutorial ini memuat beberapa komponen multimedia, yaitu teks, gambar, video animasi, audio berupa narasi mengenai penjelasan teknik pembuatan pola lengan *raglan* serta dilengkapi dengan iringan musik instrumen agar dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar.

Video animasi mengenai teknik pembuatan pola lengan *raglan* akan disajikan sedikit demi sedikit dan dapat dihentikan atau diulang sesuai kebutuhan, sehingga mampu membantu mahasiswa dalam memahami teknik pembuatan pola lengan *raglan* dengan baik.

Uraian latar belakang tersebut menjadi dasar pemikiran bagi penulis untuk melakukan penelitian dalam skripsi mengenai “Pembuatan Multimedia Tutorial Pola Lengan *Raglan*”.

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:

1. Lengan merupakan salah satu bagian dari model busana yang berfungsi untuk melindungi dan memperindah lengan pemakainya yang macam-macamnya dapat dibagi berdasarkan panjang, serta model dan konstruksinya.
2. Lengan *raglan* merupakan salah satu materi pembelajaran tata busana yang teknik pembuatan polanya cukup rumit sehingga sulit untuk dipahami, serta

dalam proses pembelajarannya memiliki keterbatasan waktu dan media yang digunakan dalam pembuatan pola lengan *raglan* belum optimal.

3. Multimedia tutorial merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan arahan, bantuan, umpan balik dan motivasi bagi mahasiswa, oleh karena itu multimedia tutorial pada pembuatan pola lengan *raglan* diperlukan untuk membantu pendidik/instruktur dalam menyampaikan materi dan upaya untuk mengatasi keterbatasan waktu belajar dan pemahaman mahasiswa dalam memahami dan mempraktekan pembuatan pola lengan *raglan*, sehingga mahasiswa dapat belajar secara efektif dan efisien,
4. Multimedia tutorial yang dibuat dalam skripsi ini merupakan tutorial pembuatan pola lengan *raglan* yang berisikan penjelasan mengenai materi lengan *raglan* serta teknik pembuatan pola lengan *raglan*.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana membuat multimedia tutorial pola lengan *raglan*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu membuat multimedia tutorial pola lengan *raglan* untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Secara spesifik tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan mengenai pembuatan pola lengan *raglan*.
2. Merancang dan membuat multimedia tutorial pola lengan *raglan*.
3. Melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba penggunaan multimedia tutorial pola lengan *raglan*.
4. Mengolah hasil validasi dan memaparkan hasil uji coba penggunaan multimedia tutorial pola lengan *raglan*.

D. Manfaat Penelitian

Elda Ekandari, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA TUTORIAL POLA LENGAN RAGLAN

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

Hasil penelitian mengenai pembuatan multimedia tutorial pola lenganraglanini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan mengenai materi dan teknik pembuatan pola lengan *raglan*,sertaproses pembuatan multimedia tutorial pola lenganraglan.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pelaksana pendidikan untuk mengimplementasikan multimedia tutorial khususnya pada pembuatan pola lenganraglandengan mengoptimalkan perangkat komputer pada proses pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi masalah belajar mahasiswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulisan.Struktur penulisan dibuat agar penulisan lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan yang hendak dicapai. Adapun sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah: Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang konsep lengan busana wanita, teknik pembuatan pola lengan *raglan*, dan multimedia pembelajaran tutorial. Bab III Metode Penelitian, berisi tentang lokasi penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis dan interpretasi data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan dan pembahasan mengenai penelitian yang telah dilakukan. Bab V Simpulan dan Rekomendasi berisi tentang simpulan dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.Daftar pustaka, berisi tentang referensi yang penulis kutip dalam penulisan penelitian. Lampiran, berisikan surat tugas, surat rekomendasi

seminar dan ujian sidang, kartu bimbingan,*storyboard,treatment,storyline*, lembar validasi materi pembelajaran, lembar validasi media, lembar validasi pengguna, dan daftar riwayat hidup penulis