

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Kerah Jas

1. Pengertian Kerah Jas

Kerah merupakan bagian yang terpisah dari sebuah model busana untuk menyelesaikan garis leher, merupakan kain yang digunting sesuai pola dengan berbagai model yang dipasangkan pada lingkaran leher suatu busana, kerah merupakan penampilan dekoratif dan fungsional pada garis leher sebuah busana. Secara luas ada tiga macam klasifikasi kerah, yaitu:

- a. Kerah yang dipasang terpisah (*set-in*)
- b. Kerah yang pengembangannya sebagian atau keseluruhan menjadi satu dengan bagian pinggang busana
- c. Kerah yang terdiri dari dua bagian (kerah dan kelepak)

Sesuai tiga klasifikasi kerah di atas, kerah jas tergolong kerah yang terdiri dari dua bagian yaitu kerah dan kelepak, bagian kerah terletak pada kerung leher sedangkan bagian kelepak/*lapel* berada pada bagian badan jas, kelepak/*lapel* adalah lapisan dalam (*facing*) bagian depan jaket atau *coat* yang membalik (keluar) dan bergabung dengan kerah. Kerah jas merupakan bagian teratas dari sebuah jas dan merupakan variasi dari kerah $\frac{1}{2}$ tegak dan termasuk tipe kerah yang menggulung/memalik (*roller collar*), *roller collar* adalah kerah yang di awal berdiri tegak dari pinggiran leher, kemudian sisanya jatuh kebawah di atas baju. Pemilihan bagian kelepak jas dapat disesuaikan dengan model jas, kesempatan penggunaan dan tipe tubuh pemakai jas (Poespo, 2000).

2. Karakteristik Kelepak Jas

Kelepak jas mempunyai karakteristik yang mampu membedakan dengan kerah lain, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Karakteristik Kelepak Jas

Sumber Gambar: Dokumen Penulis, Desember 2017

a. Lebar kelepak

Lebar kelepak jas diukur dari ujung kelepak hingga pangkal kelepak secara tegak lurus. Lebar kelepak jas dikategorikan menjadi 3, yaitu:

- 1) *Slim/* kecil (5 – 7 cm)
- 2) *Regular/* sedang (7,5 – 9 cm)
- 3) *Wide/* besar (9,5 – 11,5 cm)

b. Panjang lipatan kelepak

Panjang lipatan kelepak jas dimulai dari garis potongan kerah hingga kancing pertama jas sehingga ukuran panjang lipatan kelepak jas bervariasi tergantung letak kancing pertama pada jas.

c. Tipe kelepak jas

Kelepak jas memiliki tiga macam tipe yang dapat disesuaikan dengan model jas, kesempatan penggunaan dan tipe tubuh dari pemakai jas. Tipe kelepak jas dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1) *Notch Lapel*

Notch lapel atau disebut kelepak bersudut merupakan salah satu jenis kelepak jas yang paling umum dan paling banyak digunakan pada jas, seperti jas *single-breasted*, jas *sport* dan blazer, *notch lapel* tidak disarankan untuk jas *double-breasted* dan tuxedo. Pola bagian kerah *notch lapel* tidak menyambung dengan bagian badan jas dan membentuk sudut sebesar 75-95 derajat, *notch lapel* termaksud kelepak

berukuran kecil. *Notch lapel* sangat tepat digunakan pada berbagai kesempatan formal seperti bekerja, busana *interview* dan untuk menciptakan tampilan *casual*, sederhana dan aman.



Gambar 2.2 *Notch Lapel*

Sumber Gambar: <https://blacklapel.com>, Desember 2017

2) *Peak Lapel*

Peak lapel atau disebut juga dengan kelepak runcing termasuk jenis kelepak yang lebih lebar dari kelepak lainnya. Pada awalnya *peak lapel* hanya digunakan untuk jas formal seperti jas tipe *double-breasted* dan *single breasted*, namun pada perkembangannya model *peak lapel* banyak dikombinasikan pada jas sport. Kelepak *peak lapel* tepat digunakan untuk menghadiri acara formal, seperti menghadiri pesta pernikahan dan sebagai busana kerja, karena *peak lapel* dapat memberi kesan *modern* dan *stylist* kepada pemakai.



Gambar 2.3 *Peak Lapel*

Sumber Gambar: <https://blacklapel.com>, Desember 2017

3) *Shawl Lapel*

Berbeda dengan dua kelepak sebelumnya, *shawl lapel* bentuknya cenderung melengkung (*curved*). Kesan yang ditunjukkan *shawl lapel* cenderung bersifat formal sehingga lebih banyak ditemui pada tuxedo dibandingkan dengan jas pria atau blazer dan bahan yang digunakan pada *shawl lapel* umumnya berupa bahan satin atau *silk*. Kelepak jenis ini tepat dipakai untuk menghadiri acara formal, seperti pesta pernikahan dan pesta gala, *shawl lapel* cocok dikenakan untuk semua tipe tubuh namun tidak disarankan untuk seseorang dengan postur tubuh besar dan gemuk.



Gambar 2.4 *Shawl Lapel*

Sumber Gambar: <https://blacklapel.com>, Desember 2017

Tipe kelepak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *notch lapel*, kelepak jenis ini dipilih karena dapat digunakan dalam berbagai kesempatan sehari-hari, memberi kesan tampilan *casual* namun tetap bersifat formal dan tepat digunakan pada berbagai macam bentuk tubuh.

3. Bagian-bagian Kerah Jas



Gambar 2.5 Bagian-bagian Kerah Jas
Sumber Gambar: Dokumen Penulis, Desember 2017

Keterangan gambar:

<p>a. <i>Style line</i> <i>Style line</i> merupakan garis gaya yang terletak pada tepi luar kerah atau kelepak.</p>	<p>A diagram showing a side view of a suit collar and lapel. A dashed red line follows the outer edge of the collar and lapel, representing the style line.</p>
<p>b. <i>Roll line</i> Merupakan garis menggulung atau lipat balik, yaitu garis tempat kerah mulai membalik.</p>	<p>Two diagrams showing the collar from the front and back. A dashed red line indicates the roll line, which is the point where the collar begins to fold back.</p>

<p>c. <i>Stand</i></p> <p><i>Stand</i> merupakan tegaknya kerah dari garis leher ke garis lipat balik.</p>	
<p>d. <i>Fall</i></p> <p><i>Fall</i> merupakan tegaknya kerah dari garis lipat balik ke <i>style line</i>.</p>	
<p>e. <i>Break point</i></p> <p><i>Break point</i> merupakan titik patah tempat kerah membalik membentuk kelepak.</p>	

<p>f. <i>Break line</i></p> <p><i>Break line</i> merupakan garis patah tempat kelepak membalik.</p>	
---	---

Tabel 2.1 Bagian Kerah Jas
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

4. Bahan Utama dan Bahan Pelengkap

a. Bahan Utama

Jas merupakan busana formal yang dipakai untuk menghadiri acara resmi seperti bekerja atau menghadiri acara pesta, oleh karena itu pemilihan bahan utama jas perlu diperhatikan guna menunjang penampilan dan menunjang aktivitas dari pengguna. Pemilihan bahan utama jas yang tepat dapat mempengaruhi hasil jadi sebuah jas, baik dari segi kenyamanan dan kualitas busana saat dipakai. Bahan utama yang tepat untuk membuat jas harus memiliki tekstur yang padat, tidak terlalu tebal, mudah dibentuk dan tidak melangsai. Jenis bahan utama yang tepat dan sesuai untuk pembuatan jas, salah satunya adalah wool dan semi wool. Pada penelitian ini penulis menggunakan bahan semi wool sebagai bahan utama untuk membuat jas, karena bahan mudah diperoleh, mudah dibentuk dan tepat untuk tampilan jas *casual*/sehari-hari.

b. Bahan Pelapis

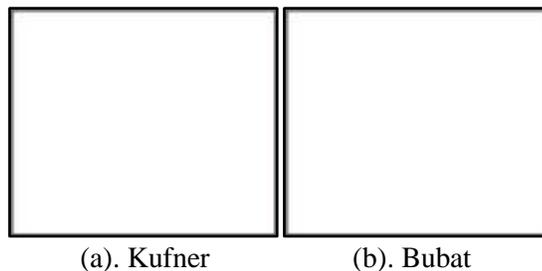
Bahan pelapis adalah bahan tambahan yang dipasang pada bagian buruk (bagian dalam) bahan utama. Pemilihan bahan pelapis disesuaikan dengan bahan utama. Bahan pelapis berfungsi untuk membentuk, menompang, menjaga bahan utama agar tetap kuat dari gesekan, lipatan, tekanan, rendaman serta berfungsi sebagai pemberi rasa nyaman, sejuk, hangat dan menghindari dari rasa gatal ketika

jas dipakai. Bahan pelapis yang dipakai untuk melapisi jas adalah *interfacing* dan *lining*.

1) *Interfacing*

Interfacing dalam pembuatan jas dipergunakan untuk menguatkan dan memelihara bentuk jas. *Interfacing* digolongkan menjadi dua macam yaitu *interfacing* tenunan (*woven*) dan *interfacing* bukan tenunan (*non woven*). *Interfacing* yang digunakan untuk membuat jas harus memberikan bentuk dan memperkokoh tampilan sebuah jas, oleh karena itu *interfacing* tenunan (*woven*) yang tepat yaitu bubat (rambut kuda) dan kufner. Kufner digunakan pada bagian muka, bagian belakang, kerah dan kelim sementara bubat digunakan pada bagian kelepak jas dan kerah.

Kufner merupakan *Interfacing* yang memiliki *drape* (jatuh bahan) dan kelenturan yang bagus sementara bubat (rambut kuda) merupakan bahan pelapis yang memiliki sifat lentur, tebal dan kuat. “Kufner dan bubat merupakan *interfacing* yang dapat memberikan bentuk pada jas, kufner memiliki sifat yang halus dan lentur sementara bubat memiliki sifat yang kaku sehingga dapat memperkokoh bagian tertentu pada sebuah jas” (Margolis, Adele, 1964).



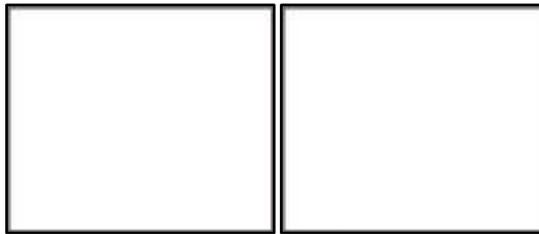
Gambar 2.6 Contoh Bahan Pelapis (*Interfacing*)

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

2) *Lining*

Lining merupakan bahan pelapis yang memberikan penyelesaian yang rapih, nyaman, hangat dan terasa halus pada permukaan kulit. *Lining* pada jas diterapkan pada seluruh badan dan lengan jas. *Lining* yang tepat digunakan untuk jas adalah bahan yang memiliki tekstur lembut, halus, licin, ringan, higroskopis dan memberikan rasa sejuk saat dikenakan. Pilih warna *lining* yang senada/serupa dengan

bahan utama agar memberikan tampilan yang harmonis pada jas. Bahan yang tepat digunakan untuk furing jas adalah kain *dormeuil* dan kain *sateen*.



(a). Kain Dormeuil (b). Kain Sateen

Gambar 2.7 Contoh Bahan Pelapis (Lining)

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

5. Teknik Pemasangan Kerah Jas

Kerah jas memiliki tingkat kerumitan yang tinggi dalam proses pemasangannya. Pemasangan kerah jas yang tepat dan benar akan menentukan jatuhnya lipatan kelepak jas dan mempengaruhi tampilan sebuah jas. Pemasangan kerah jas dapat ditunjang dengan penggunaan teknik tailoring yang merupakan teknik jahit tinggi karena banyak menggunakan keterampilan tangan dan kerapihan serta kekuatan hasil jahitan. Berikut adalah teknik pemasangan kerah jas secara umum, yaitu:

a. Persiapan Alat dan Bahan

1) Alat

Keterangan Alat	Keterangan Gambar
<p>a) Mesin Jahit</p> <p>Merupakan alat jahit utama untuk menjahit jas. Mesin jahit yang digunakan harus dalam kondisi layak, baik dan bersih sehingga dapat menghasilkan jahitan yang bagus.</p>	

<p>b) Benang Jahit</p> <p>Digunakan untuk menjahit dengan mesin jahit ataupun dengan tangan. Pilih benang jahit dengan warna yang sama dengan bahan jas dan memiliki tekstur padat, kuat dan tidak transparan.</p>	
<p>c) Pita Ukur</p> <p>Digunakan untuk mengecek ukuran saat proses penjahitan berlangsung.</p>	
<p>d) Gunting Kain</p> <p>Gunting khusus yang berfungsi memotong kain saat proses penjahitan, seperti saat mengunting/menipiskan sisa kampuh saat pemasangan kerah jas.</p>	
<p>e) Gunting Benang</p> <p>Berfungsi untuk menggunting benang atau sisa-sisa benang pada proses penjahitan jas.</p>	
<p>f) Jarum Pentul</p> <p>Berfungsi sebagai penyemat kain saat proses penjahitan berlangsung. Jarum pentul yang baik adalah jarum pentul yang tajam, tidak tumpul, tidak berkarat sehingga tidak merusak bahan jas.</p>	

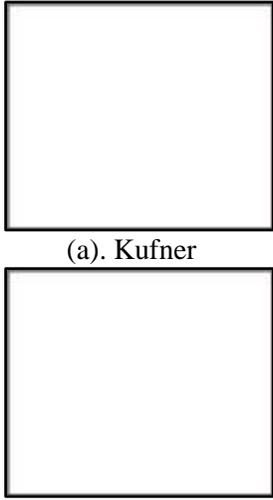
<p>g) Jarum Jahit Tangan</p> <p>Digunakan untuk menjahit menggunakan tangan, seperti proses menjelujur, menjahit kampuh, kelim dan pekerjaan lainnya, pilihlah jarum jahit untuk jas dengan ukuran 7-9.</p>	
<p>h) Setrika</p> <p>Berfungsi untuk pemasangan <i>interfacing</i> dan sebagai alat pengepres bagian-bagian dari jas yang telah tersambung pada proses <i>finishing</i>.</p>	

Tabel 2.2 Alat Jahit

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

2) Bahan

Keterangan Bahan	Keterangan Gambar
<p>a) Bahan Utama</p> <p>Bahan utama yang dipakai untuk membuat jas adalah kain Semi Wool, dipilih karena memiliki tekstur yang padat, tebal, mudah dibentuk serta tepat untuk tampilan jas <i>casual</i>.</p>	

<p>b) <i>Interfacing</i></p> <p><i>Interfacing</i> yang digunakan untuk membuat jas adalah kufner dan bubat (rambut kuda). Kufner digunakan pada bagian muka, bagian belakang, kerah dan kelim sementara bubat digunakan pada bagian kelepak dan kerah jas.</p>	 <p>(a). Kufner</p> <p>(b). Bubak</p>
<p>c) <i>Lining</i></p> <p><i>Lining</i> untuk membuat jas harus memiliki tekstur kain yang lembut, halus, licin, ringan, higroskopis dan memberikan rasa sejuk saat digunakan. Bahan yang digunakan adalah kain <i>dormeuil</i>, dipilih karena memiliki kualitas terbaik untuk setelan jas dan memiliki warna yang eksklusif.</p>	

Tabel 2.3 Bahan Utama dan Bahan Pelengkap
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

b. Pemasangan Kerah Jas

Terdapat empat teknik pemasangan kerah jas, namun dalam penelitian ini hanya akan membahas dua teknik pemasangan kerah jas yaitu, teknik pertama dengan cara dijepit, serta teknik kedua dengan cara menggabungkan bahan utama dan furing, kedua teknik tersebut akan dijelaskan di bawah ini:

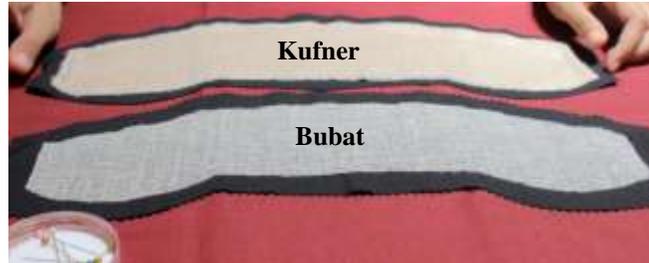
- 1) Teknik pemasangan kerah jas dengan cara dijepit
- a) Siapkan bagian badan bahan utama dan furing yang telah terjahit sekeliling sisinya dan telah dilapisi oleh *interfacing*. Kufner dipasang pada bagian muka dan bagian belakang, sementara bubat dipasang pada bagian kelepak jas.



Gambar 2.8 Proses Penyiapan Bagian Badan
(Bahan Utama dan Furing)
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

b) Langkah kedua adalah proses penjahitan bagian kerah jas:

- (1) Siapkan bagian kerah yang telah dilapisi oleh kufner dan bubat pada masing-masing sisinya.



Gambar 2.9 Proses Penyiapan Bagian Kerah
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (2) Semat/jelujur sekeliling kerah.



Gambar 2.10 Proses Penyematan Kerah
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (3) Jahit seluruh sisi kerah mengikuti tanda pola yang telah dibuat.



Gambar 2.11 Proses Penjahitan Sisi Kerah
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (4) Setelah setiap sisi kerah terjahit lanjutkan dengan proses penipisan kampuh kerah jas dan sisakan $\pm 0,5\text{cm}$. Proses penipisan kampuh bertujuan agar bentuk kerah lancip dan tidak tumpul.



Gambar 2.12 Proses Penipisan Kampuh
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (5) Setelah proses penipisan kampuh selesai, balikkan kerah pada posisi baik kain.



Gambar 2.13 Proses Membalikkan Kerah Pada Posisi Baik Kain
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (6) Setelah kerah di posisi baik kain, lanjutkan dengan proses pengepresan kerah jas, atur suhu setrika menjadi normal/sedang agar bahan tidak mengkilap dan terlihat rapih.



Gambar 2.14 Pengepresan Kerah Jas
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (7) Lakukan proses menjelujur jarang pada permukaan kerah dengan tujuan agar bentuk kerah tetap dan memudahkan saat proses penggabungan dengan bagian kerung leher/badan jas.



Gambar 2.15 Menjelujur Permukaan Kerah
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- c) Setelah bagian kerah terjahit, langkah ketiga adalah menyatukan bagian badan jas (bahan utama dengan furing).



Gambar 2.16 Penyatuan Bagian Badan
(bahan utama dan furing)

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- d) Langkah keempat adalah menyatukan bagian kerah dengan bagian kerung leher/badan jas:
- (1) Proses penyatuan kerah dengan bagian kerung leher/badan jas dilakukan dari bagian dalam jas (bagian buruk kain), sebelum meletakkan kerah pada bagian badan/kerung leher, tandai terlebih dahulu titih tengah, ujung kanan dan kiri kerung leher dengan menggunakan kapur jahit.



Gambar 2.17 Proses Penyatuan Kerah dengan Bagian Kerung Leher/Badan Jas

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (2) Satukan dan semat bagian tengah, bagian kanan dan kiri kerung leher menggunakan jarum pentul dan atur hingga posisi kerah tepat dan sesuai.



Gambar 2.18 Proses Penyematan Kerah pada Kerung Leher

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (3) Setelah proses penyematan kerah jas, lanjutkan dengan menjelujur bagian kerung leher yang bertujuan agar posisi tidak berubah dan memudahkan ketika proses penjahitan menggunakan mesin jahit.



Gambar 2.19 Proses Penjelujuran Kerah

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (4) Pastikan posisi kerah tidak berubah dan jahit kerah sesuai dengan tanda pola yang telah dibuat.



Gambar 2.20 Proses Penjahitan Kerah
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (5) Setelah kerah dan bagian badan jas tersambung, tipiskan kampuh $\pm 0,5\text{cm}$ pada bagian kerung leher dan lakukan proses pengguntingan dalam yang bertujuan agar membentuk garis leher dengan baik.



Gambar 2.21 Proses Penipisan Kampuh Pada Kerung Leher
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (6) Lanjutkan dengan proses membalikkan jas pada bagian baik kain, lalu lakukan proses *finishing* dengan menghilangkan sisa jelujuran dan lakukan proses pengepresan, sehingga proses pemasangan kerah jas selesai.

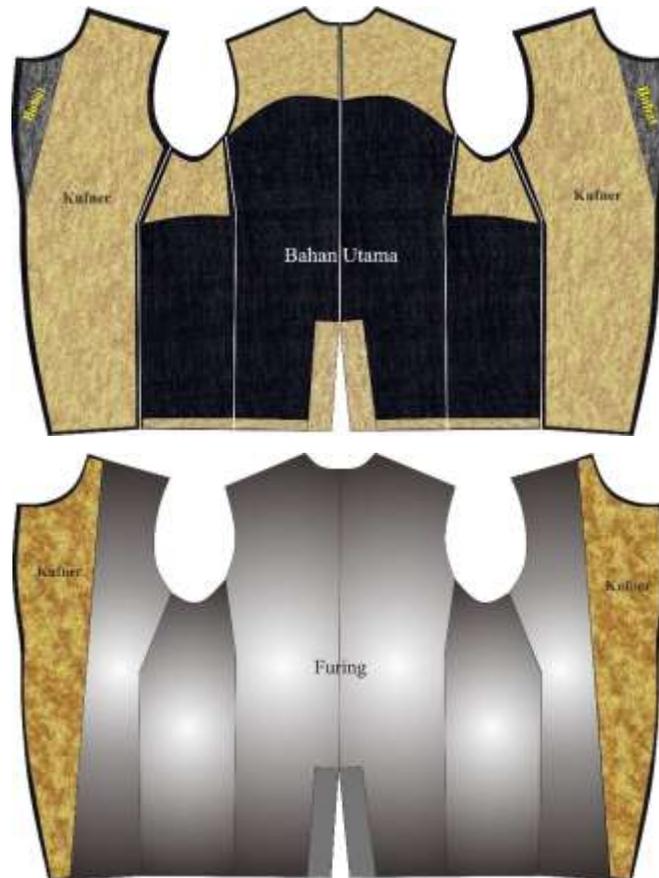


Gambar 2.22 Proses Pembalikan Ke Posisi Baik Kain
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017



Gambar 2.23 Pemasangan Kerah Jas Selesai
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

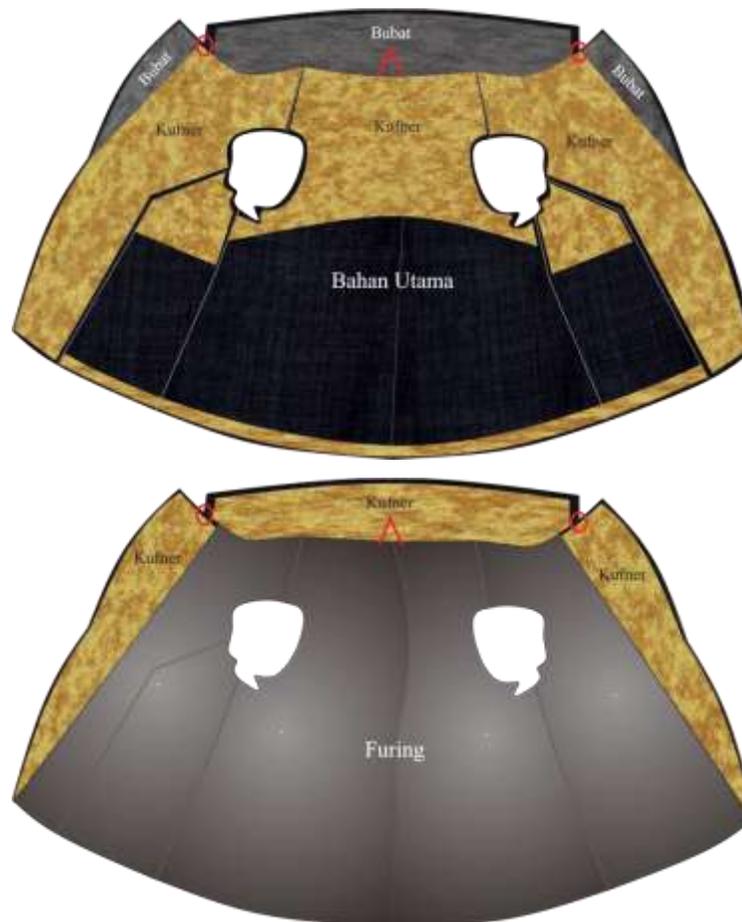
- 2) Teknik pemasangan kerah jas dengan menggabungkan bahan utama dan furing
- a) Siapkan bagian badan bahan utama, furing dan kerah yang telah dilapisi oleh *interfacing*, serta bagian badan bahan utama dan furing yang telah terjahit. Kufner dipasang pada bagian muka, bagian belakang dan kerah sementara bubat dipasang pada bagian kerah dan kelepak jas.





Gambar 2.24 Proses Penyiapan Bahan
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- b) Setelah bahu tersambung, lanjutkan proses pemasangan 1 sisi kerah pada bagian badan (bahan utama) dan 1 sisi kerah ke bagian badan (furing).
- (1) Sebelum memasang kerah, atur posisi kerah dari tengah ke kanan dan kiri, lalu semat menggunakan jarum pentul/jelujur.
 - (2) Jahit kerah sesuai dengan tanda pola yang tersedia.



Gambar 2.25 Proses Pemasangan Kerah Jas
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- c) Setelah kerah tersambung dengan bagian badan (bahan utama/furing), sambungkan bahan utama dengan furing dari bagian buruk kain dengan mengikuti tanda pola yang telah tersedia.
- (1) Semat bagian-bagian yang akan dijahit dengan menggunakan jarum pentul/dijelujur, supaya memudahkan dalam proses penjahitan.



Gambar 2.26 Proses Penjelujuran Kedua Bagian

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (2) Kemudian jahit sisi bagian badan bahan utama dan furing mengikuti tanda pola yang telah dibuat.



Gambar 2.27 Bagian Badan Bahan Utama dan Furing yang Telah Terjahit

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

- (3) Setelah setiap sisi terjahit tipiskan sisa kampuh supaya bentuk kerah/jas rapih dan tidak tumpul.



Gambar 2.28 Proses Penipisan Kampuh Kerah Jas

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

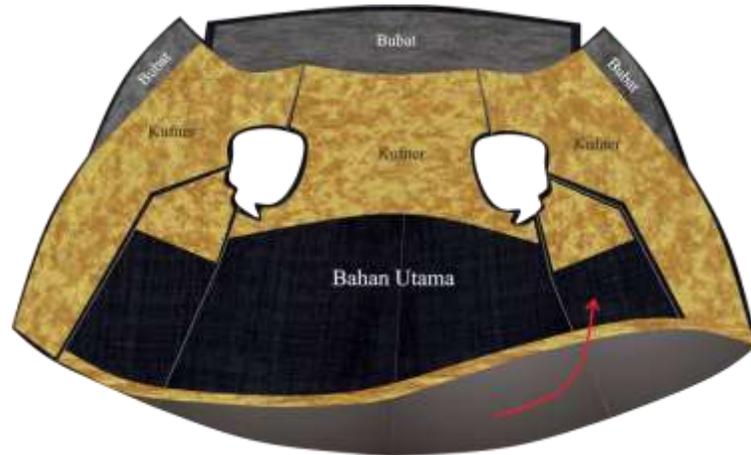
- (4) Selanjutnya lakukan tusuk balut pada kampuh buka kerung leher (bahan utama dan furing).



Gambar 2.29 Bagian Kerung Leher yang Ditusuk Balut

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

(5) Proses berikutnya adalah membalikkan jas ke bagian baik kain.



Gambar 2.30 Proses Pembalikan Ke Posisi Baik Kain

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

(6) Lalu lanjutkan dengan proses *finishing* sehingga proses pemasangan kerah jas selesai.



Gambar 2.31 Pemasangan Kerah Jas Selesai

Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

B. Konsep Multimedia Interaktif Berbasis Video Teknik Pemasangan Kerah Jas

1. Pengertian Multimedia Interaktif Berbasis Video

Multimedia terbagi menjadi dua kata yaitu multi dan media, “multi berasal dari bahasa latin *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara” (Munir, 2012, hlm. 2). Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai media seperti teks, grafik/gambar, *sound*, animasi, video dan interaksi. Multimedia memiliki dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif, “interaktif merupakan komunikasi dua

Riska Mediana Rismawan, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO

TEKNIK PEMASANGAN KERAH JAS

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

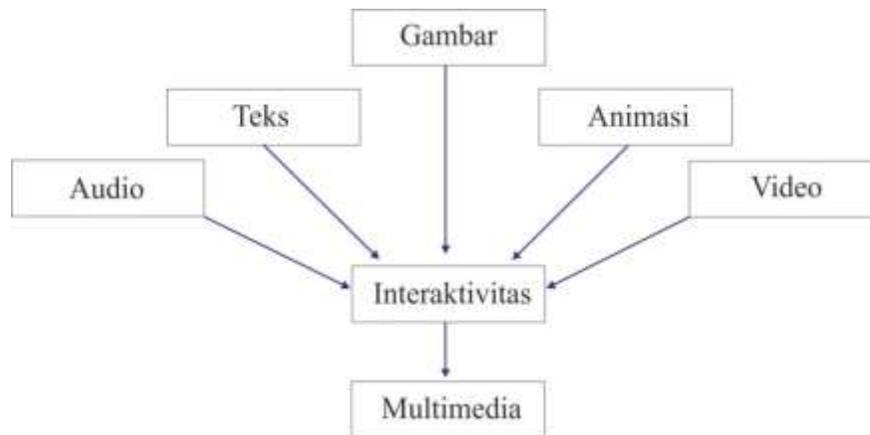
arah atau lebih dari komponen komunikasi, yaitu hubungan manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD)” (Munir, 2012, hlm. 128). Sehingga multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik/gambar, suara, video dan animasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat mengoperasikannya sesuai dengan kebutuhan.

Multimedia interaktif terdiri dari beberapa jenis salah satunya adalah multimedia interaktif berbasis video. Multimedia interaktif berbasis video kini semakin berkembang, inovatif serta kreatif dalam membantu proses pembelajaran. Video berasal dari bahasa latin *vidi* atau *visum* artinya melihat atau memiliki daya penglihatan, “video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk sebuah kesatuan yang dirangkai menjadi alur dengan tujuan tercapainya pembelajaran dan disimpan pada media pita atau *disk*” (Rusman dkk. 2012, hlm. 218).

Multimedia interaktif berbasis video menjadi alternatif penyampaian materi pembelajaran sebagai bentuk optimalisasi penggunaan teknologi di dunia pendidikan. Tampilan video pembelajaran dapat membantu mahasiswa lebih aktif dengan rangsangan multisensorik indra pendengaran dan penglihatan dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis video dapat diaplikasikan pada pembelajaran praktek, sehingga pantas untuk diterapkan pada pembelajaran pemasangan kerah jas pada Mata Kuliah Busana Tailoring.

2. Komponen Multimedia Interaktif Berbasis Video

Komponen utama dalam multimedia interaktif adalah teks, gambar, audio, video, dan animasi.



Bagan 2.1 Komponen Multimedia Interaktif Berbasis Video
 Sumber Gambar: Munir (2012, hlm. 131)

a. Teks

“Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya” (Munir, 2012, hlm. 20). Teks memiliki jenis yang beragam dan dapat diterapkan di berbagai jenis tampilan video. Penggunaan teks selain sebagai penjelas suatu gambar atau tampilan video juga dapat dijadikan elemen yang menarik. Ada lima cara penggunaan teks dalam aplikasi multimedia menurut Munir (2012, hlm. 255) yaitu:

- 1) Penggunaan teks yang ringkas dan padat. Tampilan multimedia video sebagai media pembelajaran yang baik dapat menyeimbangkan penggunaan komponen, salah satunya adalah penggunaan teks yang disesuaikan dan tidak terlalu banyak supaya tampilan video tetap menjadi hal utama yang dilihat.
- 2) Menggunakan *typeface* dan *font* yang sesuai. Penggunaan teks harus disesuaikan dengan isi materi dan konsep yang akan ditampilkan dalam multimedia video.
- 3) Penggunaan teks yang dapat dibaca dengan mudah, agar tidak menimbulkan pertanyaan dan ambiguitas.
- 4) Pemilihan gaya tulisan dan warna teks. Gaya teks dapat berupa **bold**, *italic*, dan underline. Pemilihan gaya teks dan warna teks juga harus disesuaikan dengan objek isi materi.
- 5) Pemilihan *font* dan konsep secara konsisten pada penggunaan teks dalam multimedia video pembelajaran harus disesuaikan.

Riska Mediana Rismawan, 2017

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS VIDEO

TEKNIK PEMASANGAN KERAH JAS

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

b. Gambar (*images* atau visual diam)

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Menurut Munir (2012, hlm. 17) menyebutkan “gambar dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif”. Penggunaan gambar dalam multimedia interaktif berbasis video dapat mendeskripsikan sesuatu lebih jelas serta dapat meringkas informasi yang kompleks, sehingga tidak menggunakan banyak teks. Gambar diam dalam multimedia interaktif berbasis video digunakan sebagai pelengkap tampilan isi, serta dapat dijadikan *icon*.

Penggunaan gambar dalam multimedia video pembelajaran perlu memperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut:

- 1) Gambar dibuat dengan format atau jenis data yang baik agar gambar yang dihasilkan pun jelas.
- 2) Penggunaan gambar dalam sebuah tampilan multimedia harus disesuaikan dengan materi, sehingga dapat benar-benar mendukung penampilan.
- 3) Penggunaan gambar disesuaikan dengan ruang tampilan layar dengan tidak terlalu besar atau kecil agar tampilan tetap seimbang dengan kesatuan isi yang baik.

c. Video

Video merupakan gambar gerak yang dapat memberikan tampilan secara lebih nyata. Video dapat dibuat dari hasil perekaman suatu kegiatan secara langsung ataupun tidak langsung. Menurut Munir (2012, hlm. 355) menyebutkan beberapa kelebihan video dalam multimedia, diantaranya:

- 1) Menjelaskan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian dan penjelasan.
- 3) Pengguna dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambar yang lebih fokus.
- 4) Sangat cocok dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
- 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks.

6) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

d. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media, teks, grafik dan suara dalam suatu aktifitas pergerakan. Menurut Munir (2012, hlm. 21) mendefinisikan animasi sebagai “satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata”. Animasi dapat membantu menjelaskan dan mensimulasi sesuatu yang sulit ditampilkan dalam bentuk teks atau video, sehingga animasi dapat melengkapi kesempurnaan tampilan multimedia interaktif berbasis video.

e. Audio (suara atau bunyi)

“Audio adalah macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi” (Munir, 2012, hlm. 22). Audio dalam multimedia interaktif berbasis video menjadi hal utama pendukung terciptanya multimedia yang baik, adanya audio dalam suatu tampilan multimedia pembelajaran dapat membantu mahasiswa yang mengalami kelemahan dalam penglihatan, sehingga dapat mengingat yang disampaikan dengan adanya audio. Audio ditampilkan bersamaan dengan teks, gambar, animasi dan video agar informasi dapat secara lebih lengkap tersampaikan. Munir (2012, hlm. 318) menyebutkan macam-macam audio dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Percakapan (*speech*) yang merupakan audio berupa suara dari orang yang berbicara.
- 2) Musik yang dihasilkan oleh alat-alat musik, baik itu alat musik akustik, elektronik maupun *synthesizer*.
- 3) Efek suara (*sound effect*) yang merupakan audio selain dari percakapan atau musik. Efek suara digunakan sebagai pendukung agar suasana dapat lebih nyata, misalnya suara pesawat terbang, suara mobil, suara gelas pecah dan lain-lain.

Penggunaan audio dalam multimedia pembelajaran menjadi pendukung untuk dapat membantu memberikan penjelasan selain dari sumber visual. Berikut

merupakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan audio untuk media pembelajaran adalah:

- 1) Penggunaan audio disesuaikan dengan kebutuhan dengan tidak terlalu keras atau terlalu pelan agar tetap menyeimbangkan dengan tampilan umum multimedia pembelajaran.
- 2) Audio berupa penjelasan materi disampaikan dengan suara yang tegas dan tidak terlalu cepat supaya materi tetap tersampaikan dengan baik.
- 3) Apabila menggunakan lebih dari satu jenis audio, misalkan menggunakan audio dalam bentuk narasi dan *background music* tetap diutamakan audio narasi yang lebih jelas sebagai penyampai materi utama dan *background music* dapat diatur dengan lebih lembut.
- 4) Penekanan dan pemenggalan audio dalam menyampaikan materi harus disesuaikan dengan kebutuhan supaya materi tetap dapat tersampaikan dengan baik.

f. Interaktivitas

Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut tergolong multimedia interaktif. Elemen interaktif hanya dapat ditampilkan dikomputer, elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer.

3. Format Penyampaian Multimedia Video Pembelajaran

Penyampaian multimedia interaktif berbasis video dapat dilakukan dengan format video tutorial. Video tutorial merupakan bentuk pengembangan media pembelajaran dengan penerapan teknologi komputerisasi yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran lebih efektif dan berkualitas. Menurut Ajeng Wind (2015, hlm. 2) menyebutkan bahwa “video tutorial adalah metode pentransferan ilmu pengetahuan yang dikirimkan atau dibentuk dalam format gambar bergerak”. Video tutorial membuat penjelasan materi menjadi lebih jelas dan menarik, untuk menyampaikan suatu proses kepada mahasiswa. Beberapa fungsi media tutorial menurut Wind, A (2015, hlm. 2) yaitu:

- a. Memandu langkah demi langkah pengaplikasian suatu kegiatan.
- b. Menjelaskan sebuah intruksi yang sulit dipahami dengan penjelasan tertulis.
- c. Memperjelas materi yang telah ditulis.

Pembuatan video tutorial dimulai dari persiapan secara umum dan proses pembuatan. Video tutorial dapat diperoleh dari sumber perekaman suatu kegiatan secara langsung dan diedit menjadi tampilan yang baik. Berikut merupakan langkah-langkah pembuatan video tutorial menurut Wind, A (2015, hlm. 7) yaitu:

1) Persiapan materi (bahan)

Perumusan tujuan menjadi hal pertama dan utama untuk pembuatan video tutorial, karena akan mempengaruhi langkah kerja pembuatan. Materi disiapkan berdasarkan tujuan yang akan dicapai dengan membuat naskah. Naskah dibuat dalam bentuk narasi yang komunikatif dan menarik sehingga dapat menyampaikan materi sesuai dengan tujuan. Naskah yang baik akan mempengaruhi kualitas video tutorial. Persiapan selanjutnya adalah lingkungan sekitar tempat pembuatan video tutorial. Lingkungan atau tempat pembuatan video tutorial harus dalam keadaan tenang agar mendapatkan hasil perekaman yang baik.

2) Persiapan peralatan pendukung (*Hardware*)

Perekam pendukung dalam pembuatan video tutorial adalah alat perekam audio dan visual serta komputer. Alat perekam berfungsi untuk meng-input data berupa gambar yaitu dengan kamera dan input suara dengan menggunakan *microphone*. Peralatan pendukung yang lain adalah komputer yang merupakan alat yang akan digunakan untuk memproses video tutorial mulai dari input data sampai output data yang diinginkan. Komputer yang digunakan untuk membuat video tutorial harus memiliki VGA (*Video Graphic Adapter*) dengan kapasitas memori di atas 512 MB agar menghasilkan tampilan yang bagus untuk pembuatan video tutorial.

3) Persiapan *software* pendukung

Ada beberapa *software* atau aplikasi untuk pembuatan dan proses pengeditan video tutorial. Beberapa contoh *software* adalah *camstudio*, *blueberry flash back recorder*, *camtasia*, *jing tipcam* dan untuk pengeditan dapat menggunakan *adobe*

flash. *Software* tersebut dapat digunakan untuk membuat tampilan video lebih menarik dan lebih mudah dioperasikan dengan memberikan tombol-tombol navigasi.

4) Proses pembuatan video tutorial

Video tutorial dapat dikerjakan setelah semua persiapan dilakukan. Persiapan-persiapan tersebut dapat mempermudah proses pembuatan dan dapat meminimalisir kesalahan saat pembuatan video tutorial. Penyimpanan video tutorial sebagai multimedia pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa format sajian yang dapat mempermudah dalam penggunaannya. Format sajian dalam video tutorial dapat bermacam-macam mulai dari kaset, CD (*Compact Disk*) dan DVD (*Digital Versatile Disk*). Hal ini dapat mempermudah dalam pemutaran video dengan laptop, komputer, video *player*, VCD, DVD atau televisi. Multimedia video dapat menjadi sarana alternatif media pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik dengan penyimpanan dan pengoperasian yang mudah, sehingga dapat digunakan dengan mudah.

4. Kelebihan Multimedia Video Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pemahaman yang didapat dari konsep multimedia interaktif berbasis video, maka dapat dirumuskan kelebihan atau keuntungan dari penggunaan multimedia video pembelajaran yaitu:

- a. Penyajian materi dapat lebih menarik, kreatif dan inovatif.
- b. Bersifat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan.
- c. Materi dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
- d. Perpaduan dari berbagai media, seperti audio, teks, gambar dan video yang dapat memberikan kesan mendalam terhadap mahasiswa.
- e. Mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran dan lebih realistis.
- f. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses atau teknik.
- g. Memberikan pemahaman yang sama dan merata kepada mahasiswa.
- h. Memperkecil resiko kesalahpahaman bahasa (*ambiguitas*).
- i. Meningkatkan daya serap dan daya ingat mahasiswa dengan memperoleh informasi melalui indra pendengaran dan penglihatan.
- j. Proses pembelajaran lebih mudah dan praktis karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.