

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

Temuan atau hasil penelitian pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yang telah dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Perancangan

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada mata kuliah Busana Tailoring, terdapat materi tentang pemasangan kerah jas. Metode yang digunakan dalam menjelaskan materi teknik pemasangan kerah jas adalah metode demonstrasi serta penggunaan media fragmen. Penggunaan metode dan media tersebut memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi, sehingga mahasiswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah akan sulit untuk memahami materi yang disampaikan, oleh karena itu penulis mencoba membuat media pembelajaran yang memudahkan dan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai materi teknik pemasangan kerah jas yaitu dengan multimedia interaktif berbasis video.

2. Tahap Produksi

Tahap Produksi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas merupakan tahap lanjutan setelah studi pendahuluan. Studi pendahuluan menjadi dasar pemikiran dalam mewujudkan rancangan pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

Produksi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dilaksanakan sesuai dengan rancangan. Pembuatan multimedia interaktif berbasis video sebagai tahap produksi dilaksanakan dengan pengambilan informasi melalui rekaman kegiatan langsung. Pengembangan multimedia interaktif berbasis video menjadi tahap penyempurnaan dari hasil produksi. Multimedia video yang telah dibuat dikembangkan dengan memasukkan beberapa *caption* pendukung agar tampilan multimedia dapat lebih sempurna, seperti memasukkan teks, gambar, audio dan menggabungkan semua media menjadi satu kesatuan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

Produksi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Konsep

Tujuan dari pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas adalah memberikan informasi tentang materi kerah jas, proses pemasangan kerah jas secara detail dan untuk meningkatkan pemahaman serta membantu mahasiswa belajar lebih aktif dan mandiri.

Materi yang disampaikan dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas meliputi pengertian kerah jas, karakteristik kerah jas, bagian-bagian kerah jas, pengenalan alat dan bahan dan video tutorial teknik pemasangan kerah jas.

Pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas ditujukan kepada pengguna yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang menempuh Mata Kuliah Busana Tailoring.

b. Desain (*Design*)

Desain menjadi tahap yang lebih spesifikasi dengan penjabaran dari konsep pembuatan multimedia yang telah dirancang. Semua bahan dan material yang dibutuhkan untuk produksi multimedia dirancang agar dapat terpenuhi dengan baik. Kebutuhan mulai dari konsep isi, warna, tampilan hingga perangkat *software* dan *hardware* dirancang dalam sebuah desain produksi multimedia interaktif berbasis video pembelajaran. Desain produksi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas berupa penyusunan *storyboard*, *storyline*, naskah dan rancangan tampilan *frame* video.

1) *Storyboard* Multimedia Interaktif Berbasis Video Teknik Pemasangan Kerah Jas

Storyboard digunakan untuk merancang tampilan menu dalam multimedia. Penggunaan *storyboard* bermanfaat dan memudahkan pembuat atau pengembang multimedia serta pemilik multimedia, karena akan mengarahkan alur pembuatan multimedia. Menurut Munir (2012, hlm. 102) menyatakan, “*storyboard* bagi pembuat dan pengembang serta pemilik multimedia merupakan *visual test* yang pertama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang akan disajikan”.

2) *Storyline* Multimedia Interaktif Berbasis Video Teknik Pemasangan Kerah Jas

Storyline merupakan deskripsi dari setiap *scene* yang menggambarkan semua jenis komponen multimedia dan merupakan pengembangan dari *storyboard*. *Storyline* dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dibuat dengan menampilkan rancangan tampilan video lengkap dengan keterangan. Rancangan tampilan mulai dari bentuk, warna, teks, dan audio yang akan digunakan pada setiap *scene* multimedia video.

3) Naskah Multimedia Interaktif Berbasis Video Teknik Pemasangan Kerah Jas

Penyusunan naskah dalam pembuatan multimedia interaktif berbasis video merupakan bahan yang akan dijadikan panduan dalam proses pembuatan. Naskah ditulis dengan jelas agar dapat dimengerti oleh pembuat dan pengembang multimedia. Tahap pengambilan video dan gambar disesuaikan dengan naskah yang telah ditulis. Naskah multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas disusun dengan menulis tahapan-tahapan proses pemasangan kerah jas dari awal hingga akhir dengan menyesuaikan rancangan *storyboard*, *storyline*.

4) Rancangan Tampilan *Frame* Multimedia Interaktif Berbasis Video Teknik Pemasangan Kerah Jas

Rancangan tampilan *frame* merupakan tahap pembuatan desain tampilan menu untuk multimedia interaktif berbasis video, *frame* dibuat dengan jelas dan semenarik mungkin. Tema rancangan disesuaikan dengan tampilan video dan penggunaan warna antara satu tampilan *frame* dengan *frame* lainnya.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collection*)

Pengumpulan materi merupakan tahap dimana mulai mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan. Pengumpulan materi untuk pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas meliputi pengumpulan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas, yaitu:

a) Kamera DSLR (*Digital Single-Lens Reflex*)

DSLR merupakan kamera *digital* dan menjadi perangkat keras utama yang digunakan untuk pengambilan gambar dan perekaman video. Teknik pengambilan gambar dilakukan dengan mode *zoom in* dan *zoom out* agar tampilan video dapat secara detail terekam dengan baik, dalam pengambilan gambar dan perekaman video menggunakan bantuan tripod agar posisi kamera tetap stabil saat proses pengambilan gambar dan perekaman video berlangsung.



Gambar 4.1 Kamera DSLR

Sumber : www.aliexpress.com, Desember 2017

b) Laptop

Laptop merupakan perangkat keras yang digunakan selama proses pembuatan multimedia interaktif berbasis video. *Laptop* digunakan untuk menyusun rancangan pembuatan multimedia interaktif berbasis video, pengolahan materi, pembuatan *storyboard*, *storyline*, naskah, *editing* video dan pembuatan multimedia interaktif.



Gambar 4.2 Laptop

Sumber : www.microsoft.com, Desember 2017

c) Pencetak Multifungsi (*Printer*)

Printer atau pencetak merupakan alat yang menampilkan data dalam bentuk cetakan, baik berupa teks, gambar dan grafik di atas kertas. Pencetak multifungsi dapat juga bekerja sebagai *scan* yang digunakan untuk keperluan pembuatan multimedia interaktif berbasis video. *Softfile* materi dan semua kebutuhan dicetak

menggunakan alat pencetak dan menjadi *hardfile* serta dapat digunakan untuk *scan* dari *hardfile* menjadi *softfile*.



Gambar 4.3 Printer

Sumber : www.hp.com, Desember 2017

d) *USB Flash Drive*

USB Flash Drive atau *flashdisk* merupakan alat penyimpan data memori kilat yang dapat terhubung dengan *laptop* atau komputer. *Flashdisk* digunakan untuk menyimpan data dengan kapasitas kecil hingga sedang untuk proses pembuatan multimedia interaktif berbasis video. Penyimpanan data dalam *flashdisk* bersifat sementara karena kapasitasnya yang tidak terlalu besar.



Gambar 4.4 *Flashdisk*

Sumber : www.jakartanotebook.com, Desember 2017

e) DVD

DVD merupakan alat penyimpan data multimedia interaktif berbasis video yang telah selesai diproduksi. Hasil akhir multimedia interaktif berbasis video disimpan dalam DVD yang kemudian dapat digunakan dengan perangkat komputer, *laptop*, *notebook* dan lain-lain. DVD memiliki kapasitas besar sehingga dapat menyimpan data multimedia interaktif berbasis video dengan baik.



Gambar 4.5 DVD

Sumber : www.alittlewhitechapel.com, Desember 2017

2) Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas, yaitu:

a) *CorelDraw X6*

CorelDraw X6 merupakan editor grafik vektor yang digunakan untuk pembuatan gambar bagian-bagian jas dan kebutuhan lainnya terkait proses pembuatan multimedia interaktif berbasis video. Hasil gambar dari *CorelDraw X6* berupa gambar vektor yang berkualitas tinggi, sehingga tidak akan mengalami penurunan kualitas ketika di *zoom in*.



Gambar 4.6 *CorelDraw X6*

Sumber : www.onlineustaad.com, Desember 2017

b) *Adobe Photoshop CS3*

Adobe Photoshop CS3 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk pengeditan gambar dan foto yang diperlukan untuk pembuatan multimedia interaktif berbasis video.



Gambar 4.7 *Adobe Photoshop CS3*

Sumber : www.rizetec.blogspot.com, Desember 2017

c) *Wondershare Filmora*

Wondershare Filmora merupakan program penyunting video yang digunakan untuk memasukkan keterangan berupa teks, audio, gambar dan *caption* lainnya. *Wondershare Filmora* digunakan untuk *editing* video menjadi tampilan yang utuh dan sesuai dengan rancangan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas. Tampilan video dibuat semenarik mungkin sesuai

tema rancangan, sehingga dapat menjadi multimedia interaktif berbasis video yang baik.



Gambar 4.8 Wondershare Filmora
Sumber :www.macguru.com, Desember 2017

d) *Microsoft Office PowerPoint*

Microsoft PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Pembuatan multimedia interaktif dilakukan dengan menggunakan *powerpoint* dengan memasukkan teks, audio, gambar, video dan animasi menjadi sebuah tampilan presentasi yang baik dan sesuai. Multimedia interaktif yang telah dibuat kemudian di *publish* menggunakan aplikasi *ispring suite* agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.



Gambar 4.9 *Microsoft Office PowerPoint*
Sumber :www.extquickbytes.blogspot.com, Desember 2017

d. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap ini merupakan tahap dimana semua objek atau bahan multimedia interaktif berbasis video dibuat. Multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dibuat berdasarkan konsep, *storyboard*, *storyline*, dan naskah yang telah disusun. Proses pembuatan multimedia interaktif berbasis video meliputi tahapan, yaitu: *shooting* video, *dubbing* suara, dan *editing* video.

1) *Shooting* Video Pembelajaran

Shooting merupakan kegiatan pengambilan gambar atau video yang dilakukan dengan perekaman kegiatan langsung. Kegiatan *shooting* dilakukan berurutan berdasarkan naskah yang telah dibuat, dimulai dari *shooting* proses penyiapan bahan utama, furing dan kerah yang telah dilapisi oleh interfacing, proses penjahitan bagian kerah jas, proses pemasangan kerah pada bagian kerung leher/bagian badan jas hingga proses terakhir yaitu *finishing*.

2) *Dubbing* (Perekaman Suara)

Dubbing atau proses perekaman suara digunakan untuk merekam suara narator yang membacakan narasi untuk penunjang penjelasan tampilan video. *Dubbing* dilaksanakan sesuai dengan naskah yang telah ditulis dan waktu tampilan video. Suara narasi yang direkam harus jelas dengan tempo yang tidak terlalu cepat atau terlalu lambat. Perekaman suara narasi pada multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dilakukan disetiap langkah untuk menunjang kejelasan materi.

3) *Editing* Video Pembelajaran

Editing video merupakan kegiatan yang dilakukan setelah *shooting* selesai dengan menyunting video. *Editing* video digunakan untuk memasukkan keterangan teks, gambar, audio, dan *caption* lain. *Editing* video dapat dilakukan dengan menggunakan *software Wondershare Filmora* untuk menyusun dan menyunting video, sehingga dapat menjadi satu kesatuan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas. Berikut ini merupakan visualisasi layar yang telah dibuat dalam multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas:

a) Tampilan *Opening*

Opening merupakan layar awal atau pembuka dalam multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas. *Opening* dibuat dengan gambar/ visualisasi jas, menampilkan judul penelitian, Instansi Universitas/ Program Studi dan nama penulis.



Gambar 4.10 Tampilan *Opening*
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

b) Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan yang menunjukkan daftar isi dari multimedia interaktif berbasis video. Terdapat 5 menu utama, yaitu: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alat dan bahan, video tutorial pemasangan kerah jas dan profil penulis yang dapat dipilih oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan dengan cara mengklik salah satu icon pada menu utama.



Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

c) Tampilan Sub Menu Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ditampilkan dalam bentuk narasi yang disertai dengan *voice over* dan instrumen musik.



Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Tujuan Pembelajaran
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

d) Tampilan Sub Menu Materi Pembelajaran

Tampilan sub menu materi pembelajaran memuat 3 aspek pembelajaran, yaitu: pengertian kerah jas, karakteristik kerah jas dan bagian-bagian kerah jas.



Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Materi Pembelajaran
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

e) Tampilan Sub Menu Alat dan Bahan

Menampilkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pemasangan kerah jas.



Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Alat dan Bahan
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

f) Tampilan Sub Menu Video Tutorial Pemasangan Kerah Jas

Tutorial pemasangan kerah jas ditampilkan secara berurutan sesuai dengan langkah kerja yang sudah disusun.



Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Video Tutorial Pemasangan Kerah Jas
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

g) Tampilan Sub Menu Profil Penulis

Profil penulis ditampilkan dalam bentuk gambar diam yang dilengkapi dengan foto serta keterangan identitas penulis.



Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Profil Penulis
Sumber : Dokumen Penulis, Desember 2017

e. Tes (*Testing*)

Testing merupakan tahap tes awal dengan menjalankan multimedia interaktif berbasis video yang telah dibuat. *Testing* merupakan tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat dan lingkungan pembuatannya sendiri. *Testing* dilakukan untuk melihat multimedia interaktif berbasis video yang telah dibuat apakah terdapat kesalahan dan apakah sesuai dengan rancangan. *Testing* multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dilakukan oleh pembuat dan dosen pembimbing. *Testing* harus dilakukan karena akan menentukan sesuai atau tidaknya multimedia interaktif berbasis video yang telah dibuat dengan rancangan awal.

f. Distribusi (*Distribution*)

Distribusi adalah tahapan dimana multimedia interaktif berbasis video disimpan. Kapasitas media penyimpanan disesuaikan dengan kapasitas multimedia interaktif berbasis video, sehingga dapat tersimpan dengan baik. Tahapan yang dilakukan setelah distribusi adalah *publishing* dan *packaging*.

1) *Publishing*

Publishing dilakukan dengan cara memilih format penyimpanan berkas *Window Projector (exe)* yang dapat berdiri sendiri tanpa dukungan program lain, sehingga pengguna dapat dengan mudah membuka multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

2) *Packaging* (Pengemasan)

Packaging atau pengemasan menjadi tahap terakhir dari proses pembuatan multimedia interaktif berbasis video. Multimedia interaktif berbasis video yang telah selesai hingga tahap *publishing* kemudian ditransfer ke dalam DVD dengan cara *burning* menggunakan *laptop* atau komputer.

Tahap *packaging* selanjutnya adalah membuat desain untuk DVD dan *cover* DVD sebagai identitas produk. Desain *packaging* dapat dibuat dengan menggunakan *software CorelDraw X6* dan *Adobe Photoshop CS3*, ukuran desain *packaging* disesuaikan dengan ukuran DVD dan *cover* DVD yang sudah ada, sehingga secara keseluruhan *packaging* dapat terbentuk dengan baik.

3. Tahap Validasi

Tahap validasi merupakan tahap penilaian dari multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yang divalidasi oleh ahli materi tentang jas dan ahli media, serta diuji coba kepada pengguna yaitu Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana. Tahap validasi bertujuan untuk dapat mengetahui kekurangan dan bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

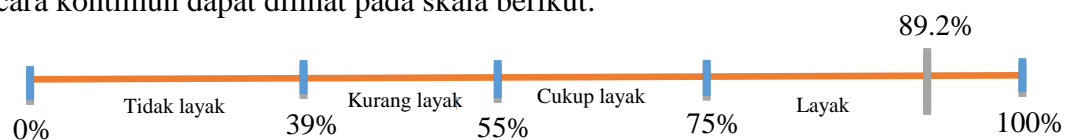
a. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dilakukan oleh ahli materi tentang jas. Beberapa aspek yang dilihat dalam validasi oleh ahli materi, yaitu: aspek umum, aspek pembelajaran materi kerah jas, aspek pembelajaran alat dan bahan serta tahapan pemasangan kerah jas. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

No	Aspek	Jml. Butir	Skor Kriteria	Jml. Validator	Skor (Rata-rata)	Dalam %
Umum						
1.	Aspek Umum	5	40	2	36	90
Materi Pembelajaran						
1.	Pengertian kerah jas	1	8	2	8	100
2.	Karakteristik kerah jas	1	8	2	6	75
3.	Bagian-bagian kerah jas	1	8	2	7	87.5
Materi alat dan bahan						
1.	Menjelaskan alat dan bahan	2	16	2	16	100
Tahapan pemasangan kerah jas						
1.	Video tutorial tahapan pemasangan kerah jas	5	40	2	34	85
Rata-rata						89.2

Tabel 4.1 Hasil Validasi oleh Ahli Materi
Sumber: Dokumen Penulis, Desember 2017

Data pada tabel 4.1 menunjukkan hasil validasi aspek penilaian materi pemasangan kerah jas oleh ahli materi, hasil yang diperoleh memiliki presentasi pencapaian rata-rata 89,2% yang bisa dikategorikan Layak dan sebagai rujukan secara kontinum dapat dilihat pada skala berikut:



Aspek penilaian pada validasi materi pemasangan kerah jas terdiri dari 4 aspek yaitu: menilai aspek umum, menilai aspek pembelajaran materi kerah jas, menilai aspek pembelajaran alat dan bahan dan menilai aspek pembelajaran tahapan pemasangan kerah jas. Perolehan skor dari 2 validator ahli materi diperoleh data dengan presentasi 90% pada aspek umum. Pada aspek pembelajaran materi kerah jas, poin pengertian kerah jas mendapat penilaian dengan presentasi 100%, poin karakteristik kerah jas mendapat penilaian dengan presentasi 75% dan poin bagian-bagian kerah jas mendapat penilaian dengan presentasi 87.5%. Pada aspek pembelajaran alat dan bahan mendapatkan penilaian dengan presentasi 100% serta aspek pembelajaran tahapan pemasangan kerah jas mendapat penilaian dengan presentasi 85%.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ahli materi menyatakan materi pembelajaran pemasangan kerah jas Layak digunakan dan disampaikan sebagai materi pembelajaran.

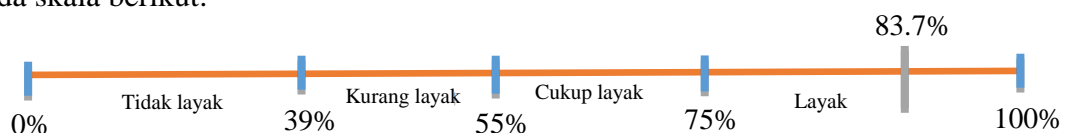
b. Validasi oleh Ahli Media

Validasi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dilakukan oleh ahli media. Beberapa aspek yang dilihat dalam validasi oleh ahli media, yaitu: tampilan umum, tampilan multimedia pada penyajian materi dan tampilan multimedia pada video tutorial teknik pemasangan kerah jas. Hasil validasi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

No	Aspek	Jml. Butir	Skor Kriteria	Jml. Validator	Skor (Rata-rata)	Dalam %
1.	Tampilan Umum Multimedia Interaktif	11	44	1	36	81.9
2.	Tampilan Multimedia Pada Penyajian Materi	5	20	1	17	85
3.	Tampilan Multimedia Pada Video Tutorial	7	28	1	24	85.7
Rata-rata						83.7

Tabel 4.2 Hasil Validasi oleh Ahli Media
Sumber: Dokumen Penulis, Desember 2017

Data pada tabel 4.2 menunjukkan hasil validasi dari aspek penilaian multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas oleh ahli media, hasil yang diperoleh memiliki presentasi pencapaian rata-rata 83.7% yang bisa dikategorikan Layak digunakan sebagai multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dan sebagai rujukan secara kontinum dapat dilihat pada skala berikut:



Aspek penilaian pada validasi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas terdiri dari 3 poin yaitu: menilai tampilan umum multimedia interaktif, menilai tampilan multimedia pada penyajian materi dan menilai tampilan multimedia pada video tutorial. Perolehan skor dari 1 validator ahli multimedia diperoleh data dengan presentasi 81.9% mengenai tampilan

umum multimedia interaktif, tampilan multimedia pada penyajian materi diperoleh data dengan presentasi 85% dan tampilan multimedia pada video tutorial mendapat penilaian presentasi 85.7% sehingga dapat dikategorikan Layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran teknik pemasangan kerah jas.

c. Uji Coba oleh Pengguna

Uji coba terbatas multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas diuji cobakan kepada mahasiswa tata busana berjumlah 15 orang yang rata-rata belum mempelajari materi pemasangan kerah jas. Uji coba bertujuan untuk mengetahui apakah multimedia sesuai dan dapat membantu proses pembelajaran pemasangan kerah jas. Aspek yang dilihat dalam uji coba oleh pengguna yaitu: aspek umum (tampilan multimedia, efektivitas penggunaan tombol navigasi, *background*, teks, kualitas audio, video serta kemudahan penggunaan) dan aspek materi pembelajaran. Hasil uji coba pengguna dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

No	Aspek	Jml. Butir	Skor Kriteria	Jml. Pengguna	Skor (Rata-rata)	Dalam %
Umum						
1.	Aspek Umum	7	420	15	366	87.2
Materi Pembelajaran						
1.	Materi Mudah Dimengerti dan Dipahami	1	60	15	58	96.7
2.	Materi Sesuai dengan Tingkat Kemampuan	1	60	15	51	85
3.	Materi yang Disampaikan Sistematis	1	60	15	55	91.7
Rata-rata						88.4

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba oleh Pengguna
Sumber: Dokumen Penulis, Desember 2017

Data tabel 4.3 menunjukkan hasil uji coba dari pengguna multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas, hasil yang diperoleh memiliki presentasi pencapaian rata-rata 88.4% yang bisa dikategorikan Layak untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran teknik pemasangan kerah jas.

4. Tahap Revisi

Tahap revisi yang harus dilakukan terhadap multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli multimedia dan uji coba pengguna multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah tampilan *opening* multimedia menjadi lebih menarik.
- b. Mengubah warna garis pada materi tipe kelepak jas menjadi lebih jelas.
- c. Mengubah jenis *font* menjadi lebih sesuai dan formal.
- d. Mengubah tampilan *opening* video dengan gambar hasil jadi produk dan menambahkan tahapan *closing* pada video.

5. Tahap Penilaian

Tahap penilaian bertujuan untuk melihat kelayakan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pengguna, maka diperoleh hasil bahwa multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas dinilai “Layak” dengan hasil validasi masing-masing adalah ahli materi 89.2%, ahli multimedia 83.7% dan 88.4% oleh pengguna.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas mengacu pada tujuan penelitian. Berikut pemaparan hasil penelitian mengenai pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas:

1. Melakukan studi pendahuluan mengenai penggunaan media pembelajaran teknik pemasangan kerah jas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan pada mata kuliah Busana Tailoring, terdapat materi tentang pemasangan kerah jas. Metode yang digunakan dalam menjelaskan materi teknik pemasangan kerah jas adalah metode demonstrasi serta penggunaan media fragmen. Penggunaan metode dan media tersebut memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi, sehingga mahasiswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah akan sulit untuk memahami materi yang disampaikan, oleh karena itu penulis mencoba membuat media pembelajaran yang memudahkan dan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai materi teknik pemasangan kerah jas yaitu dengan multimedia interaktif

berbasis video. Multimedia interaktif berbasis video dipilih karena dapat menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna dan aplikasi, pengguna dapat secara leluasa mengoperasikan multimedia sesuai dengan kebutuhannya. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari teks, grafik/gambar, suara, video dan animasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga pengguna dapat mengoperasikannya sesuai dengan kebutuhan.

2. Membuat multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

Tahap produksi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yang terdiri dari enam tahapan, yaitu:

a. Menentukan konsep

“Tahap konsep merupakan tahap untuk menentukan tujuan, pengguna dan aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia” (Munir, 2012, hlm. 122). Tujuan dari pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas adalah memberikan informasi tentang materi kerah jas, proses pemasangan kerah jas secara detail dan untuk meningkatkan pemahaman serta membantu mahasiswa belajar lebih aktif dan mandiri. Pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas ditujukan kepada pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang menempuh Mata Kuliah Busana Tailoring.

b. Membuat desain

“Tahap desain merupakan tahap membuat spesifikasi program, gaya, tampilan dan kebutuhan material” (Munir, 2012, hlm. 122). Membuat desain multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas, yaitu dengan membuat *storyline*, *storyboard*, skenario, naskah dan rancangan tampilan *frame* yang memberikan gambaran alur multimedia secara lebih terperinci untuk mempermudah pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

c. Pengumpulan bahan

“Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan pada saat pembuatan multimedia” (Munir, 2012, hlm. 123). Pengumpulan materi untuk pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas

meliputi pengumpulan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

d. Tahap pembuatan

“Tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat” (Munir, 2012, hlm. 123). Pembuatan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: proses *shooting* berupa pengambilan gambar proses pemasangan kerah jas, proses *dubbing* untuk merekam suara dan proses *editing* video.

e. Tahap tes

“Tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri” (Munir, 2012, hlm. 123). Tahap tes multimedia dilakukan oleh pembuat dan dosen pembimbing untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan dalam pembuatan multimedia dan apakah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

f. Tahap distribusi

“Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan” (Munir, 2012, hlm. 123). Tahap penyimpanan multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas disimpan pada DVD, yang sebelumnya telah di *publish* dengan format *Window Projector (exe)*.

Tahap pembuatan multimedia interaktif yang telah penulis lakukan sesuai dengan pendapat Munir (2012, hlm. 122) yaitu “Metodologi pembuatan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu: menentukan konsep, membuat desain, pengumpulan bahan, proses pembuatan, melakukan tes multimedia dan distribusi multimedia”.

3. Melakukan uji validasi dan melakukan analisis hasil uji validasi multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap validasi merupakan tahap penilaian dari multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas yang divalidasi oleh ahli materi tentang jas dan ahli media. Tahap validasi dilakukan setelah multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas selesai dibuat, uji validasi bertujuan untuk mengetahui apakah multimedia yang dibuat layak dipergunakan sebagai

media penunjang pembelajaran. Setelah dilakukan validasi diperoleh hasil dari ahli materi dengan presentasi pencapaian 89.2% dan ahli media dengan presentasi pencapaian 83.7%, sehingga multimedia yang dibuat dikategorikan “Layak” sesuai dengan pendapat Arikunto (1996, hlm. 244) bahwa “jika suatu produk memiliki presentasi pencapaian 76%-100% maka produk tersebut di interpresentasi/dikategorikan Layak”.

4. Melakukan uji coba multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas.

Sesuai dengan metodologi pembuatan, multimedia interaktif berbasis video teknik pemasangan kerah jas telah melalui tahap uji coba oleh pembuat dan pengguna yang berjumlah 15 orang Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia yang dibuat sesuai dengan rancangan, mudah dioperasikan dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran teknik pemasangan kerah jas, uji coba yang telah dilakukan oleh pengguna memperoleh hasil dengan presentasi pencapaian 88.4% sehingga dikategorikan “Layak”.