

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pada proses pembelajaran, yang mampu memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap konten pembelajaran, sehingga lebih dapat diterima panca indera baik secara visual, spasial, audio maupun gabungan dari beberapa aspek di atas. Media pembelajaran yang baik ialah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep, pengetahuan, hingga tehnik tertentu agar memberikan hasil belajar yang diharapkan berupa keterampilan baru, pemahaman yang lebih luas maupun perubahan perilaku.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu dinamis dewasa ini, media pembelajaran mengalami banyak inovasi sesuai jenis dan fungsinya. Media pembelajaran yang berbasis media teknologi dapat berupa teks, gambar digital, rekaman audio berisi informasi, video, hingga gabungan dari keseluruhan konten yaitu multimedia pembelajaran, yang merupakan gabungan dari banyak media dalam satu produk akhir.

Multimedia memungkinkan penyajian suatu materi dapat diterima lebih dari satu panca indera, contohnya dalam multimedia video, terdapat dua komponen yakni video bergerak dan audio. Multimedia menurut Mc. Cormick (1996, hlm. 14) “Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen yaitu suara, gambar dan teks”.

Teks dan gambar dapat diubah menjadi format video dengan cara merancang dengan animasi. “Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”, Bustaman (2001, hlm. 32-33).

Multimedia animasi dapat memberikan ilustrasi yang jelas dan ringkas dalam mengelaborasi proses pembuatan suatu produk langkah demi langkah, dengan begitu media ini cocok digunakan untuk menerangkan proses pembuatan produk, salah satunya menerangkan proses pecah pola pada pembuatan pola manset tangan.

Manset, atau dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *cuff*, memiliki banyak sekali model dengan bentuk, fungsi, dan konstruksi yang beragam. Manset menurut Irma Hadisurya dkk (2011, hlm. 142-143) : “Secarik kain berupa tempelan atau lipatan pada bagian bawah/ujung lengan baju atau celana”. Definisi manset menurut Poespo (2000, hlm. 75), ialah : “Manset (*cuffs*) adalah lipatan-lipatan sepotong yang terdapat pada bagian bawah lengan sebagai penyelesaian“, sedangkan menurut Tortora (2010, hlm. 9-10): “Manset merupakan penyelesaian untuk lengan, terdiri dari sepotong kain yang terpisah yang dapat digunakan untuk memanjangkan lengan” Dari definisi manset menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manset ialah sepotong kain yang terpisah yang dijahitkan pada ujung lengan baik sebagai hiasan maupun memiliki fungsi.

Pemilihan bentuk manset yang tepat pada busana mampu menunjang tampilan tertentu bagi pemakai, sehingga manset dapat memberikan efek visual tertentu terhadap lengan pemakai agar terlihat lebih ideal maupun atraktif. Manset tangan dapat ditemukan baik pada busana wanita maupun pria. Fungsi utama manset ialah untuk ‘membangkai’ bagian lengan agar pas sesuai dengan model. Untuk itu, diperlukan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan pola manset agar didapatkan model yang diinginkan.

Pola busana menurut Irma Hadisurya dkk (2011, hlm. 169) : “Dalam pembuatan pakaian berupa potongan kertas/karton yang digambar berdasarkan model baju/ukuran tertentu, digunakan sebagai panduan dalam menggunting bahan.” Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pola ialah potongan kertas/karton yang digambar menurut ukuran serta model busana. Pada pembuatan pola manset, terdapat ukuran tertentu yang dibutuhkan, yaitu ukuran lingkaran lengan, panjang lengan, panjang ukuran manset sesuai model dan ukuran lingkaran

pergelangan lengan. Untuk mendapatkan proporsi ukuran yang tepat guna dibutuhkan proses paham gambar terhadap desain manset yang ingin diwujudkan.

Pembelajaran pola manset merupakan materi dalam mata kuliah Analisis Model Busana. Bentuk akhir lengan dan manset pada busana ditentukan oleh pola serta proses pembuatan manset pada lengan. Dalam menentukan masalah yang terdapat pada pembelajaran pola manset, penulis melakukan studi pendahuluan sebagai latar belakang penelitian.

Studi pendahuluan berperan dalam menelusuri lebih jauh apa yang dipermasalahkan. Menurut Winarno Surakhman, studi pendahuluan bersifat eksploratoris sebagai dua langkah. “Perbedaan antara langkah pertama dengan langkah kedua ini adalah penemuan dan pengalaman. Memilih masalah adalah mendalami masalah itu, sehingga harus dilakukan secara lebih sistematis dan intensif”, Surakhman (1982 hlm. 97).

Penulis melakukan studi pendahuluan terhadap sejumlah responden yang merupakan mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang sudah mengontrak mta kuliah Analisis Pola Busana. Berikut ialah tabel studi pendahuluan beserta skor penilaian responden .

Tabel 1.1 Tabel Studi Pendahuluan terhadap responden

No.	Pernyataan	Skor Penilaian
1.	Materi pola manset belum memenuhi tujuan yang telah dirumuskan	1 = Kurang Setuju 2 = Cukup Setuju 3 = Setuju 4 = Sangat Setuju
2.	Materi pola manset sulit dipahami	
3.	Materi pola manset kurang sesuai dengan tingkat kemampuan	
4.	Materi pola manset yang disampaikan kurang menarik	
5.	Materi yang disajikan kurang mendalam	

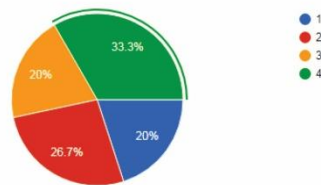
Sumber : Hidayati, 2019

Studi dilakukan pada 15 responden yang telah menuntaskan mata kuliah Analisis Pola Busana. Hasil dari studi pendahuluan tersebut ialah sebagai berikut.

Pada pernyataan “Materi pola manset belum memenuhi tujuan yang telah dirumuskan”, sebanyak 33,3% atau 5 dari 15 orang menyatakan Sangat Setuju. 26,7% atau 4 orang menyatakan Cukup Setuju. 20% atau 3 orang menyatakan Setuju dan 20% lainnya atau 3 orang menyatakan Kurang Setuju.

1. Materi pola manset belum memenuhi tujuan yang telah dirumuskan

15 responses



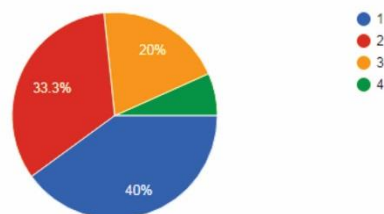
Gambar 1.1 Pie Chart Materi Pola Manset 1

Sumber : Hidayati, 2019

Pada pernyataan “Materi pola manset sulit dipahami” sebanyak 40% atau 6 dari 15 orang menyatakan Kurang Setuju. 33,3% atau 5 orang menyatakan Cukup Setuju. 20% atau 3 orang menyatakan Setuju. 7,6% menyatakan Sangat Setuju

2. Materi pola manset sulit dipahami

15 responses



Gambar 1.2 Pie Chart Materi Pola Manset 2

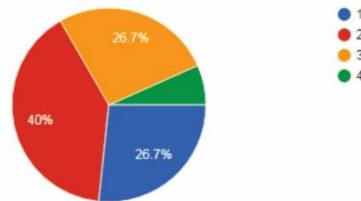
Sumber : Hidayati, 2019

Pada pernyataan “Materi pola manset kurang sesuai dengan tingkat kemampuan”, 40% dari responden atau 6 dari 15 orang beranggapan Cukup

Setuju. 26,7% atau 4 orang menyatakan Setuju, 26,7% lainnya menyatakan Kurang Setuju, dan sisa 6,6% menyatakan Sangat Setuju.

3. Materi pola manset kurang sesuai dengan tingkat kemampuan

15 responses



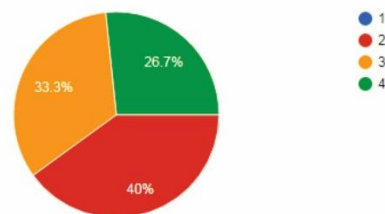
Gambar 1.3 Materi Pola Manset 3

Sumber: Hidayati, 2019

Pada pernyataan ”Materi pola manset yang disampaikan kurang menarik”, sebanyak 40% atau 6 orang menyatakan Cukup Setuju. 33,3% atau 5 orang menyatakan setuju, dan sisanya 26,7% atau 4 orang Sangat Setuju

4. Materi pola manset yang disampaikan kurang menarik

15 responses



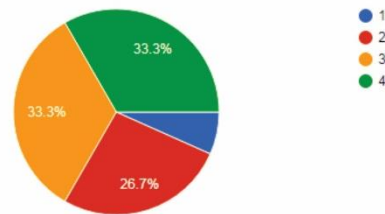
Gambar 1.4 Pie Chart Materi Pola Manset 4

Sumber : Hidayati, 2019

Pada pernyataan “Materi yang disajikan kurang mendalam”, 33,3% dari reponden atau 5 dari 15 orang beranggapan Sangat setuju. 33,3% lainnya menyatakan Setuju. 26,7% atau 4 orang menyatakan Cukup Setuju. Dan 6,6% atau 1 orang menyatakan Kurang Setuju.

5. Materi yang disajikan kurang mendalam

15 responses



Gambar 1.5 Pie Chart Materi Pola Manset

Sumber : Hidayati, 2019

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap sejumlah responden diatas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Multimedia Animasi Pola Manset”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Pada rumusan masalah, terlebih dahulu dilakukan proses identifikasi masalah. Identifikasi masalah ialah pengenalan masalah atau inventarisir masalah. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian secara umum dapat ditemukan lewat studi literatur atau lewat pengamatan lapangan (observasi, survey, dsb). Masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Multimedia, khususnya multimedia animasi, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam mengelaborasi proses pembuatan suatu produk.
2. Manset memiliki banyak sekali model dengan bentuk, fungsi, dan konstruksi yang beragam yang dapat memberikan efek visual tertentu terhadap lengan pemakai agar terlihat lebih ideal maupun atraktif.
3. Pola manset menentukan kualitas bentuk dari model manset yang dihasilkan, sehingga diperlukan pengetahuan dan keterampilan berupa paham gambar, pengukuran, dan kemampuan menggambar pola dalam pembuatan pola manset.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat multimedia animasi pola manset?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu membuat multimedia animasi pembelajaran pola manset busana. Dari tujuan umum ini, maka tujuan khusus penelitian ini ialah:

1. Mengidentifikasi materi dan media pembelajaran pembuatan pola manset dalam mata kuliah Analisis Pola Busana
2. Membuat desain dan multimedia animasi pola manset
3. Melakukan validasi multimedia animasi pola manset oleh ahli multimedia dan ahli materi.
4. Menganalisis hasil validasi dan verifikasi multimedia animasi pola manset.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Penelitian diharapkan dapat meningkatkan mutu peserta didik yang mempelajari tata busana, khususnya pada pembelajaran pola manset busana dari berbagai aspek, seperti sejarah manset dan konstruksi pola manset. Penelitian diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengajar untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia animasi sebagai media pembelajaran pola konstruksi manset.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami, efisien dan interaktif, serta dapat menghasilkan multimedia animasi pembelajaran pola manset pada busana yang tepat guna, efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa

Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia dan umumnya untuk semua khalayak yang mempelajari pola manset busana. Multimedia animasi pembelajaran pola manset yang berbentuk soft file yang dapat diakses melalui perangkat komputer diharapkan dapat menunjang efektifitas pembelajaran pola busana di berbagai sarana.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam suatu penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis agar penulisan memiliki sistematika yang jelas dan terarah, agar tujuan akhir dapat dicapai secara optimal. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi, dan rumusan masalah penelitian serta tujuan serta manfaat yang diharapkan tercapai, hingga struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi deksripsi multimedia, animasi dan definisi serta beragam model manset berdasarkan kajian para ahli. Bab III Metode Penelitian, menjelaskan mengenai lokasi penelitian, metode penelitian, instrumen pengumpulan data, langkah-langkah penelitian serta analisis dan interpretasi data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang pengolahan dan analisis data dan pembahasan temuan. Bab V Simpulan dan Rekomendasi berisikan penafsiran dan pemaknaan terhadap produk serta hasil temuan penelitian.