

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini telah memberikan berbagai efek positif terhadap perkembangan multimedia. Multimedia banyak sekali jenis dan fungsi yang sangat dibutuhkan oleh pengguna. Salah satu jenis multimedia adalah multimedia pembelajaran.

Multimedia pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menguatkan daya respon peserta didik dalam menerima segala pesan atau informasi. Multimedia pembelajaran adalah multimedia yang menggunakan gerakan, suara, data, teks, dan gambar dalam waktu yang bersamaan, berinteraksi, berkarya, maupun berkomunikasi. Adanya penegasan bahwa Orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 0% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Munir, 2012, hlm.6).

Salah satu multimedia yang membantu dalam proses pembelajaran adalah multimedia tutorial. Multimedia tutorial adalah media yang digunakan oleh tutor untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri baik secara perorangan maupun berkelompok. Multimedia tutorial dalam proses pembelajaran mempermudah peserta didik untuk menerima informasi secara berurutan, bersifat interaktif, dan dirancang secara jelas sehingga materi mudah dipahami dan dapat dipelajari sesuai dengan keinginan peserta didik yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Sesuai dengan perkembangan teknologi salah satunya adalah perkembangan di bidang multimedia pembelajaran, bahwa untuk multimedia teknik pewarnaan desain busana dengan teknik pewarnaan cat air sudah ada dan akan dikembangkan secara teknis pada bagian tekstur bahan tebal, transparan, dan berbulu.

Mata Kuliah Dasar Desain Busana pada struktur kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana tahun 2006 merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang diberikan pada semester 2 dengan bobot 2

sks. Menggambar desain busana merupakan salah satu materi yang ada pada mata kuliah Dasar Desain Busana yang didalamnya mempelajari tentang teknik pewarnaan desain busana dengan cat air dalam proses memberi warna dan penyelesaiannya. Teknik pewarnaan desain busana memiliki beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu tekstur bahan, motif bahan, lekuk tubuh, jatuhnya bahan, dan efek cahaya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arifah Arianto (2003:28) bahwa elemen desain busana secara lengkap terdiri atas garis, arah, bentuk ukuran, warna, nilai, dan tekstur. Pada penyelesaian pewarnaan desain yang sesuai dengan style dapat menggunakan teknik pewarnaan basah (cat air, cat minyak, *brush pen*, *spidol*, dan *marker*) dan teknik pewarnaan kering (crayon, pensil warna, dan *conte*). Ketiga teknik pewarnaan tersebut mempunyai karakteristik dan langkah-langkah yang berbeda dalam penggunaannya.

Pada pembuatan desain busana dengan menggunakan teknik pewarnaan basah terutama cat air aspek yang harus diperhatikan adalah tekstur bahan dan jatuhnya bahan yang akan ditampilkan, karena tekstur dapat memberikan visualisasi yang baik pada tampilan desain yang dibuat. Upaya untuk menampilkan berbagai tekstur pada saat proses pewarnaan desain busana baik seperti tekstur tebal, berbulu, transparan, berkilau, kasar, dan lain lain harus memperhatikan berbagai aspek-aspek lain, yaitu:

1. Menyiapkan komposisi cat air yang digunakan sebagai pewarnaannya.
2. Kreatifitas dan ketepatan dalam mengkomposisikan warna agar sesuai dengan desain yang diharapkan.
3. Ketepatan dan kehati-hatian dalam teknik menggoreskan kuas sesuai dengan karakter tekstur yang ingin ditampilkan.

Di dalam menampilkan 3 tekstur tersebut tergantung dengan cara menggoreskan kuas pada gambar atau bidang, misalnya tekstur bahan berbulu komposisi cat:air, teknik menggoreskan kuas nya berbeda, dan diperlukan beberapa langkah yang berbeda.

Sebelumnya sudah ada multimedia pembelajaran desain busana dengan cat air yang digunakan oleh dosen, tetapi masih terbatas dan belum menampilkan tekstur bahan dalam teknik pewarnaannya. Upaya mempermudah pembelajaran materi teknik pewarnaan desain busana dengan cat air diperlukan media yang

rinci dalam menjelaskan teknik pewarnaan desain busana dengan pewarnaan cat air khususnya untuk tekstur bahan tebal, transparan, dan berbulu. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar secara mandiri di bawah bimbingan dosen, berguna sebagai inovasi, menyempurnakan media yang sebelumnya, dan meningkatkan pemahaman peserta didik karena, peserta didik dirangsang untuk lebih berfikir variatif dan bersifat *student centered*.

Uraian dari latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Multimedia Tutorial Teknik Pewarnaan Desain Busana Dengan Cat Air” penggunaan multimedia tutorial akan digunakan di dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah Dasar Desain Busana agar dapat dipelajari dengan efektif dan materi tersampaikan dengan baik sehingga target pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat dirumuskan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Multimedia tutorial adalah media pembelajaran yang menggunakan *software* yang di dalamnya terdiri dari gerakan, data, suara, teks, gambar, yang bersifat interaktif dan mandiri karena memberikan kemudahan kepada pengguna untuk mengoperasikan *tool* atau perangkat tersebut tanpa arahan dari orang lain.
2. Pembelajaran teknik pewarnaan desain busana dengan cat air merupakan salah satu materi pembelajaran Dasar Desain Busana pada Program Studi Tata Busana yang salah satu materi membahas tentang penyelesaian desain busana dengan teknik pewarnaan basah menggunakan cat air. Sebelumnya sudah ada media tentang pewarnaan desain busana dengan teknik cat air dan penulis akan mengembangkan secara teknis pada bagian pewarnaan tekstur bahan tebal, transparan, dan berbulu.
3. Di dalam pewarnaan desain busana dengan cat air setiap tekstur memiliki tahapan, perbandingan cat dengan air, dan cara penggoresan kuas yang berbeda-beda. Pada proses pewarnaan yang harus diperhatikan adalah menyiapkan komposisi cat dan

air, kreatifitas dalam mengkomposisikan warna, serta kehati-hatian dalam menggoreskan kuas.

Rumusan masalah penelitian berdasarkan identifikasi masalah di atas yaitu: “Bagaimana mengembangkan multimedia tutorial untuk pembelajaran teknik pewarnaan desain busana dengan cat air?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia tutorial teknik pewarnaan desain busana dengan cat air. Tujuan umum ini dirumuskan dalam tujuan khusus yaitu:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran pada materi teknik pewarnaan desain busana dengan air yang sudah ada secara fokus pada teknik bahan tebal, transparan, dan berbulu.
2. Membuat desain multimedia video tutorial teknik pewarnaan desain busana dengan cat air sebagai penyempurnaan media yang sebelumnya.
3. Membuat multimedia video tutorial teknik pewarnaan desain busana dengan cat air.
4. Melakukan validasi, verifikasi, dan analisis multimedia video tutorial teknik pewarnaan desain busana dengan cat air.
5. Melakukan uji coba multimedia video tutorial teknik pewarnaan desain busana dengan cat air.

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. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan multimedia video tutorial pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran teknik pewarnaan desain busana dengan cat air pada mata kuliah Dasar Desain Busana oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.

2. Secara Praktis

Berikut terdapat beberapa manfaat praktis antara lain:

- a. Bagi peserta didik, hasil dari penerapan multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sedang menempuh mata kuliah Dasar Desain Busana khususnya pada materi pembelajaran teknik pewarnaan desain busana dengan cat air.
- b. Bagi pengajar, penerapan multimedia pembelajaran ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.
- c. Bagi instansi, hasil dari penerapan multimedia pembelajaran ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pengajar. Serta dapat mendukung pengajar dalam menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.
- d. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan multimedia yang sesuai dengan materi pembelajaran tertentu. Serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penulisan ini adalah sebagai pedoman penulis agar penulisan skripsi tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai penulis. Sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri dari: BAB I Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang yang diteliti, identifikasi dan perumusan masalah yang diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai konsep teknik penyelesaian desain busana dengan cat air, bagian-bagian yang harus diperhatikan pada saat pewarnaan desain busana, cara mewarnai desain busana dengan posisi yang baik, alat dan bahan, teknik penyelesaian busana dengan cat air, dan multimedia pembelajaran. BAB III Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang rancangan program pembelajaran, tahap produksi dan pengembangan, tahap validasi, tahap revisi, dan tahap penilaian. BAB V Simpulan dan Rekomendasi, berisi tentang hasil analisis dari temuan penelitian.

Daftar pustaka, berisi tentang referensi yang penulis temukan dan dikutip dalam penulisan penelitian. Lampiran, berisi tentang lembar validasi materi pembelajaran, lembar validasi multimedia, angket pengguna multimedia, *storyline*, *storyboard*, skenario, surat kerja, dan riwayat penulis.