

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL
TEKNIK SHIBORI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Pendidikan Tata Busana



Oleh :

Hana Hanifah Nur Asyiyah

NIM 1500924

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
DEPARTEMEN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK *SHIBORI*

Oleh

Hana Hanifah Nur Asyiyah

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Hana Hanifah Nur Asyiyah

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, di foto copy atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

HANA HANIFAH NUR ASYIAH

1500924

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK SHIBORI

Disetujui dan Disahkan Oleh :

Pembimbing I



Dr. Marlina, M.Si

NIP. 19590203 198603 2 001

Pembimbing II



Dra. Cucu Ruhidawati, M.Si

NIP. 19601219 198601 2 001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
FPTK Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Hj. Sri Subekti, M.Pd
NIP. 19590928 198503 2 001

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL TEKNIK *SHIBORI*

Hana Hanifah Nur Asyiyah

1500924

hhanifah.hh@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran teknik *shibori* merupakan salah satu materi pada mata kuliah Batik dan Jumputan Prodi Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI Konsentrasi Kriya Tekstil. Mata kuliah Batik dan Jumputan memerlukan suatu multimedia pembelajaran, khususnya pada materi Jumputan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membuat inovasi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi teknik *shibori*. Multimedia video tutorial dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk mengajar dan membantu mahasiswa agar dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan, multimedia video tutorial dapat diulang sesuai keinginan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas. Metode yang digunakan berupa metode *Research and Development*, multimedia yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan presentase rata-rata 93,35% dengan temuan pada bagian “konsep teknik *shibori* dan teknik pewarnaan *shibori*” tidak muncul menu kembali, tulisan harus muncul terlebih dahulu, *font* tulisan tidak perlu diberi *outline* dan tidak ada tombol untuk mengulang evaluasi. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan presentase rata-rata 94,47% dengan temuan konsep teknik *shibori* pada bagian pengertian dipisah menjadi materi umum dan khusus, memperbaiki kalimat pada bagian konsep teknik *shibori* dan teknik *itajime shibori* serta memperbaiki *dubbing* pada materi teknik *shibori*. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa multimedia video tutorial teknik *shibori* termasuk kedalam kategori “sangat layak” untuk digunakan pada pembelajaran Jumputan, untuk itu penulis merekomendasikan kepada Dosen Prodi Pendidikan Tata Busana khususnya Dosen pada Program Keahlian Kriya Tekstil pada mata kuliah Batik dan Jumputan, multimedia ini dapat diimplementasikan agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai lebih optimal.

Kata kunci: batik dan jumputan, metode *Research and Development*, multimedia video tutorial, teknik *shibori*

THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA VIDEO TUTORIAL *SHIBORI* TECHNIQUE

Hana Hanifah Nur Asyiyah
1500924

ABSTRACT

Shibori technique learning is one of the materials in *Batik* and *Jumputan* courses, Fashion Education Study Program, *PKK* Department, Faculty of Technical and Vocational Education UPI, Textile Craft Concentration. *Batik* and *Jumputan* courses entail a multimedia of learning, especially on *Jumputan* material. The purpose of this study is to make learning innovations more effective and efficient that can ease the delivery of material on *shibori* techniques. Multimedia video tutorials can be used as tools to teach and help students to learn easily and pleasure, multimedia video tutorials can be repeated as desired to provide a clearer picture. The method used in the form of Research and Development methods, multimedia that has been created is then validated by media and material experts. The validation results from media experts get an average percentage of 93.35% with the findings in the "concept of *shibori* technique and *shibori* coloring technique" the back menu does not appear, the text must appear first, the text fonts do not need to be outlined and there are no buttons to repeat the evaluation. The validation results from material experts get an average percentage of 94.47% with the findings of the concept of the *shibori* technique in the understanding section separated into general and specific material, improve sentences in the concepts part of the *shibori* technique and the *itajime shibori* technique, and improve dubbing on *shibori* technical material. The conclusion of the research shows that the multimedia video tutorial of the *shibori* technique is included in the "very feasible" category for use in *Jumputan* learning, for that the authors recommend to the Lecturer of Fashion Education Study Program especially Lecturers in the Textile Craft Skills Program in *Batik* and *Jumputan* courses, this multimedia can be implemented so that learning is more interesting and learning objectives are reached more optimally.

Keywords: *batik* and *jumputan*, Research and Development methods, multimedia video tutorials, *shibori* techniques

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	4
E. Struktur Organisasi Penelitian	5
BABN II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Konsep Pencelupan dengan Teknik <i>Shibori</i>	6
1. Pengertian Teknik <i>Shibori</i>	6
2. Sejarah Teknik <i>Shibori</i>	6
3. Karakteristik Teknik <i>Shibori</i>	7
4. Penerapan Motif Hias Teknik <i>Shibori</i> Pada <i>Fashion</i>	9
B. Desain Motif Hias Teknik <i>Shibori</i>	10
1. Motif Hias (<i>Ornament</i>) pada Teknik <i>Shibori</i>	11
2. Pola Hias Teknik <i>Shibori</i>	13
3. Motif Hias Pada Teknik <i>Shibori</i>	20
C. Pencelupan Teknik <i>Shibori</i>	33
1. Zat Pewarnaan.....	33
2. Jenis Teknik Penwarnaan.....	38
3. Alat Pencelupan	42
4. Penjemuran Kain <i>Shibori</i>	48
5. Perawatan Kain <i>Shibori</i>	48
6. Penerapan Teknik <i>Shibori</i> Pada <i>Fashion</i>	48
D. Konsep Multimedia Video Tutorial Teknik <i>Shibori</i>	55
1. Pengertian Multimedia	55
2. Manfaat Multimedia Video Tutorial	55
3. Elemen Multimedia Video Tutorial	56
4. Karakteristik Multimedia Video Tutorial	60
5. Pengertian Video Tutorial.....	60
6. Karakteristik Video Tutorial	61

7. Kelebihan Video Tutorial	62
8. Langkah-langkah Pembuatan Multimedia Video Tutorial Teknik <i>Shibori</i>	63
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Desain Penelitian	65
B. Partisipan dan Lokasi Penelitian	65
C. Subjek dan Objek Penelitian	66
D. Instrumen Penelitian	66
E. Prosedur Penelitian	66
F. Analisis Data	70
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Temuan	72
1. Tahap Analisis	72
2. Tahap Perencanaan	75
3. Tahap Produksi	82
4. Tahap Validasi	85
5. Tahap Revisi	86
6. Tahap Analisis Data	87
B. Pembahasan.....	91
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	93
A. Simpulan	93
B. Rekomendasi.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No Tabel	Halaman
2.1 Contoh Warna yang Berasal dari Alam	34
3.1 Skala Presentase Kelayakan	71
4.1 Skala Presentase Kelayakan	80
4.2 Hasil Validasi Ahli Multimedia	88
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	89
4.4 Hasil Validasi Oleh Pengguna	90

DAFTAR BAGAN

No Bagan	Halaman
2.1 Tahapan Pencelupan <i>T-shirt</i> Model <i>O-Neck</i> dengan Teknik <i>Kanoko</i> dan <i>Kumo Shibori</i>	49
3.1 Prosedur Penelitian Multimedia Video Tutorial Teknik <i>Shibori</i>	67

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Halaman
2.1 (a) Kain Katun, (b) Kain Blacu dan (c) Kain Sutera.....	8
2.2 Contoh Produk dengan Teknik <i>Shibori</i>	9
2.3 Contoh Ornament Geometris Bentuk Lingkaran dan Segi Enam pada Teknik <i>Shibori</i>	11
2.4 Contoh <i>Ornament</i> Stilasi Bentuk Capung pada Teknik <i>Ori-Nui Shibori</i>	12
2.5 Contoh <i>Ornament</i> Gabungan dengan Teknik <i>Ori-Nui Shibori</i>	12
2.6 Contoh Pola Hias Serak atau Tabur	13
2.7 Contoh Pola Hias Berangkai	14
2.8 Contoh Pola Hias Pinggiran dengan Teknik <i>Itajime Shibori</i>	15
2.9 Contoh Pola Hias Bentuk Bebas	15
2.10 Contoh Pola Hiasan Batas pada Teknik <i>Shibori</i>	16
2.11 Contoh Pola Hiasan Sudut pada Teknik <i>Shibori</i>	17
2.12 Contoh Pola Hiasan Pusat pada Teknik <i>Shibori</i>	17
2.13 Contoh Pola Hiasan Tengah Sisi pada Teknik <i>Shibori</i>	18
2.14 Contoh Pola Hubungan Pusat dengan Tengah Sisi pada Teknik <i>Shibori</i>	18
2.15 Desain Motif Hias Hubungan Pusat dengan Sudut pada Teknik <i>Shibori</i>	19
2.16 Desain Motif Hiasan Kitiran pada Teknik <i>Shibori</i>	19
2.17 Contoh Motif Hias Teknik <i>Kanoko Shibori</i>	20
2.18 Desain Motif Hias Geometris dengan Pola Serak Pada Teknik <i>Kanoko</i> <i>Shibori</i>	21
2.19 Tanda Pola Berupa Titik (<i>dots</i>) Pada Teknik <i>Kanoko Shibori</i>	21
2.20 Teknik Mengikat atau Melilitkan Benang dan Hasil Ikatan Teknik <i>Kanoko Shibori</i>	22
2.21 Desain Motif Hias Geometris Pada Teknik <i>Kumo Shibori</i>	23
2.22 Tanda Pola Pada Teknik <i>Kumo Shibori</i>	23
2.23 Teknik Mengikat atau Melilitkan Benang dan Hasil Ikatan Teknik <i>Kumo Shibori</i>	24
2.24 Desain Motif Hias Stilasi dengan Pola Hiasan Sudut pada Teknik Menjelujur (<i>Ori-Nui Shibori</i>)	25
2.25 Tanda Pola Pada Teknik <i>Ori-Nui Shibori</i>	26
2.26 Teknik Menjelujur, Hasil Menjelujur dan Teknik Menarik Benang pada Teknik <i>Ori-Nui Shibori</i>	26
2.27 Desain Motif Hias Stilasi dengan Pola Hias Serak pada Teknik Menahan (<i>Itajime Shibori</i>).....	27
2.28 Cetakan pada Teknik Menahan (<i>Itajime Shibori</i>).....	28
2.29 (a) Teknik Melipat pada <i>Itajime Shibori</i> , (b) Teknik Menahan Tahap 1 pada <i>Itajime Shibori</i> dan (c) Teknik Menahan Tahap 2 pada <i>Itajime</i> <i>Shibori</i>	28
2.30 Contoh Hasil Pembuatan Teknik <i>Arashi Shibori</i>	30

2.31 Desain Motif Hias Bebas pada Teknik Menggulung (<i>Arashi Shibori</i>).....	31
2.32 Teknik Melipat, Teknik Melilitkan Tali dan Teknik Mendorong pada <i>Arashi Shibori</i>	31
2.33 Contoh Bahan (a) Zat Warna Naphtol, (b) Garam Diazo, (c) Soda Kostik dan (d) TRO	35
2.34 Contoh Bahan (a) Zat Warna Indigosol dan (b) HCl	37
2.35 Contoh Bahan (a) Zat Warna Remazol BN (hitam) dan (b) Waterglass (Natrium Silikat).....	38
2.36 (a) Desain Teknik <i>Ori-Nui Shibori</i> dengan Pewarnaan Teknik Colet dan (b) Teknik Pewarnaan Colet Pada Teknik <i>Ori-Nui Shibori</i>	39
2.37 Contoh Teknik Pewarnaan dengan Cara Celup	39
2.38 Contoh Teknik Pewarnaan dengan Cara Semprot Pada Teknik <i>Kanoko Shibori</i>	40
2.39 Contoh Teknik Pewarnaan Cabut Warna Pada Teknik <i>Kumo Shibori</i>	41
2.40 Contoh Teknik Pewarnaan dengan Cara Siram	41
2.41 Kain Katun Pada <i>T-shirt</i>	49
2.42 (a) Desain Motif Hias pada <i>T-shirt</i> Model <i>O-neck</i> , (b) Tanda Pola Tahap 1 dan (c) Tanda Pola Tahap 2 Setelah Pewarnaan	50
2.43 (a) Tanda Pola Tahap Pertama dengan Teknik Mengikat <i>Kanoko</i> dan <i>Kumo Shibori</i> dan (b) Tanda Pola Tahap Kedua dengan Teknik Mengikat <i>Kumo Shibori</i>	51
2.44 Larutan Zat Warna Naphtol	52
2.45 Merendam <i>T-shirt</i> pada Air Sabun.....	52
2.46 Proses Pewarnaan <i>T-shirt</i> Tahap Pertama pada Larutan Zat Warna Jenis ASD	53
2.47 Proses Pewarnaan <i>T-shirt</i> Tahap Pertama pada Larutan Garam Diazo Jenis BB	53
2.48 Proses Pencucian <i>T-shirt</i> Tahap Pertama.....	54
2.49 Proses Pewarnaan <i>T-shirt</i> Tahap Kedua pada Larutan Zat Warna Jenis ASD dan Garam Diazo Jenis BB	54
2.50 Proses Penjemuran <i>T-shirt</i>	55
2.51 Elemen Multimedia Video Tutorial	57
4.1 <i>Adobe Photoshop</i>	73
4.2 <i>Micrososft Power Point</i>	73
4.3 <i>Wondershare Filmora9</i>	74
4.4 <i>Text voice free</i>	74
4.5 Tombol Navigasi.....	76
4.6 Contoh Layar <i>Opening</i>	77
4.7 Contoh Layar <i>Home</i>	77
4.8 Contoh Layar Sub Pembuatan Teknik <i>Shibori</i>	78
4.9 Contoh Layar Sub Menu Video Tutorial	78
4.10 Contoh Layar Evaluasi.....	79

4.11 Contoh Layar Isi/Materi.....	79
4.12 Contoh Layar Video Tutorial.....	80
4.13 Contoh Layar Informasi dan Bantuan.....	80
4.14 Contoh Layar Identitas diri.....	81
4.15 Contoh Layar <i>Clossing</i>	81
4.16 (a) Sampul Tempat DVD dan (b) Sampul DVD.....	85

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku dan Jurnal

- Ernawati, Iis. Totok Sukardiyono. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Senter. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Juniati, Ninik. Listyo Yuwanto. 2018. Pemanfaatan seni *shibori* sebagai alternatif *psychological health* dan *behavioral health* dalam *psychological first aid* penyintas bencana. Universitas Surabaya.
- Kiyosaki, Robert T. Ecther Sharon L. 2005. *Rich Kid Smart Kid*. Jakarta : PT Gramedia.
- Kustandi, Cecep. Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Muamalah, Aprilia Nur. 2017. Kerajinan Ikat Celup Di Batik Parang Kaliurang Sleman. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Munir. 2012. *Multimedia*. Bandung : Alfabeta
- Oka, Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pujilestari, Titiek. 2015. Sumber dan Pemanfaatan Zat Warna Alam untuk Keperluan Industri. Yogyakarta: Balai Besar Kerajinan dan Bayik.
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Singer, Margo. 2007. *Textile Surface Decoration: Silk and Velvet*. London: Great Britain.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarya, I Ketut. 2012. Zat Warna Alam Alternatif Warna Batik yang Menarik. FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supardi, Tati dkk. 2017. *Cara Mudah Membuat Shibori*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Tresna P, Pipin. 2016. *Desain Hiasan*. Bandung : Gapura Press.

B. Internet

- Anonim. Pengertian Dubbing. [online]. Tersedia : <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-dubbing/>. 27 Juli 2019
- Anonim. 2017. Macam-macam Media Pembelajaran. [online]. Tersedia : http://metodepembelajaran10.blogspot.com/2017/01/macam-macam-media-pembelajaran-dan_11.html. 16 Juni 2019

- Anonim. 2016. Shibori, Teknik Menghias Kain Ala Jepang. [online]. Tersedia : <http://washingfactory.com/shibori-teknik-menghias-kain-ala-jepang/> (12 Mei 2019).
- Anonim. 2016. Teknik Pewarnaan Dasar Ikat Celup. <http://tranceonlive.blogspot.com/2016/09/teknik-pewarnaan-dasar-ikat-celup.html> (30 Oktober 2019)
- Afiyati, Ami. 2012. Eksplorasi Zat Warna Alam dan Pencelupannya. [online]. Tersedia : <http://amiafiyati.blogspot.com/2012/01/all-about-proses-pewarnaan-alami.html> (26 Desember 2018).
- Fatin, Nur. 2014. Pengertian Tutorial. [online]. Tersedia: <http://seputarpengertian.blogspot.com/2014/04/pengertian-tutor.html>. 27 Juli 2019
- Kuswara, Andrian. 2015. Produksi Media Bersifat Non-Elektronik. [online]. Tersedia : <http://kuswara95.blogspot.com/2015/06/produksi-media-bersifat-non-elektronik.html>. 16 Juni 2019
- Juliana, Netty. 2013. Desain Tekstil. [online]. Tersedia : <http://nettyjuliana14.blogspot.com/2013/09/bab-i-arti-kriya-tekstil-keragaman-seni.html>. 3 juli 2019
- Juniati, Ninik dan Listyo Yuwanto. *Pemanfaatan Seni Shibori Sebagai Alternatif Psychological Health dan Behavioral Health dalam Psychological First Aid Penyintas Bencana*. [online]. Tersedia : <http://repository.ubaya.ac.id/33237/1/Seni%20Shibori%20and%20PFA.pdf>. (18 mei 2019)
- Wikipedia. 2018. *Multimedia*. [online]. Tersedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> (22 Desember 2018).