

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teoritis	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media	7
b. Pengertian Pembelajaran	8
c. Pengertian Media Pembelajaran	9
d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	12
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
f. Fungsi Media Pembelajaran	14
g. Kriteria Media Pembelajaran	16

h. Kedudukan Media Pembelajaran	16
2. Media Berbasis Komputer	18
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif	20
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran	20
b. Manfaat Multimedia Pembelajaran	21
c. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	22
d. Unsur-Unsur Pendukung Multimedia Interaktif	22
B. Landasan Faktual	30
1. Materi Pembelajaran Seni Kriya Makrame dalam Kurikulum Pendidikan Seni Rupa di SMP	30
a. Metode Pembelajaran Sesuai Karakter Siswa	31
b. Pembelajaran Makrame Pada Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013	33
2. Makrame	35
a. Pengertian Makrame	35
b. Simpul-Simpul Dasar Makrame	37
c. Alat dan Bahan makrame	40
C. Penelitian Relevan	43
D. Konsep Penelitian dan Pengembangan	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Analisis Kebutuhan	47
C. Proses perencanaan	50
D. Proses Perancangan	54
E. Proses Produksi	60
F. Evaluasi Awal	60
G. Proses Pengemasan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Konsep rancangan DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKROME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP)	64

1. Perencanaan	64
2. Proses Produksi	64
3. Proses <i>Preview</i> dan Evaluasi	86
4. Pengemasan	87
B. Analisis Visual DVD “MARMA” MARI BELAJAR MAKRAME (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP)	90
1. Analisis Visual Materi	91
2. Analisis Visual Teks	119
3. Pengemasan	120
BAB V PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran dan Rekomendasi	126
DAFTAR PUSTAKA	127
DAFTAR ISTILAH	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pesan dalam Komunikasi	17
Tabel 2.2 Asosiasi Warna	28
Tabel 2.3 SK dan KD Pembelajaran Keterampilan Kelas VIII Semester 2 (Kurikulum KTSP 2006)	33
Tabel 2.4 SK dan KD Pembelajaran Keterampilan Kelas VIII Semester 2 (Kurikulum 2013)	34
Tabel 3.1 GBPM-CAI Materi Makrame	54
Tabel 3.2 Format Bingkai CAI Materi Seni Rupa	59
Tabel 4.1 Visualisasi Bingkai/Slide DVD “MARMA” Seri Ke-1	95
Tabel 4.2 Visualisasi Bingkai/Slide DVD “MARMA” Seri Ke-2	107
Tabel 4.3 Visualisasi Bingkai/Slide DVD “MARMA” Seri Ke-3	114

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Penelitian.....	46
Bagan 3.2 PK CAI Materi Makrame	52
Bagan 3.3 <i>Flowchart</i> DVD “MARMA” Ke-1 (Materi Makrame)	56
Bagan 3.4 <i>Flowchart</i> DVD “MARMA” Ke-2 (Tutorial Makrame)	57
Bagan 3.5 <i>Flowchart</i> DVD “MARMA” Ke-3 (Kuis Makrame)	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media Pembelajaran	10
Gambar 2.2	Teknologi Media Pembelajaran	11
Gambar 2.3	Kerucut Pengalaman (Edgar Dale)	18
Gambar 2.4	Contoh Multimedia Pembelajaran	21
Gambar 2.5	MP3	23
Gambar 2.6	Contoh Animasi	24
Gambar 2.7	Animasi <i>Effect</i>	24
Gambar 2.8	Contoh Vektor	25
Gambar 2.9	Bentuk (<i>Shape</i>)	27
Gambar 2.10	Unsur Warna Digital (CMYK dan RGB)	28
Gambar 2.11	Huruf <i>Serif</i>	29
Gambar 2.12	Huruf <i>San Serif</i>	30
Gambar 2.13	Huruf <i>Script</i>	30
Gambar 2.14	Contoh Makrame	36
Gambar 2.15	Simpul Kepala	38
Gambar 2.16	Simpul Rantai	38
Gambar 2.17	Simpul Mati	38
Gambar 2.18	Simpul Tunggal	39
Gambar 2.19	Simpul Ganda	39
Gambar 2.20	Simpul Gordin	40
Gambar 3.1	Seperangkat PC (<i>Personal Computer</i>)	48
Gambar 3.2	Laptop Multimedia	48
Gambar 3.3	Printer HP Desk Jet Ink Andvantage 2135	49
Gambar 3.4	DVD (<i>Digital Versatile Disc</i>)	49

Gambar 3.5	<i>Flash Disk</i>	50
Gambar 3.6	<i>Handphone</i>	50
Gambar 4.1	Hasil Gambar Melalui Proses <i>Scanner</i>	65
Gambar 4.2	Hasil Pewarnaan Menggunakan <i>Corel Draw X7</i>	66
Gambar 4.3	Logo Studio Multimedia	66
Gambar 4.4	Tampilan Rancangan Tombol Navigasi	67
Gambar 4.5	<i>End Show</i>	68
Gambar 4.6	<i>Screenshot Cara Insert Audio on My PC</i>	68
Gambar 4.7	<i>Screenshot Proses Insert Sound</i>	69
Gambar 4.8	<i>Screenshot Insert Audio</i>	69
Gambar 4.9	<i>Screenshot Proses Editing Teks</i>	69
Gambar 4.10	Proses <i>Editing Font</i>	70
Gambar 4.11	<i>Effect Options</i> Pada Teks	70
Gambar 4.12	<i>Screenshot Proses Editing Shape</i>	71
Gambar 4.13	<i>Screenshot Proses Transparasi Shape</i>	71
Gambar 4.14	<i>Effect Glow</i> Pada <i>Shape</i>	72
Gambar 4.15	Proses <i>Layout Picture</i>	72
Gambar 4.16	<i>Screenshot Insert JPG</i>	73
Gambar 4.17	<i>Screenshot Insert Video</i>	73
Gambar 4.18	Proses <i>Edit Video</i>	74
Gambar 4.19	Pengaturan Durasi <i>Video</i>	74
Gambar 4.20	Hiasan PNG	75
Gambar 4.21	Proses <i>Animation Pane</i>	75
Gambar 4.22	Proses <i>Hyperlink</i> Navigasi Tombol	76
Gambar 4.23	Proses Animations	76
Gambar 4.24	Proses <i>Effect Option</i>	77
Gambar 4.25	<i>Repeat Animation</i>	77
Gambar 4.26	<i>Animation Fly Out</i>	78
Gambar 4.27	<i>Repeat Until End Of Slide</i>	78
Gambar 4.28	<i>Animations (Heart)</i>	79
Gambar 4.29	<i>Animations Teardrop</i>	79

Gambar 4.30	<i>Animation Custom Path</i>	80
Gambar 4.31	<i>Animations (Teardrop)</i>	80
Gambar 4.32	<i>Bring to Font</i>	80
Gambar 4.33	<i>More Motions Path</i>	81
Gambar 4.34	<i>Football effect</i>	81
Gambar 4.35	<i>Change Picture Path</i>	82
Gambar 4.36	<i>Timing Animation Pane</i>	82
Gambar 4.37	<i>Origami Transition</i>	83
Gambar 4.38	<i>Curtains Transition</i>	83
Gambar 4.39	<i>Pilihan Transition</i>	84
Gambar 4.40	<i>Kuis Interaktif</i>	84
Gambar 4.41	<i>Triger</i>	84
Gambar 4.42	<i>Format Colour Picture</i>	85
Gambar 4.43	<i>Picture Effect</i>	85
Gambar 4.44	<i>Save As Power Point Show</i>	86
Gambar 4.45	<i>Tampilan Membuka Software Corel Draw X7</i>	87
Gambar 4.46	<i>Proses Desain Stiker DVD “MARMA” Seri ke-3 (Kuis Makrame)</i>	88
Gambar 4.47	<i>Proses Grup Object Stiker DVD</i>	88
Gambar 4.48	<i>Proses Pembuatan Stiker DVD “MARMA”</i>	88
Gambar 4.49	<i>Proses Pembuatan Cover DVD “MARMA” Seri Ke-1 (Materi Makrame)</i>	89
Gambar 4.50	<i>Proses Pembuatan Cover DVD “MARMA” Seri Ke-2 (Tutorial Makrame)</i>	89
Gambar 4.51	<i>Proses Pembuatan DVD “MARMA” Seri Ke-3 (Kuis Makrame)</i>	89
Gambar 4.52	<i>Mascot Ilustrasi Anak SMP</i>	91
Gambar 4.53	<i>Unsur Warna Digital Mascot Ilustrasi Anak SMP</i>	92
Gambar 4.54	<i>Mascot Domba DVD “MARMA”</i>	92
Gambar 4.55	<i>Unsur Warna Digital Mascot Domba</i>	92
Gambar 4.56	<i>Tampilan Awal DVD “MARMA” Seri Ke-1</i>	93

Gambar 4.57	Unsur Warna Digital Pada DVD “MARMA” Seri Ke-1	94
Gambar 4.58	Tampilan Narasi Pembuka DVD “MARMA” Seri Ke-1	94
Gambar 4.59	Tampilan Menu Utama DVD “MARMA” Seri Ke-1	95
Gambar 4.60	Tampilan Awal DVD “MARMA” Seri Ke-2	105
Gambar 4.61	Unsur Warna Digital Pada DVD “MARMA” Seri Ke-2	106
Gambar 4.62	Tampilan Narasi Teks Pengantar DVD “MARMA” Seri Ke-2	106
Gambar 4.63	Tampilan Menu Utama DVD “MARMA” Seri Ke-2	107
Gambar 4.64	Tampilan Awal DVD “MARMA” Seri Ke-3 (Kuis Makrame)	112
Gambar 4.65	Unsur Warna Digital Pada DVD “MARMA” Seri Ke-3	113
Gambar 4.66	Tampilan Narasi Teks Pengantar DVD “MARMA” Seri Ke-3	113
Gambar 4.67	Tampilan Menu Utama DVD “MARMA” Seri Ke-3	114
Gambar 4.68	Jenis <i>Font Comic San MS</i>	120
Gambar 4.69	Jenis <i>Font Bradley Hand ITC</i>	120
Gambar 4.70	Jenis <i>Font Calibri (Body)</i>	120
Gambar 4.71	Jenis <i>Font Times New Roman</i>	120
Gambar 4.72	Desain <i>Cover</i> DVD “MARMA” Seri Ke-1 (Materi Makrame)	121
Gambar 4.73	Desain <i>Cover</i> DVD “MARMA” Seri Ke-2 (Tutorial Makrame)	121
Gambar 4.74	Desain <i>Cover</i> DVD “MARMA” Seri Ke-3 (Kuis Makrame)	122
Gambar 4.75	<i>Sticker</i> DVD “MARMA” Seri Ke-1	123
Gambar 4.76	<i>Sticker</i> DVD “MARMA” Seri Ke-2	123
Gambar 4.77	<i>Sticker</i> DVD “MARMA” Seri Ke-3	124

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Silabus Mata Pelajaran Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah(SMP/MTS)Kelas VII Kurikulum 2013
- Lampiran 2** Silabus Mata Pelajaran Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS) Kelas VIII Kurikulum KTSP 2006
- Lampiran 3** Lembar Pengesahan Judul Skripsi dan Masa Bimbingan Skripsi

DAFTAR ISTILAH

Animasi	Gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak.
Animation Pane	Sebuah fungsi dari <i>microsoft power point</i> untuk menambahkan efek animasi pada <i>object</i>
Art Paper	Jenis kertas yang biasa digunakan untuk hasil cetak gambar digital.
Asosiasi	Hubungan
Audio Aids	Media dengar
Audio Visual Aids	Media dengar dan pandang
Back Sound	Suara di latar
Bitmap	Sebuah matrik informasi yang terdiri dari titik-titik (<i>dots</i>) yang merupakan elemen terkecil dari revolusi layar.
CAI	<i>Computer assisted instruction</i>
CFI	<i>Computer manager instruction</i>
CMYK	<i>Cyan, magenta, yellow</i> -kuning, dan warna utamanya (<i>black</i> -hitam), dan seringkali dijadikan referensi sebagai suatu proses pewarnaan dengan mempergunakan empat warna) adalah bagian dari model pewarnaan yang sering dipergunakan dalam pencetakan berwarna.

Cost	Semua pengorbanan yang perlu dilakukan untuk suatu proses produksi
Delay	Penundaan
Disket Computer	Perangkat penyimpanan data
Dokument	Sebuah tulisan penting yang memuat informasi.
Download	Sebuah proses dalam pengambilan <i>file-file</i> tertentu yang terdapat di internet baik melalui <i>web server</i> , <i>FTP server</i> , <i>mail server</i> , <i>server</i> ataupun sistem lain yang identik
Durasi	Lamanya sesuatu berlangsung
Editing	Adalah proses menggerakkan dan menata <i>video shot</i> /hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat.
Effect	Suatu perubahan yang terjadi pada clip dan dibuat untuk memberikan tambahan animasi
Eksplisit	Gamblang, tegas, terus terang, tidak berbelit-belit (sehingga orang dapat menangkap maksudnya dengan mudah dan tidak mempunyai gambaran yang kabur atau salah mengenai berita, keputusan, pidato, dan sebagainya)
Eksplorasi	Disebut juga penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu
Elaborasi	Penggarapan secara tekun dan cermat
Esesnsi	Kenyataan, hakikat
Estetika	Keindahan
Feed Back	Uatu proses di mana sebagian dari <i>output</i> (keluaran) di-loloh-balik-kan ke bagian input (masukan).
Flowchart	Suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.
Font	Adalah desain grafis yang diterapkan ke kumpulan angka,

	simbol, dan karakter. <i>Font</i> menentukan kualitas seperti huruf, ukuran, spasi, dan pitch. <i>Font</i> mempunyai gaya fon seperti cetak miring, cetak tebal, dan cetak miring tebal
Game	Adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.
GBPM	Merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media.
Genre	Istilah serapan untuk ragam adalah pembagian suatu bentuk seni atau tutur tertentu menurut kriteria yang sesuai untuk bentuk tersebut. Dalam semua jenis seni, genre adalah suatu kategorisasi tanpa batas-batas yang jelas.
Glow	Sebuah efek pencahayaan pada suatu objek
Grafik	Seni <i>dalam</i> berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang dan gambar. Bidang ini merupakan bagian <i>darikomunikasi</i> visual.
Grafis	Proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual.
Hardware	Semua bagian fisik komputer, dan dibedakan dengan data yang berada di dalamnya atau yang beroperasi di dalamnya, dan dibedakan dengan perangkat lunak (<i>software</i>) yang menyediakan instruksi untuk perangkat keras dalam menyelesaikan tugasnya.
Hyperlink	Cara untuk menghubungkan suatu bagian di dalam <i>slide</i> , <i>file</i> , program

Icon	Juga disebut simbol, ialah antarmuka grafik di sebuah data yang digambarkan oleh gambar kecil yang menggambarkan program komputer ataupun berkas komputer dalam pengelola berkas sebuah sistem operasi.
Ilustrasi	Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.
Image	Adalah kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu objek—biasanya objek fisik atau manusia.
Implisit	Termasuk (terkandung) di dalamnya (meskipun tidak dinyatakan secara jelas atau terang-terangan)
Insert	Proses menambah atau menginput suatu <i>file</i> atau objek
Instructional Media	Intruksi media
Intelegensia Artificial	Ilmu dan rekayasa yang membuat media mempunyai intelegensia tertentu
Interactivity	Kemampuan sistem komunikasi baru ini (berupa komputer sebagai komponennya) memfasilitasi individu berkomunikasi
JPG	Adalah jenis data yang dikembangkan oleh <i>Joint Photographic Experts Assemble</i> (JPEG) yang dijadikan standar untuk para fotografer profesional
Layout	Tata letak dari suatu elemen desain yang di tempatkan dalam sebuah bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya sudah di konsep terlebih dahulu.
Literatur	Adalah sumber atau pedoman yang digunakan untuk berbagai jenis kegiatan di bidang pendidikan. <i>Literature</i> juga diartikan sebagai sebuah rujukan untuk memperoleh informasi tertentu yang dapat berupa buku ataupun

	tulisan dalam bentuk selain buku.
Mascot	Bentuk atau benda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau objek lainnya yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan.
Microphone	Suatu jenis <i>transduser</i> yang mengubah energi-energi akustik (gelombang suara) menjadi sinyal listrik
Monitor	Satu jenis <i>soft-copy device</i> , karena keluarannya adalah berupa sinyal elektronik, dalam hal ini berupa gambar yang tampil di layar
Mouse	Adalah peranti penunjuk yang digunakan untuk memasukkan data dan perintah ke dalam komputer selain papan ketik. Tetikus memperoleh nama demikian karena kabel yang menjulur berbentuk seperti ekor tikus.
MP3	Salah satu format berkas pengodean suara yang memiliki kompresi yang baik (meskipun bersifat <i>lossy</i>) sehingga ukuran berkas bisa memungkinkan menjadi lebih kecil.
Multiple Choice	Salah satu tipe soal yang kita sering buat adalah <i>Multiple-choice-Multiple-answer</i> , yang artinya peserta akan diberi pilihan jawaban, dimana jawabannya bisa hanya 1 saja atau lebih dari 1
Navigasi	Tombol pandu arah, penentuan kedudukan (<i>position</i>)
PC	Seperangkat komputeryang digunakan oleh satu orang saja/pribadi.
Picture	Gambar
PNG	(<i>Portable Network Graphics</i>) adalah salah satu format penyimpanan citra yang menggunakan metode pemadatan yang tidak menghilangkan bagian dari citra tersebut (<i>Inggris lossless compression</i>)
Preview	Proses menampilkan <i>output</i> dokumen, halaman, <i>film</i> , dan lain-lain di monitor komputer sebelum diproduksi dalam

	bentuk finalnya
Revisi	Perbaikan
RGB	Suatu model warna yang terdiri atas 3 buah warna: merah (<i>Red</i>), hijau (<i>Green</i>), dan biru (<i>Blue</i>), yang ditambahkan dengan berbagai cara untuk menghasilkan bermacam-macam warna.
Role Play	Sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang
Screen Shoot	Gambar layar <i>computer</i> , bahwa Anda dapat mengambil dan menyimpan pada komputer
Shadow	Bayangan
Shape	Bentuk
Skill	Kemampuan
Slide Show	Jalannya suatu <i>slide</i> /bingkai pada <i>power point</i>
Soft File	Dokumen yang sebelumnya dibuat menggunakan komputer kemudian disimpan di media penyimpanan (cd, flashdisk atau media penyimpanan lainnya) Misalnya softcopy : .docx, .xlsx, .pptx dan format <i>file</i> yang lainnya.
Software	Perangkat lunak
Storyboard	Sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah
Tape Rekorder	Media audio dengan alat perekam.
Transition	Aplikasi <i>power point</i> akan dikenalkan dengan fasilitas yang digunakan untuk memberikan efek animasi
Triger	Sebuah <i>script</i> perintah mysql yang memicu suatu kejadian dalam <i>database</i> mysql berupa aksi insert, update, dan <i>delete</i> setelah syarat tertentu (<i>after or before</i>).
User	Pengguna
Vector	Adalah gambar yang menggunakan poligon untuk membuat gambar pada komputer grafis
Visual Aids	Media pandang

