

ABSTRAK

WINWIN WIANA. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Mendesain Busana Berformat Digital.

Permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital berdasarkan penelitian pendahuluan adalah mahasiswa belum optimal ketika belajar mendesain busana berbasis teknologi komputer baik dari sisi konten pembelajaran, mekanisme pembelajaran yang masih menggunakan media yang bersifat linear, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang sangat terstruktur dalam pola SKS. Selain dari itu pembelajaran yang terkondisi secara verbal ternyata tidak cukup representatif dalam mengembangkan pembelajaran praktik, sehingga tidak memberikan hasil belajar yang diindikasikan dengan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital secara optimal. Penelitian ini terkait dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital, dengan cara merancang sistem pembelajaran yang lebih representatif untuk meningkatkan hasil belajar pembuatan desain busana berformat digital, melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis *motion graphic*. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh dari implementasi multimedia interaktif berbasis *motion graphic* terhadap peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan mahasiswa calon guru Tata Busana dalam mendesain busana berformat digital. Perangkat Multimedia ini dikembangkan dalam dua bahasa (*bilingual*) untuk memberikan pengalaman belajar dan penyiapan calon guru berorientasi global. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang secara garis besar terdiri dari kegiatan pembuatan dan pengujian. Populasi penelitian adalah mahasiswa Prodi. Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas yang berbeda, yakni kelas A sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen yang dipilih/ditentukan secara random, dengan asumsi responden memiliki kualifikasi yang sama. Alat pengumpul data berupa: tes, rubrik dan angket. Data dianalisis dengan analisis deskriptif, prosentase dan uji N-Gain. Penelitian ini menghasilkan perangkat Multimedia Interaktif Berbasis *Motion Graphic (MIMG)*, dengan karakteristik khusus yang *accessible*, yaitu terjangkau oleh indera dan logika mahasiswa, mudah dilihat (*visible*), menarik (*interesting*), sederhana (*simple*), benar dan tepat sasaran (*accurate*), serta tersusun secara baik dan runtut (*structured*), dan disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah Desain Busana, khususnya pada pembelajaran pembuatan Desain Busana berformat Digital. Dari penelitian ini diketahui bahwa implementasi MIMG pada pembelajaran desain busana terbukti meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana berformat digital sampai kategori tinggi hingga sedang, dibandingkan dengan pembelajaran dengan cara konvensional yang hanya mencapai kategori rendah hingga sedang. Penelitian ini juga menemukan bahwa pemanfaatan perangkat MIMG mampu membantu peserta didik dalam mempelajari materi yang rumit dan cukup sulit pada pembelajaran pembuatan desain busana berformat digital. Selanjutnya perlu juga dikembangkan multimedia interaktif pada materi-materi lainnya yang memiliki karakter yang sama, yaitu pada pembelajaran yang melibatkan pemahaman yang abstrak dan cukup sulit untuk dipahami.

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kata kunci : Multimedia interaktif, *motion graphic*, desain busana berformat Digital

ABSTRACT

WINWIN WIANA, Development of Interactive Multimedia Based Motion Graphic To Enhance Mastery Concept and Skill Designing Digital Formatted Clothing.

The problems faced by students in following the learning of making fashion design in format digital format based on preliminary research is not optimal yet when learning to design based on computer technology in terms of learning content, learning mechanisms that still use linear media, and the limitations of learning time is highly structured in SKS pattern. Apart from that the verbally conditioned learning was not representative enough in developing the practice lesson, so as not to give the result of learning that is indicated by concept mastering and fashion designing skill in digital format optimally. This research is related to the effort to improve the quality of learning to design in digital format, by designing a more representative learning system to improve the learning outcomes of fashion designing in digital format, through the development of interactive multimedia based on motion graphic. This research is aimed to know the effect of the implementation of interactive multimedia based on motion graphic on the improvement concept mastering and skill of the students as future fashion design prospective teacher in designing the clothes in digital format. This Multimedia Device is developed in two languages (bilingual) to provide a global-oriented learning experience and teacher preparation. The research method used is Research and Development (R&D) which outline consists of activities of making design and evaluating. The study population is the students of Fashion Education program study of Department of PKK FPTK UPI. The study was conducted in two different classes, namely class A as control class and class B as a randomly selected experimental class, assuming the respondent has the same qualifications. Data collection instrument are: test, rubric and questionnaire. Data were analyzed by descriptive analysis, percentage and N-Gain test. This research produces an interactive multimedia device based on motion graphic (MIMG) , with accessible special characteristics, which are suitable to the students sense and logic, visible, interesting, simple, correct and accurate, and arranged well and structured, and adapted to the characteristics of Fashion Design learning, especially on the learning of making fashion design in digital format. From this research, it is known that MIMG implementation on fashion design learning has proven to increase the concept mastering and digital designing skill which reach high-to-medium category, compared to conventional learning which only reach low to moderate category. The study also found that the utilization of MIMG devices is able to help students in studying complicated and quite difficult material on the learning of making fashion design in digital format. Furthermore, it is also necessary to develop interactive multimedia on other learning materials that have same character, namely in learning that involves an abstract understanding and quite difficult to understand.

Winwin Wiana, 2018

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keywords: Interactive multimedia, motion graphic, fashion design in digital format

Winwin Wiana, 2018

***PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MOTION GRAPHICS UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu