

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>JUDUL DISERTASI</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS <i>MOTION GRAPHIC</i> DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN MENDESAIN BUSANA BERFORMAT DIGITAL</b> .....	11
A. Multimedia Interaktif Berbasis Motion Graphic .....	11
1. Media Pembelajaran .....	12
2. Jenis Media pada Pembelajaran Pembuatan Desain Busana Berformat Digital .....	14
3. Pembelajaran Berbasis Komputer .....	16
4. Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	18
5. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Motion Graphic.....	27
6. Pengembangan Bahan Ajar dan Penyusunan Multimedia Interaktif Berbasis Motion Graphic pada Pembuatan Desain Busana Berbasis Komputer .....	29
B. Penguasaan Konsep sebagai dan Hasil Belajar .....	37
1. Pengertian Belajar .....	37
2. Gaya Belajar .....	40
3. Hasil Belajar .....	43

4. Pengukuran Hasil Belajar .....	45
C. Penguasaan Konsep sebagai Hasil Belajar .....	46
1. Perolehan Konsep .....	47
2. Tingkat Pencapaian Konsep .....	48
D. Pembelajaran Desain Busana Berbasis Komputer Bagi Calon Guru SMK Program Keahlian Tata Busana .....	49
1. Pengertian Desain Busana .....	49
2. Konsep Desain Busana .....	50
3. Desain Busana Berformat Digital .....	54
E. Keterampilan Mendesain Busana .....	58
1. Ranah Keterampilan/Psikomotorik dalam Pembelajaran ...	58
2. Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Desain Busana Berformat Digital .....	59
3. Teknik dan Bentuk Instrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan .....	64
4. Indikator-Indikator Penguasaan Konsep dan Keterampilan Mendesain Busana Berformat Digital .....	68
F. Kerangka Teoritik Mata Kuliah Desain Busana Bagi Calon Guru SMK Program Keahlian Tata Busana .....	70
G. Penelitian yang Relevan .....	72
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>77</b>
A. Metode dan Desain Penelitian .....	77
B. Populasi dan Sampel .....	82
C. Definisi Operasional .....	83
D. Instrumen Penelitian .....	84
E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data .....	85
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>89</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	89
B. Hasil Pengembangan Desain Multimedia Interaktif Berbasis Motion Graphic .....	92
1. Pengembangan Model MIMG pada Pembelajaran Pembuatan Desain Busana Berformat Digital .....	92
2. Validasi Ahli pada Model MIMG .....	103
C. Hasil Pengujian Model MIMG .....	107
1. Hasil Tes Terhadap Penguasaan Konsep Desain Busana dan Aplikasinya pada Proses Pembuatan Desain Busana...	108

2. Hasil Tes keterampilan Mendesain Busana Berformat Digital.....	116
D. Pembahasan.....	122
1. Karakteristik Model MIMG.....	125
2. Penguasaan Konsep Desain Busana dan Aplikasinya.....	127
3. Penguasaan Keterampilan Pembuatan Desain Busana Berformat Digital.....	
4. Aktivitas Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran.....	129
5. Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Dengan Menggunakan Model MIMG.....	131
6. Kelebihan Model MIMG.....	132
7. Keterbatasan Model MIMG.....	133
	134
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	135
A. Simpulan.....	135
B. Implikasi.....	137
C. Rekomendasi.....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	140
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	151
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Model dalam Lingkungan Pembelajaran Multimedia .....	26
<b>Gambar 2.2</b>	<i>Pipeline</i> Produksi Multimedia <i>Motion Graphics</i> .....	29
<b>Gambar 2.3</b>	Aplikasi <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	36
<b>Gambar 2.4</b>	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer .....	37
<b>Gambar 2.5</b>	Konsep Desain .....	51
<b>Gambar 2.6</b>	Skema Teknik Penilaian Kompetensi Keterampilan .....	66
<b>Gambar 3.1</b>	Bagan Alir Penelitian .....	79
<b>Gambar 4.1</b>	Grafik Prosentase Mahasiswa dengan Perolehan Skor Mendesain Busana Berformat Digital .....	91
<b>Gambar 4.2 A dan B</b>	Tampilan Menu Pembuka/Opening MIMG Versi Bahasa Inggris .....	94
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Menu Utama Tutorial dalam Versi Bahasa Indonesia.....	95
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan Menu Materi Teori Desain Versi Bahasa Indonesia.....	96
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan Konten Materi Teori Desain: Pokok Bahasan Warna Versi Bahasa Inggris.....	96
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan Menu Materi Format Desain Versi Bahasa Inggris.....	97
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan Konten Materi Format Desain <i>Production Sketching</i> Versi Bahasa Indonesia.....	97
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Konten Materi Format Desain <i>Fashion Illustration</i> Versi Bahasa Inggris.....	97
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan Menu Pembuka Tutorial Pembuatan Desain .....	98

	<i>Production Sketching</i> Versi Bahasa Indonesia.....	
<b>Gambar 4.10</b>	Tampilan Salah Satu Materi Tutorial Pembuatan Desain <i>Production Sketching</i> Versi Bahasa Indonesia.....	98
<b>Gambar 4.11</b>	Tampilan Menu Pembuka Tutorial Pembuatan Desain <i>Fashion Ilustration</i> Versi Bahasa Indonesia.....	99
<b>Gambar 4.12</b>	Tampilan Salah Satu Materi Tutorial Pembuatan Desain <i>Fashion Ilustration</i> Versi Bahasa Indonesia.....	99
<b>Gambar 4.13</b>	Tampilan Tutorial Proses Editing Warna pada Desain <i>Fashion Ilustration</i> Versi Bahasa Inggris.....	100
<b>Gambar 4.14</b>	Tampilan Tutorial Proses Ediring Motif pada Desain <i>Fashion Ilustration</i> Versi Bahasa Inggris .....	100
<b>Gambar 4.15</b>	Tampilan Tutorial Proses Editing Tekstur pada Desain <i>Fashion Ilustration</i> Versi Bahasa Inggris.....	101
<b>Gambar 4.16</b>	Tampilan Pembuka Menu Evaluasi Versi Bahasa Inggris....	101
<b>Gambar 4.17</b>	Tampilan Awal Menu Evaluasi Versi Bahasa Indonesia .....	102
<b>Gambar 4.18</b>	Tampilan Salah Satu Soal Test Teori Desain Busana Versi Bahasa Indonesia.....	102
<b>Gambar 4.19</b>	Tampilan Salah Satu Soal Test Teori Format Desain Busana Versi Bahasa Indonesia .....	102
<b>Gambar 4.20</b>	Interpretasi Score Validasi dari Ahli Media pada Perangkat MIMG.....	104
<b>Gambar 4.21</b>	Interpretasi Score Validasi dari Ahli Materi pada Perangkat MIMG.....	105
<b>Gambar 4.22</b>	Grafik Komposisi Rata-Rata Peningkatan Penguasaan Konsep Desain Busana.....	155
<b>Gambar 4.23</b>	Grafik Komposisi Rata-Rata Peningkatan Penguasaan Keterampilan Pembuatan Desain Busana Berformat Digital.....	121

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1.</b>	Penilaian Proses Editing pada Desain Busana Berformat Digital (Menggunakan Daftar Tanda Cek).....	67
<b>Tabel 2.2.</b>	Penilaian Proses Tracing pada Pembuatan Desain Ilustrasi (Menggunakan Skala Penilaian).....	68
<b>Tabel 2.3.</b>	Indikator-Indikator Penguasaan Konsep dan Keterampilan Mendesain Busana Berformat Digital.....	68
<b>Tabel 3.1.</b>	Teknik dan Alat Pengumpulan Data pada Setiap Tahapan Penelitian.....	85
<b>Tabel 3.2.</b>	Teknik Analisis Data.....	86
<b>Tabel 3.3.</b>	<i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	87
<b>Tabel 3.4.</b>	Hubungan Antara Variabel, Instrumen, Sumber Data dan Teknik Analisis Data Penelitian .....	88
<b>Tabel 4.1.</b>	Rancangan Model Multimedia Interaktif Berbasis <i>Motion Graphics</i> pada Pembelajaran Pembuatan Desain Busana Berformat Digital.....	93
<b>Tabel 4.2.</b>	Hasil Validasi Ahli Media pada Model MIMG.....	103
<b>Tabel 4.3.</b>	Hasil Validasi Ahli Materi pada Model MIMG.....	104
<b>Tabel 4.4.</b>	Hasil Tanggapan Mahasiswa terhadap Model MIMG.....	106
<b>Tabel 4.5.</b>	Deskripsi Model MIMG Final Hasil Revisi.....	107
<b>Tabel 4.6.</b>	Rekapitulasi Skor Peningkatan Penguasaan Konsep Desain Busana.....	114
<b>Tabel 4.7.</b>	Data Rata-rata Keseluruhan Materi Hasil Uji Peningkatan Penguasaan Konsep Desain Busana.....	115
<b>Tabel 4.8.</b>	Rekapitulasi Skor Peningkatan Penguasaan Keterampilan	120

	Pembuatan Desain Busana Berformat Digital.....	
<b>Tabel 4.9.</b>	Data Rata-rata Keseluruhan Materi Hasil Uji Peningkatan Penguasaan Keterampilan Pembuatan Desain Busana Berformat Digital.....	121