

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DASAR MENGGAMBAR BUSANA DENGAN VISUAL ANIMASI BERBASIS DEKSTOP

RIZA ASHARI

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email :122201202265@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Seiring dengan kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi peranan media dalam pembelajaran tengah mendapat perhatian yang serius. Belajar dengan memanfaatkan media dapat mempermudah guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran sehingga tujuan belajar yang berkaitan dengan terjadinya perubahan tingkah laku, baik yang terkait dengan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dapat dicapai. Dasar menggambar busana merupakan salah satu materi dasar dalam pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Tata Busana untuk kelas X yang meliputi gambar proporsi tubuh, gambar anatomi, unsur-unsur bagian busana. Metode pembelajaran konvensional secara drill merupakan cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang harus dipelajari siswa untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu. Siswa tidak secara langsung dapat membuat proporsi tubuh lengkap dengan wajah dan rambut secara ideal akan tetapi perlu latihan-latihan yang dimulai dari membuat garis vertikal, membagi dan proporsi bagian-bagian tubuh manusia mulai dari kepala, badan, kaki dan tangan. Dengan demonstrasi visual animasi pada media pembelajaran interaktif ini siswa-siswi dapat mengetahui teknik dasar cara menggambar proporsi tubuh dan anatomi.

Kata Kunci : media pembelajaran, menggambar, busana, proporsi tubuh, anatomi

ABSTRACT

Education has a very decisive role for the development and realization of the individual, especially for the development of the nation and the State. Along with progress in the field of information technology and communication of the role of the media in learning central got the attention of serious. Learning by utilizing the media can make teachers and students in learning so that the learning objectives related to the occurrence of a change of behavior, both associated with the knowledge, skills, and attitudes can be reached. Basic fashion drawing is one of the basic material in Vocational secondary education majors fashion for class X that includes a picture of the proportion of the body, Anatomy, image elements of the fashion section. Learning method in accounting for its drill is a great way of teaching by giving exercises to what students should be studied to obtain a particular skill. Students not directly can create complete body proportions with the face and hair are ideal but will need to practice the exercises which started from making of vertical lines, split and the proportions of human body parts starting from the head, body, legs and arms. With a visual demonstration of the animation in this interactive learning media students can learn the basic techniques of how to draw anatomy and body proportions.

Keyword: media learning, drawing, fashion, body proportions, Anatomy.

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari (Asnawir, dkk.2002). Dewasa ini media pembelajaran berkembang seiring berkembangnya teknologi. Saat ini media pembelajaran dibuat bersifat tidak nyata yang berbasis multimedia. Dengan adanya animasi, media pembelajaran akan terasa lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa-siswi yang terbiasa dengan pembelajaran model *konvensional* yang dirasa kurang efektif. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai *mediator*, dan pembimbing. Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya adalah karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting yaitu sebagai pembangkit motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar bila guru mengajar di kelas mereka dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai.

SMKN 6 Semarang termasuk jenis lembaga pendidikan menengah kejuruan kelompok pariwisata yang memiliki 4 program keahlian yaitu Tata Boga, Perhotelan (PH), Program Keahlian Busana dan Program Keahlian Tata Rias. Program Keahlian Busana adalah kompetensi keahlian program studi keahlian Tata Busana yang menekankan pada bidang

pembuatan busana dalam pengelolaan dan penyelenggaraan usaha busana. Kompetensi Keahlian Tata Busana menyiapkan peserta didik untuk memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan busana. Dalam program produktif tata busana terdapat kompetensi dasar pembelajaran menggambar busana terdiri dari beberapa sub kompetensi yaitu memahami bentuk bagian-bagian busana, mendeskripsikan bentuk proporsi dan menggambar anatomi tubuh manusia.

Berdasarkan hasil interview di SMK N 6 Semarang, pelaksanaan pembelajaran dasar menggambar busana merupakan kompetensi dasar dari pembelajaran pada *study* jurusan tata busana kelas X dengan menggunakan media *jobsheet* dan papan tulis saja dan guru kurang memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran, seiring dengan perkembangan teknologi sekarang. Menurut keterangan yang diberikan guru pengampu mata pelajaran menggambar busana, siswa kesulitan memahami materi menggambar busana karena kerumitan dalam membuatnya. Siswa tidak secara langsung dapat membuat proporsi tubuh lengkap dengan wajah dan rambut secara ideal akan tetapi perlu latihan-latihan yang dimulai dari membuat garis vertikal, membagi dan memproporsikan bagian-bagian tubuh manusia mulai dari kepala, badan, kaki dan tangan dengan berbagai macam skala yang ditetapkan.

2. METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyusunan Proyek Akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

2.1 Alat Pengumpul Data

a) Wawancara

Pengumpulan data dengan cara ini adalah menggunakan wawancara secara langsung dengan pihak yang bersangkutan dengan untuk SMK N 6 Semarang. Penulis melakukan wawancara langsung kepada guru pengampu jurusan tersebut untuk mendapatkan data yang akurat.

b) Litelatur

Yaitu mengumpulkan data dengan Penulis mencari referensi dari beberapa buku dan internet.

2.4 Pemilihan Lokasi

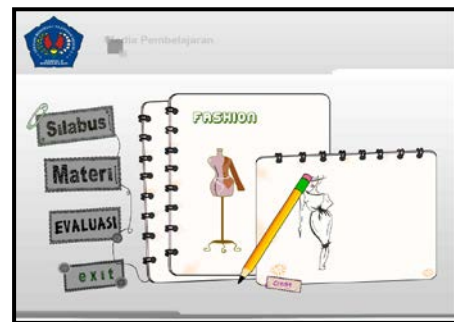
Lokasi yang dipilih untuk mengimplementasikan proyek ini diberikan kepada siswa-siswi secara luas terutama untuk SMK N 6 Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

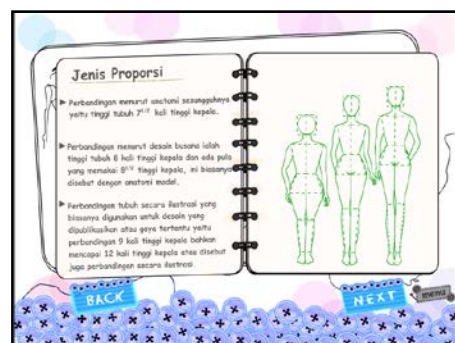
3.1 Print Out Karya



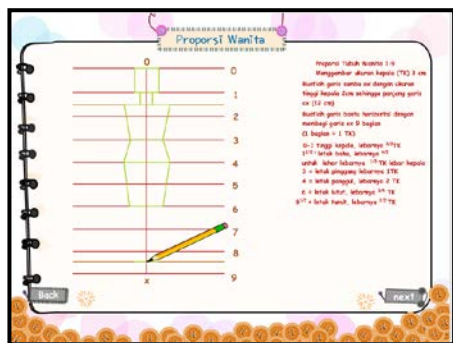
Gambar 1 : Logo



Gambar 2 : Tampilan Awal



Gambar 3 : Halaman materi



Gambar 4 : Halaman materi visual

Gambar 5 : Halaman pilihan materi visual



- 3.2 Spesifikasi Karya
- Tipe File : MPI dasar gambar busana.FLA
 - Size : 51.5 MB

- 3.3 Deskripsi Karya
- Proyek akhir ini memuat tentang media pembelajaran dasar menggambar busana dengan visual animasi berbasis dekstop. Memuat tentang materi dasar menggambar busana sebagai dasar bahan ajar untuk SMK Tata Busana seperti teknik menggambar proporsi

tubuh, anatomi, bagian-bagian busana.

3.4 Analisis Karya (Estetika)

Aplikasi media pembelajaran interaktif dasar menggambar busana ini memuat tentang materi teknik menggambar proporsi tubuh. Bagian-bagian busana, anatomi tubuh dengan materi visual animasi. Yang dirancang dengan visual animasi sebagai materi visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamisa, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika, 2007.
- Goet Poespo, *Teknik Menggambar Busana*. Yogyakarta: Kanisius, 2008.
- Petrussumadi Atisah Sipahelut, *Dasar-Dasar Desain*. 1991.
- <http://okrek.blogspot.co.id/2010/01/anatomi-tubuh-untuk-desainbusana.html>. Diakses pada tanggal 7 Agustus 2015.
- Sadiman dkk, *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali, 1990.
- A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Sudjana Nana, *Media Pembelajaran*. 1990.

T. Vaugan, *Multimedia : Making It Work*, Edisi keenam ed. Yogyakarta, Indonesia: Andi, 2004.

http://www.academia.edu/8289612/Pengantar_Multimedia. Diakses pada tanggal 4 Oktober 2015.

<http://www.fatology.blogspot.com/2013/01/macam-macam-jenis-format-video-macam.html> . Diakses pada tanggal 12 Oktober 2015.

Binanto Iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi, 2010.

<http://devhiouz.blogspot.co.id/2012/12/animasi.html>. Diakses pada tanggal 6 Agustus 2015.

<http://iisanimchild.blogspot.com/2013/04/12-prinsip-dasar-animasi.html>
Diakses pada tanggal 10 Agustus 2015.

<https://shintamursi.wordpress.com/2014/09/19/adobe-flash-dan-perkembangannya/> Diakses pada tanggal 18 Agustus 2015.

Abdul Kadir, *Pengantar Estetika (terjemahan dari Enciklopedia of the World Art)* . Yogyakarta: ASRI, 1975.

Sachari Agus, *Pengantar Desain*. Bandung: ITB, 2000.

Bram Palgunadi, *DESAIN DAN INDUSTRI SENI*. Bandung: Insitut Teknologi Bandung, 2007.

<http://restatimur.blogspot.com/2014/01/makalah-imk-desain.html>. Diakses pada tanggal 12 September 2015.