

Karakteristik Media Video Pembelajaran Desain Kostum

Anita Volintia Dewi¹, Afif Ghurub Bestari², Kapti Asiatun³, Sri Widarwati⁴, Sugiyem⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
anitavolintiadewi@uny.ac.id

Abstract

Learning video media has an important role to contain information or instructional messages and can be used in the learning process. In addition, video media can also increase the enthusiasm and enthusiasm of students in participating in the learning process. Costume Design competency learning in the Fashion Design Education Study Program still uses the lecture method and direct demonstrations, so video media is needed to help students explore creativity. Research on the characteristics of Costume Design Learning Video media uses the R&D approach 4 development models of Alessi & Trollip (2001), consisting of 3 stages. namely planning, design, and development. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the development of the characteristics of the learning video for the Costume Design course goes through 3 stages. The planning stage is to ensure that everything is needed in the project, including: defining the breadth of coverage, identifying students, developing boundaries, producing planning documents, producing manuals, determining and gathering resources, conducting brainstorming, and seeking student approval. Design includes developing ideas, conducting task and concept analysis, preparing prototypes, creating flowcharts and story boards, preparing scripts, downloading Ibis Paint supporting software. The development stage includes: preparing text, preparing graphics, producing audio and video, assembling materials using supporting software.

Keywords: Video Characteristics, Costume Design

Abstrak

Media video pembelajaran memiliki peran penting untuk memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media video juga dapat meningkatkan semangat dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses belajar. Pembelajaran kompetensi Desain Kostum di Program Studi Pendidikan Tata Busana masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi langsung, padahal matakuliah tersebut diwujudkan dalam bentuk aktifitas mengeksplor kreativitas mahasiswa terhadap tema-tema fashion. Sehingga dibutuhkan media video untuk membantu mahasiswa mengeksplor kretivitas. Penelitian tentang karakteristik media Video Pembelajaran Desain Kostum menggunakan pendekatan R&D 4 model pengembangan Alessi & Trollip (2001), terdiri dari 3 tahapan. yaitu planning, design, dan development. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan karakteristik video pembelajaran matakuliah Desain Kostum melalui 3 tahap. Tahap planning yaitu memastikan semua yang dibutuhkan dalam proyek, meliputi: mendefinisikan keluasan cakupan, mengidentifikasi peserta didik, mengembangkan batasan-batasan, produksi dokumen perencanaan, memproduksi panduan manual, menentukan dan mengumpulkan sumber, melakukan curah pendapat, dan meminta persetujuan mahasiswa. Design meliputi mengembangkan ide, melakukan analisis tugas dan konsep, mempersiapkan prototipe, menciptakan flowchart dan story board, mempersiapkan skrip, mendownload software pendukung Ibis Paint. Tahap development meliputi: mempersiapkan teks, mempersiapkan grafis, memproduksi audio dan video, menyatukan bahan dengan menggunakan software pendukung.

Kata Kunci: Karakteristik, Video, Desain Kostum

Copyright (c) 2023 Anita Volintia Dewi, Afif Ghurub Bestari, Kapti Asiatun, Sri Widarwati, Sugiyem

✉ Corresponding author: Anita Volintia Dewi

Email Address: anitavolintiadewi@uny.ac.id (Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta)

Received 29 May 2023, Accepted 5 June 2023, Published 9 June 2023

PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat

digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Selain sebagai sumber informasi atau pesan, media pembelajaran dapat juga digunakan untuk meningkatkan semangat dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses belajar (Haryadi et al., 2021). Jadi media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi peningkatan minat serta pengalaman belajar peserta didik. Mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran, maka penting untuk mengkaji secara teoritis dan praktis tentang karakteristik media yang diperlukan dan relevan dengan kebutuhan. Konsep atau pendekatan yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika media pembelajaran mampu meningkatkan perilaku siswa yang aktif, konstruktif, kooperatif, otentik, dan disengaja (Choi & Baek, 2011). Oleh sebab itu, media harus dimanfaatkan untuk membentuk fitur simulasi pendidikan dengan cara yang menarik, mendekati lingkungan yang sebenarnya. Bahkan, Media pembelajaran memiliki potensi terbesar untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang bermakna. Namun setiap media pembelajaran memiliki pengukuran kognitif yang telah menjadi prosedur standar dan relevan untuk proses pembelajaran, yang disebabkan oleh keragaman fitur desain dari media pembelajaran, yang kemudian dapat memiliki efek positif dan negatif pada pemrosesan informasi kognitif (Degner et al., 2022). Sehingga sangat menarik dan penting untuk mengkaji karakteristik media secara lebih rinci juga dengan melihat karakteristik desain dari teori kognitif pembelajaran multimedia.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan vokasi atau kejuruan, yang orientasinya memberikan kompetensi tertentu kepada peserta didik atau mahasiswa. Analisa kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media video pembelajaran pada mata kuliah berbasis kompetensi Pembelajaran mengasumsikan untuk diadakannya pengembangan video pembelajaran dengan persentase 97,3% (Nur Vadia et al., 2023). Mengingat pentingnya media video dan manfaatnya yang besar untuk pembelajaran, sebanyak 87% mata pelajaran muatan kejuruan di SMK dikembangkan dalam bentuk video (Amanda et al., 2022). Dalam pembelajaran vokasional, media pembelajaran akan menjadi ruang simulai yang dapat memberikan pemahaman sekaligus persiapan bagi peserta didik atau mahasiswa, sebelum pada lingkungan yang sebenarnya.

Pembelajaran kompetensi Desain Kostum di Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Yogyakarta masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi langsung. Mata kuliah Desain Kostum ini merupakan mata kuliah teori dan praktik yang membahas tentang pembuatan desain kostum panggung, kostum tari, kostum drama, dan kostum karnaval yang disertai dengan pembuatannya. Pembelajaran membahas tentang segala bentuk kostum dengan tingkat kesulitan yang berbeda - beda serta sangat erat hubungannya dengan dunia hiburan/entertainment karena dalam dunia hiburan tidak bisa terlepas dari dunia fashion. Desain kostum akan diwujudkan sesuai dengan tema dari mahasiswa Untuk dapat mengeksplor kreativitasnya. Capaian akhir dari mata kuliah ini adalah mahasiswa dapat membuat disain dengan baik sampai membuat desain berdasarkan konsep. Dengan mekanisme pembelajaran yang dimulai dari tataran konsep hingga aplikasi tersebut, maka diperlukan

media pembelajaran video yang dapat membantu mahasiswa memperoleh capaian pembelajaran yang telah ditentukan.

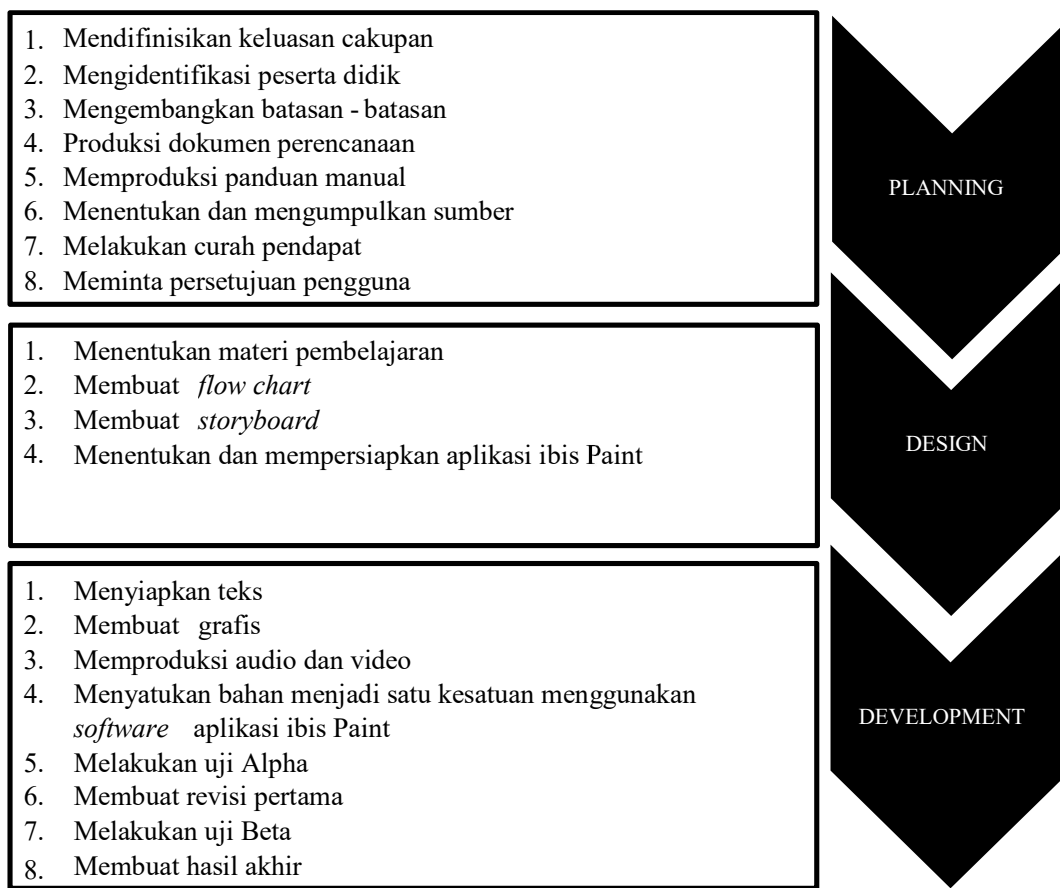
Video/tutorial pembelajaran sangat dibutuhkan oleh Pengajar dan Peserta Didik, karena menyediakan berbagai media baik audio, visual dan naratif sehingga menimbulkan motivasi siswa dalam belajar. Pada penelitian ini juga mengembangkan video pembelajaran mata kuliah disain kostum dengan tujuan agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan mempelajari video yang menarik, berisi video tutorial, materi yang sangat jelas sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan tugas menggambar disain kostum.

Berdasarkan permasalahan yang didapat dari mata kuliah disain kostum menunjukkan perlu adanya pengembangan multi berupa media Video Pembelajaran menggunakan Ibis Paint. Harapannya materi yang dibuat dalam bentuk video dapat diserap oleh dua indera sekaligus yaitu indera lihat (mata) dan indera dengar. Hal ini mengacu pada pernyataan Edgar Dale yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2017: 13), pengalaman belajar siswa yang diperoleh sebanyak 75% (indera mata) ditambah 13% (indera dengar) dan 12 % indera lainnya. Menurut hasil penelitian terbukti bahwa video berguna dalam mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang

Video pembelajaran diharapkan mampu membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi karena di dalam video selain berisi materi terdapat juga demonstrasi, yang bisa digunakan untuk mengetahui pemahaman setiap materi dan tugas yang harus dikerjakan sebagai bahan umpan balik dalam mengetahui keterampilan mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran berupa Video ini akan dapat menciptakan belajar lebih menarik, menumbuhkan kemandirian dalam belajar dan pada akhirnya mahasiswa menjadi lebih aktif, inovatif dalam mempelajari mata kuliah Disain Kostum.

METODE

Penelitian tentang karakteristik media Video Pembelajaran Desain Kostum menggunakan pendekatan R&D 4 model pengembangan Alessi & Trollip (2001), terdiri dari 3 tahapan. Tiga tahapan yang ada dalam model pengembangan tersebut, adalah *planning*, *design*, dan *development*. Berikut ini rincian pengembangan karakteristik media Video Pembelajaran Desain Kostum.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media pembelajaran serta untuk ujicoba video tutorial ini oleh 45 mahasiswa Pendidikan Tata Busana FT UNY semester enam. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan penyebaran angket. Observasi yang digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Desain Kostum. Pemberian angket diberikan kepada ahli materi, ahli media dan mahasiswa untuk mendapatkan validasi terhadap video tutorial yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis deskriptif. Analisis tersebut digunakan dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan kriteria untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan diartikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Interpretasi kelayakan

Persentase (%)	Interpretasi
76-100	Sangat layak
56-75	Layak
40-55	Tidak layak
00-39	Sangat tidak layak

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian video tutorial oleh ahli yang menunjukkan kevalidan video tutorial, respon siswa yang menunjukkan kepraktisan video tutorial, dan hasil belajar siswa yang menunjukkan

keefektifan video tutorial. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari angket penilaian yang diisi oleh ahli materi, angket penilaian yang diisi oleh ahli media, serta angket penilaian yang diisi oleh mahasiswa.

HASIL DAN DISKUSI

Pengembangan video mata kuliah Disain Kostum dilakukan melalui tahap planning meliputi mendefinisikan keluasan cakupan dengan mengkaji RPS mata kuliah Disain Kostumen, mengidentifikasi peserta didik yang akan menempuh mata kuliah Disain Kostum, mengembangkan batasan-batasan isi modul, produksi dokumen perencanaan dengan membuat rencana komponen yang ada pada video. Menentukan dan mengumpulkan sumber dengan tujuan memperkaya materi, melakukan curah pendapat dengan tim peneliti maupun ahli desain, merencanakan tampilan mulai dari cover, background video urutan materi sampai dengan soal akan dibuat, setelah garis besar video direncanakan perlu mendapatkan persetujuan mahasiswa sebagai pengguna dengan cara menjelaskan tujuan dibuatnya video, rencana gambaran isi video tersebut. Ada beberapa masukan yang diberikan antara lain teks materi berupa langkah-langkah yang dapat dilihat pada video, sehingga ketuntasan dalam memahami materi dapat tercapai.

Design meliputi menentukan materi pembelajaran ada 23 kegiatan belajar yang mengandung 19 materi mata kuliah Disain Kostum, membuat flow chart, storyboard yang berisi rancangan secara detail program video dari rancangan tampilan sampai hasil kostum karnaval (teks, grafis, audio, dan video), Menentukan dan mempersiapkan software pendukung Microsoft Word digunakan untuk membuat teks vidoe, Ibis Paint digunakan untuk membuat desain materi video, Audacity merupakan *software* untuk mengedit audio. Materi poko perkuliahan yang mencerminkan karakteristik video pembelajaran matakuliah Desain Kostum dijabarkan pada tabel 2.

Tabel 2. Materi karakteristik desain kostum

No	Materi Desain Konsum Untuk Video Pembelajaran
1	Merancang sketsa busan kostum karnaval dengan gambar analog
2	Memulai Ibis Paint dengan membuat lembar baru
3	Membuat gambar figurin (menyiapkan hand drawing)
4	Membuat file baru pada ibis paint dan setting canvas baru
5	Mewarnai layer kulit, baju, rambut dan mata
6	Membuat gambar desain busana dasar kostum karnaval
7	Membuat outline blouse
8	Membuat hiasan motif atau hiasan tepi blouse
9	Mewarnai Blouse dan membuat gradasi blouse
10	Membuat outline rok
11	Mewarnai rok dan membuat gradasi rok
12	Membuat gambar desain aksesoris kepala kostum karnaval
13	Membuat outline tampak depan dan belakang
14	Mewarnai aksesoris kepala dan membuat gradasi aksesoris kepala
15	Membuat gambar desain aksesoris bahu/dada kostum karnaval
16	Mewarnai aksesoris dada/bahu dan membuat gradasi aksesoris
17	Membuat gambar desain aksesoris pinggang

18	Mewarnai dan menggradasi aksesoris pinggang
19	Menyatukan semua bagian kostum karnaval

Development merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam membuat video yang diawali dengan menyiapkan teks (*prepare the text*), membuat grafis (*create the graphics*), memproduksi audio dan video (*produce audio and video*). Setelah semua isi dari video telah dipersiapkan maka dimulai membuat Project Baru di, mengimport file materi yang sudah diketik di Microsoft Word, memasukan gambar, memasukan video, nama penyusun, kata pengantar, petunjuk penggunaan, peta konsep, glosarium, daftar pustaka. Setelah video jadi, dilanjutkan dengan melakukan uji Alpha. Uji alpha dilakukan untuk meminta penilaian ahli materi dan ahli media terhadap video yang sudah dihasilkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kualitas video yang dikembangkan dan meminta saran demi baiknya video tersebut. Setelah video jadi dimintakan penilaian kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian 3 ahli materi dan ahli media, video yang dikembangkan dari aspek manfaat media pembelajaran, aspek klasifikasi media pembelajaran, aspek pemilihan media pembelajaran memberikan nilai layak semuanya. File dari video terlalu besar sehingga apabila dibuka harus menunggu beberapa waktu sehingga tidak bisa dikirim melalui whatsapp dan email. Langkah selanjutnya melakukan uji beta dengan meminta pendapat mahasiswa secara perorangan maupun kelompok besar melalui angket yang dibuat dalam bentuk google form. Penilaian mahasiswa dinilai pada aspek kesesuaian materi, aspek kualitas, aspek pemilihan media, aspek tujuan dan manfaat media dan aspek kualitas teknis. Berdasarkan pendapat mahasiswa video tersebut menyatakan sangat layak. Hasil akhir dari video mata kuliah Disain Kostum berdasarkan ahli media, ahli materi, pendapat siswa menyatakan layak dan telah memenuhi kriteria video yang baik dari segi tampilan, isi video, kemudahan menggunakan fitur, manfaat, serta tujuannya. Oleh sebab itu video mata kuliah Disain Kostum yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan video mata kuliah Disain Kostum dilakukan melalui tahap planning, design dan development. Setelah melalui tahap tersebut dihasilkan sebuah video mata kuliah Disain Kostum yang berisi: halaman judul yang berisi judul, nama pengarang, judul mata kuliah, gambar sket disain kostum, figurin dan hasil desain kostum. Halaman judul ini didesain seindah dan semenarik mungkin agar pengguna tertarik untuk mempelajarinya. Kata pengantar yang memuat informasi tentang peran video dalam proses pembelajaran. Karena video dirancang untuk belajar mandiri pada kata pengantar dijelaskan maksud dan tujuan dengan adanya video tersebut. Daftar isi berisi semua isi dari cover, pendahuluan, materi sampai dengan soal evaluasi. Daftar isi ini dibuat link dengan materi, soal evaluasi dan feedback dari jawaban mengerjakan soal. Sehingga apabila pengguna ingin melihat materi sebelumnya atau yang akan dipelajari cukup membuka tulisan daftar isi yang ada pada halaman tersebut. Pendahuluan, berisi cakupan materi mata kuliah disain kostum dan kemampuan awal yang harus dimiliki mahasiswa. Hal ini untuk memberi gambaran isi materi yang ada dalam video. Petunjuk Penggunaan berisi langkah-langkah menggunakan modul tersebut. Isi dari petunjuk penggunaan ini berupa cara menggunakan video apabila menggunakan laptop atau computer dan cara menggunakan

apabila memakai smartphone. dipahami dapat langsung melihat pada glosarium. Materi pembelajaran berisi, capaian pembelajaran mata kegiatan, sub capaian pembelajaran mata kegiatan, pokok materi dan uraian materi yang berisi penjelasan, langkah menggambar dan contoh cara mengerjakannya. Agar lebih mudah dalam memahaminya pada setiap materi ditambahkan video animasi yang berisi gambar cara membuat dan audio yang menjelaskan cara menggambar dari materi tersebut. Hasil video yang dibuat awalnya ukuran filenya 756 Mb.

Setelah penjelasan materi ada rangkuman untuk mempertegas pokok uraian dari setiap kegiatan pembelajaran. Berikutnya yang ada tugas yang harus dikerjakan sesuai penjelasan materi. Hal ini dilakukan untuk menilai kemampuan dari segi psikomotor mahasiswa dalam menggambar. Berikutnya, latihan berisi soal dari segi ranah kognitif yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda, dan kunci jawaban yang tidak tertulis, serta feedback berupa hasil yang dicapai, Soal tersebut dibuat interaktif sehingga setelah mengerjakan soal secara otomatis pengguna dapat mengetahui hasilnya dan langkah yang harus dilakukan. Daftar pustaka merupakan rujukan dari materi yang ada pada video. Sehingga apabila ada keraguan pengguna dapat melihat buku aslinya. Isi terakhir dari video ini berupa tugas yang hasilnya dalam bentuk porto folio berisi tugas setiap materi. Isi dari modul tersebut dibuat secara elektronik menggunakan aplikasi ibis paint. Setelah video jadi dimintakan penilaian kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian 3 ahli materi, video yang dikembangkan dari aspek manfaat media pembelajaran, aspek klasifikasi media pembelajaran, aspek pemilihan media pembelajaran memberikan nilai layak semuanya, Sedangkan penilaian dari ahli media ada beberapa masukan antara lain video animasi sebaiknya diganti dengan video demonstrasi agar pengguna lebih jelas langkah-langkahnya dalam mengerjakan tugas. Perbaikan yang lain dari ukuran cover dibuat selebar layar laptop, Tampilan daftar isi disesuaikan dengan urutan menu yang ada pada layar.. Judul video. Setelah dikonsultasikan kembali, validator telah menyetujui perbaikan tersebut, dan menyatakan dari aspek tampilan, aspek pendahuluan, aspek video tutorial, aspek evaluasi, aspek rangkuman telah memenuhi kriteria video yang baik. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa video tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan karakteristik video pembelajaran matakuliah Desain Kostum melalui 3 tahap. Tahap planning yaitu memastikan semua yang dibutuhkan dalam proyek, meliputi: mendefinisikan keluasan cakupan, mengidentifikasi peserta didik, mengembangkan batasan-batasan, produksi dokumen perencanaan, memproduksi panduan manual, menentukan dan mengumpulkan sumber, melakukan curah pendapat, dan meminta persetujuan mahasiswa. Design meliputi mengembangkan ide, melakukan analisis tugas dan konsep, mempersiapkan prototipe, menciptakan flowchart dan story board, mempersiapkan skrip, mendownload software pendukung Ibis Paint. Tahap development meliputi: mempersiapkan teks,

mempersiapkan grafis, memproduksi audio dan video, menyatukan bahan dengan menggunakan software pendukung.

REFERENSI

- Amanda, E. A., Ramadhan, M. A., & Saleh, R. (2022). Tren Pengembangan Video Pembelajaran di SMK (Studi Kasus di Lembaga Pendidikan Vokasional Teknik Bangunan). *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 8(1), 23–29.
- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- Choi, B., & Baek, Y. (2011). Exploring factors of media characteristic influencing flow in learning through virtual worlds. *Computers and Education*, 57(4), 2382–2394. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.019>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3, 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Haryadi, R., Nuraini, H., Kansaa, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP*. 7(1), 68–73.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Tuti Khairani Harahap. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Tahta Media Group.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). *Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-omatic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4D Thiagaraan*. 3(1).
- Nur Vadia, M., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(05), 242–248.