

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI BAGI SISWA
JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



oleh :

Eka Ningrum Rakhmawati

11206244007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Eni Puji Astuti, M.Sn

NIP. 19780102 200212 2004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kult* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 21 Desember 2015

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dwi Retno Sri A.,M.Sn	Ketua Penguji		21-12-2015
Drs. Darumoyo Dewojati	Sekretaris		21-12-2015
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji Utama		21-12-2015
Eni Puji Astuti, S.Sn.,M.Sn.	Penguji Pendamping		21-12-2015

Yogyakarta, 21 Desember 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, MA.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

NIM : 11206244007

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 21 Desember 2015

Penulis



Eka Ningrum Rakhmawati

MOTTO

Hiduplah bahagia dan bagikan ke orang-orang disekitarmu.

Man Jadda WaJadda.

“Sebelum kamu mengeluh tentang jauhnya kamu telah menyetir, pikirkan tentang seseorang yang menempuh jarak yang sama dengan berjalan”

“Kepuasan itu terletak pada usaha, bukan pada pencapaian hasil. Berusaha keras adalah kemenangan besar.” – Mahatma Gandhi

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk Ibu dan adikku. Terima kasih atas bantuannya, kasih sayangnya serta doa-doanya.

Untuk keluarga besarku di Padang dan Yogyakarta terima kasih atas curahan semangat dan kasih dari kalian.

Untuk sahabatku benang merah: Hani, Nuna, Rinrin, Mayang, Praba dan Felik terima kasih atas waktu-waktu yang diberikan dan semangat yang ditularkan. Tetap berdiri disampingku dan berjalan bersama.

Untuk sahabatku ciwicriwis: Nita, Kiki, Sefina dan Ayu terima kasih cerita dan waktu yang kalian curahkan dikala senggang untuk berbagi pengalaman dan impian. Mari berjalan beriringan dan meraih mimpi kita.

Untuk teman-temanku dekavebhe squad dan angkatan 2011 pendidikan seni rupa FBS UNY yang tidak bisa kusebutkan satu per satu terima kasih atas semangat dan dukungannya.

Kata Pengantar

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang pemurah dan memberikan limpahan kasih sayangNya. Berkat rahmat, hidayah serta kasihNya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena dukungan dan bantuan dari pelbagai pihak, untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih secara tulus dan ikhlas kepada:

1. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, MA. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian.
2. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian dari awal hingga akhir.
3. Ibu Eni Puji Astuti, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, kesabaran dan waktu untuk diskusi selama proses bimbingan.
4. Ibu Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn. selaku ahli media dalam memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran ini.
5. Ibu Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T selaku ahli materi sekaligus Kepala Program Studi Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 4 Yogyakarta dalam memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran ini serta diskusi menarik mengenai kecantikan kulit selama proses penelitian.
6. Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Yogyakarta, yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.

7. Siswi-siswi SMK Negeri 4 Yogyakarta yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian dan memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran ini,
8. Ibu dan adik saya yang telah memberikan doa, motivasi, kritik dan saran yang tiada habisnya sangat membantu saya dari awal hingga akhir proses penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman dari Benang Merah, Segienam, Dekave Bhe Squad, Hima Seruker, Ibu Askiyah yang telah bersedia meminjamkan aksesoris salonnya serta seluruh keluarga yang telah bersedia membantu selama proses pengumpulan bahan hingga proses pengembangan Multimedia Pembelajaran ini, kritik, saran serta komentar kalian luar biasa membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan semoga sedikit tulisan dalam skripsi ini tetap dapat membantu pembaca baik untuk tugas kuliah atau penulisan skripsi lainnya. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat dimanfaatkan dan bermanfaat sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 11 Desember 2015

Penulis

Eka Ningrum Rakhmawati

Daftar Isi

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Persyaratan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Fokus Penelitian.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat.....	4
G. Spesifikasi Produk.....	6
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Teoritik.....	8
1. Karakteristik Mata Pelajaran.....	8
2. Karakteristik Siswa SMK.....	10
3. Media Pembelajaran.....	12
4. Multimedia Interaktif.....	17
5. Ornamen.....	20

6. Elemen dan Prinsip Desain.....	22
B. Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Metode Penelitian.....	25
B. Model Pengembangan.....	25
C. Prosedur Pengembangan.....	26
I. Studi Pendahuluan.....	29
II. Pengembangan Produk.....	29
III. Uji Coba.....	33
D. Lokasi Penelitian.....	33
E. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
F. Jenis Data.....	33
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
H. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	43
1. Analisis Kebutuhan.....	43
2. Studi Literal.....	48
B. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	49
1. Pembuatan Model Rancangan Materi Pembelajaran	49
2. Pembuatan <i>flowchart</i>	50
3. Pembuatan <i>storyboard</i>	51
4. Pengumpulan Bahan Pendukung.....	55
5. Tahap Produksi Multimedia Pembelajaran.....	61
6. Pengemasan Produk.....	62
C. Hasil Penelitian, Analisis dan Revisi.....	62
1. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Pertama.....	62
2. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap	

Pertama.....	66
3. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Kedua	74
4. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Kedua	77
5. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Ketiga	80
6. Hasil Uji Coba Lapangan dan Analisis.....	85
D. Kajian Produk Akhir.....	92
BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	98
C. Keterbatasan Pengembang.....	98
Daftar Pustaka.....	100

Daftar Tabel

Tabel 1: Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	36
Tabel 2: Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	38
Tabel 3: Kisi-Kisi Lembar Uji Coba Siswa.....	39
Tabel 4: Rumus Persentase.....	41
Tabel 5: Kriteria Penskoran Persentase dengan Skala Likert.....	42
Tabel 6: Hasil Observasi dan Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran Rias Fantasi.....	44
Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Angket Ketersediaan Media Pembelajaran di Sekolah.....	46
Tabel 8. Kompetensi Inti Rias Fantasi Kelas XII Semester I.....	49
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Pembelajaran.....	62
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Materi.....	63
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan.....	67
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman.....	67
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Pembelajaran Tahap Kedua.....	74
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Materi Tahap Kedua.....	75
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan Tahap Kedua.....	77
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman Tahap Kedua.....	78
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan Tahap Ketiga.....	80
Tabel 18. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman Tahap Ketiga.....	81
Tabel 19. Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Pembelajaran.....	85
Tabel 20. Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Materi.....	85
Tabel 21. Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Tampilan.....	86

Tabel 22. Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan

87

Daftar Gambar

Gambar 1. Konsep Multimedia.....	19
Gambar 2. Diagram Alur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	28
Gambar 3. <i>Flowchart</i> Utuh Multimedia Interaktif.....	50
Gambar 4. <i>Flowchart</i> Bagian Materi Multimedia Interaktif.....	51
Gambar 5. <i>Storyboard</i> Bagian Tampilan Pembuka, Materi Pengantar dan Materi Inti Multimedia Interaktif.....	52
Gambar 6. <i>Storyboard</i> Bagian Tampilan Video, Evaluasi Soal dan Evaluasi Simulasi Multimedia Interaktif.....	53
Gambar 7. <i>Storyboard</i> Bagian Animasi Materi Warna dan Foto/Gambar Dalam Multimedia Interaktif.....	54
Gambar 8. Fungsi Estetis Ornamen.....	59
Gambar 9. Contoh Stilasi Tumbuhan.....	59
Gambar 10. Materi Garis Lengkung.....	59
Gambar 11. Materi Warna – Karakteristik Warna Putih.....	59
Gambar 12. Materi Rias Nasional.....	60
Gambar 13. Materi Rias Internasional.....	60
Gambar 14. Materi Gambar Untuk Game.....	60
Gambar 15. Maskot Pengganti Guru Dalam Multimedia Interaktif.....	60
Gambar 16. Halaman Video Perencanaan Rias Fantasi Sebelum direvisi.....	65
Gambar 17. Halaman Video Perencanaan Rias Fantasi Sesudah direvisi.....	66
Gambar 18. Tampilan Pembuka atau Halaman Awal Sebelum direvisi..	69
Gambar 19. Tampilan Pembuka atau Halaman Awal Sesudah direvisi...	70
Gambar 20. Tampilan Menu atau Halaman Utama Sebelum direvisi.....	70
Gambar 21. Tampilan Menu atau Halaman Utama Sesudah direvisi.....	71
Gambar 22. Tampilan Menu Kompetensi Sebelum direvisi.....	71
Gambar 23. Tampilan Menu Kompetensi Sesudah direvisi.....	72
Gambar 24. Tampilan Menu Materi Sebelum direvisi.....	72

Gambar 25. Tampilan Menu Materi Sesudah direvisi.....	73
Gambar 26. Tampilan Menu Sub-Materi Sebelum direvisi.....	73
Gambar 27. Tampilan Menu Sub-Materi Sesudah direvisi.....	74
Gambar 28. Tampilan Pembuka sesudah direvisi.....	82
Gambar 29. Tampilan Pembuka sesudah direvisi.....	82
Gambar 30. Tampilan Menu Kompetensi sesudah direvisi.....	83
Gambar 31. Tampilan Menu Kompetensi sesudah direvisi.....	83
Gambar 32. Tampilan Menu Profil sesudah direvisi.....	84
Gambar 33. Tampilan Menu Profil sesudah direvisi.....	84

Daftar Lampiran

Surat Izin Penelitian	101
Silabus	105
KI-KD	109
Materi Media Pembelajaran	111
Naskah Media Pembelajaran	120
Soal Evaluasi	126
Angket Ketersediaan Media Pembelajaran (telah diisi siswa)	129
Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	131
Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif Tahap I.	132
Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	135
Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif Tahap II.....	136
Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	139
Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif Tahap I.	140
Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	143
Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif Tahap II	144
Lembar Pernyataan Pengesahan Hasil Validasi Ahli Media Tahap III....	147
Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif Tahap III.....	148
Daftar Hadir Siswa Uji Coba.....	151
Lembar Uji Coba Program Pembelajaran Multimedia Interaktif (telah diisi siswa).....	152
Agenda Pembimbingan Tugas Akhir Oleh Ahli Materi.....	155
Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Pembelajaran.....	158
Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Isi.....	158
Hasil Uji Coba Lapangan Aspek Tampilan.....	159
Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	160
Implementasi Media Pembelajaran.....	164

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI
BAGI SISWA JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT**

Oleh Eka Ningrum Rakhmawati
NIM 11206244007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Produk Multimedia Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi yang berisi materi ornamen, materi desain dan materi rias fantasi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk, tahap ketiga melakukan uji coba produk. Penelitian ini ditentukan dengan *purpose sampling* yaitu oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 15 siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 4 Yogyakarta. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner berisi indikator validasi aspek pembelajaran, aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai menggunakan skala likert skor 1-4 dan dinyatakan dengan prosentase dengan rentang skor 0-100%.

Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut, (1)materi dalam media pembelajaran interaktif mencakup materi ornamen yang meliputi definisi ornamen, jenis ornamen, fungsi ornamen, penerapan ornamen dan motif ornamen tumbuhan, materi desain yang meliputi elemen desain dan prinsip penyusunan desain dan materi rias fantasi yang meliputi definisi rias fantasi, tema rias fantasi, perencanaan rias fantasi, dan teknik *painting*, (2)tahap pembuatan media pembelajaran interaktif melalui studi pendahuluan dan studi literatur diperoleh data bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual dan klasikal serta membantu guru untuk menjelaskan mengenai materi desain kemudian melalui tahap pembuatan *flow chart* dan *story board* dan terakhir penyusunan media menggunakan beberapa *software* diantaranya *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *CorelDRAW X4*, dan *Adobe Flash CS 3*, (3)hasil akhir validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% dan aspek isi dinyatakan sangat layak digunakan dengan prosentase 100% serta hasil akhir validasi ahli media pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 80% dan aspek pemrograman dinyatakan sangat layak dengan prosentase 87,5% sementara hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran dengan skor 82,25%, aspek isi dengan skor 80,75% dan aspek tampilan dengan skor 82,25% dinyatakan sangat layak, (4)hasil akhir produk multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk keping *CD* dengan format *file exe* dan *file swf*.

Kata Kunci : multimedia interaktif, *research and development*, ornamen tumbuhan, rias fantasi, tata kecantikan kulit

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dua hal yang penting dan saling berkaitan dalam proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan sebuah metode mengajar mempengaruhi jenis media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan untuk belajar, membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran. Kendala dalam penggunaan media disebabkan kurangnya kemampuan dan pemahaman guru atau siswa dalam menggunakan media.

Sasaran pengguna media adalah siswa dan guru jurusan Tata Kecantikan Kulit, pencapaian yang diharapkan adalah siswa mengerti, memahami dan mempraktekkan materi yang sudah dipelajarinya sementara guru lebih mudah dalam menjelaskan materi. Jenis media berperan dalam proses pencapaian yang diharapkan. Pemilihan media salah satunya dengan mengamati karakteristik pengguna media, sasaran pengguna media dalam penelitian ini adalah siswa perempuan kelas XII yang merupakan kelompok periode remaja akhir yang cukup memiliki daya kreativitas, keterampilan komunikasi dan daya fantasi yang baik. Mereka mampu berpikir mengenai sesuatu yang berada diluar pengamatannya namun masih membutuhkan rangsangan untuk memahami terlebih dahulu sebelum mempraktekannya. Selain itu, mereka

dihadapkan pada keadaan perkembangan teknologi saat ini yang mampu membangkitkan minat mereka untuk belajar baik teori maupun praktek.

Rias fantasi sebagai salah satu materi dalam paket keahlian jurusan Tata Kecantikan Kulit bagi kelas XII yang masuk dalam mata pelajaran Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Materi rias fantasi meliputi merias wajah, melukis di badan, menata rambut, busana dan kelengkapannya. Pembelajaran rias fantasi meliputi membaca, mengamati contoh gambar dan video, membuat gambar konsep atau sket, melakukan eksperimen. Siswa memiliki beberapa kendala yakni tidak mampu menggambar, kesulitan dalam memperoleh ide membuat konsep rias, media yang digunakan terbatas presentasi gambar dan *slide powerpoint*. Selain itu, guru kesulitan menyampaikan teori dasar desain dikarenakan mata pelajaran desain telah dihapus.

Berdasarkan kendala yang ada dalam proses pembelajaran guru bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan meminimalisir keluhan siswa. Multimedia merupakan media pembelajaran terdiri dari perpaduan antara teks, gambar, audio-video dan didalamnya dapat disisipkan evaluasi yang disediakan secara interaktif. Multimedia menjadi salah satu media yang menarik digunakan dalam pembelajaran rias fantasi karena semua materi rias fantasi dapat disajikan dalam satu media pembelajaran dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan media untuk pembelajaran aktif dan interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang di atas ada beberapa masalah sebagai berikut :

1. Ketidakmampuan siswa dalam menggambar dan memperoleh ide konsep rias.
2. Media yang digunakan terbatas, yakni presentasi gambar dan *power point*.
3. Penggunaan multimedia interaktif belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru.
4. Dibutuhkan media yang dikembangkan dan dioperasikan sendiri oleh siswa sehingga membuat siswa aktif secara klasikal dan mandiri.
5. Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan penjelasan mengenai desain dalam rias fantasi sebagai materi ajar.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran yang menyajikan ornamen dan dasar desain beserta penjelasannya dan kaitannya dengan rias fantasi tema flora di SMK yang tervalidasi dari aspek kualitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

1. Apa sajakah isi materi dalam media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif ?

2. Bagaimanakah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif ?
3. Bagaimana hasil validasi media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif ?
4. Bagaimana hasil akhir produk media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif ?

E. Tujuan

1. Mendeskripsikan isi materi dalam media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan hasil validasi media pembelajaran desain ornamen melalui multimedia interaktif.
4. Menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi bagi siswa kelas XII jurusan tata kecantikan kulit.

F. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat diciptakan atau dikembangkan multimedia pembelajaran yang membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran rias fantasi secara khusus dan pembelajaran seni rupa secara umum.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menyalurkan ilmu yang telah dimilikinya selama menempuh pendidikan untuk dibagikan sehingga dapat digunakan sebagai media atau bahan ajar yang bermanfaat serta menambah wawasan peneliti tentang proses pembuatan multimedia menggunakan perpaduan *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *CorelDRAW X4* dan *Adobe Flash CS3*.

b. Bagi Sekolah

Dapat memanfaatkan sarana yang ada di sekolah sebagai media pembelajaran alternatif dan menambah wawasan tentang media pembelajaran melalui multimedia. Memberikan keleluasaan belajar terkait dengan kemudahan media belajar dan menambah pengetahuan penggunaan komputer yang bertanggung jawab dan bermanfaat

c. Bagi UNY

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam memperkaya pengetahuan dan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni pada khususnya, dan seluruh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada umumnya.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menggunakan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran ornamen tumbuhan dalam rias fantasi di SMK, produk dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi dikembangkan untuk pembelajaran rias fantasi bagi siswa SMK jurusan Tata Kecantikan Kulit.
2. Multimedia interaktif ini dikembangkan dalam bentuk multimedia berbasis komputer yang merupakan penggabungan dari teks, gambar, animasi, suara dan video sehingga membantu memudahkan pengguna dalam memahami konsep desain ornamen dan rias fantasi.
3. Pengembangan multimedia ini dikemas dalam bentuk *CD*.
4. Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan dilengkapi petunjuk penggunaan dan isi materi adalah ornamen, jenis, motif ornamen, elemen dan prinsip desain, rias fantasi tema flora, latihan dan evaluasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

1. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, antara lain :
 - a. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu SMK Negeri 4 Yogyakarta
 - b. Validasi oleh ahli hanya dilakukan oleh satu orang ahli media dan satu orang ahli materi

- c. Produk berupa *CD*, sarana dan prasarana sekolah mendukung
 - d. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini hanya satu motif dalam ornamen dan satu tema dalam rias fantasi dan tidak menyajikan secara global
2. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat dilakukan dengan asumsi, sebagai berikut :
- a. SMK Negeri 4 Yogyakarta memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap
 - b. Adanya guru pelajaran dalam bidangnya
 - c. SMK Negeri 4 Yogyakarta memiliki laboratorium komputer
 - d. SMK Negeri4 Yogyakarta memiliki gedung serbaguna beserta perlengkapannya untuk melaksanakan pembelajaran klasikal

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Kurikulum yang digunakan SMK Negeri 4 Yogyakarta adalah kurikulum 2013 dan dalam struktur kurikulum terbagi menjadi tiga kelompok mata pelajaran yaitu kelompok A dan kelompok B terdiri dari mata pelajaran wajib dan kelompok C terdiri dari mata pelajaran perminatan terbagi menjadi kelompok C1 yaitu Dasar Bidang Keahlian, C2 yaitu Dasar Program Keahlian dan C3 yaitu Paket Keahlian. Terdapat perubahan materi pada mata pelajaran kelompok C3 dalam kurikulum 2013 yaitu rias fantasi tidak lagi termasuk salah satu nama mata pelajaran namun masuk ke dalam pengembangan materi dalam rias wajah.

Menurut Kusantati (2008:457) Tata rias wajah telah banyak digunakan sejak jaman manusia purba untuk keperluan upacara keagamaan, upacara perkawinan, tari-tarian, perburuan dan pada suasana perang seperti pada bangsa-bangsa Amerika selatan, Mesir kuno, Australia, Afrika, India termasuk Indonesia. Pengertian tata rias dapat diartikan dengan istilah *make-up*. Pada dasarnya pengertian *make-up* berkaitan dengan suatu kegiatan merias untuk membuat seseorang kelihatan lebih menarik penampilannya, menambah percaya diri, menambah daya tarik bagi lawan jenis, dan menyangkut segi estetika khususnya bagi wanita. Secara umum dapat diartikan bahwa tata rias

wajah merupakan suatu kegiatan memadukan unsur-unsur seni dalam mewujudkan keindahan pada penampilan seseorang dalam mempergunakan bahan-bahan kosmetika tertentu. Tata rias wajah memiliki fungsi untuk mengubah (*make-over*), perubahan ke arah lebih cantik dan sempurna.

Salah satu materi pembelajaran Tata Rias Wajah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah rias fantasi. Ini merupakan materi pengembangan dari mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif, mata pelajaran ini terdapat dalam kelompok C3 yaitu paket keahlian yang terdiri dari lima mata pelajaran diantaranya *Manicure Pedicure Spa* dan *Nail Art*, Rias wajah Khusus dan Kreatif, Perawatan Wajah dengan Teknologi, Perawatan Badan dan Pencabutan Bulu, Pengelolaan Usaha Kecantikan. Terdapat beberapa materi didalam Rias wajah khusus dan kreatif yang harus dikuasai oleh peserta didik diantaranya Rias wajah TV dan film serta Rias karakter, dalam pembelajarannya terdapat pengembangan materi pada rias karakter yaitu selain mempelajari rias karakter badut, rias karakter tua serta rias karakter luka terdapat rias fantasi.

Rias fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Tema tata rias fantasi yang sering digunakan adalah seni-seni budaya, daun, hewan, *body painting*. Berikut merupakan tema yang digunakan dalam rias fantasi:

(1) Flora-Fauna. (2) Legenda. (3) Sejarah / *History*. (4) Bebas.

Lingkup pembelajaran paket keahlian kejuruan kecantikan kulit yang berkesinambungan terdapat pada materi tema rias fantasi karena dalam materi mempelajari tentang desain dan tema gambar. Dalam mata pelajaran paket keahlian terdapat materi rias fantasi yang memiliki tema beragam diantaranya flora. Materi ini dikaitkan dengan ilmu seni rupa karena dalam rias wajah dan rias raga yang ditonjolkan adalah desain dan warna.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah siswa dapat menjelaskan kaitan ornamen dan elemen desain dalam rias fantasi dan mempraktekkannya, memahami pengaplikasian motif ornamen dalam rias fantasi.

2. Karakteristik Siswa SMK

Siswa SMK kelas XII merupakan subjek penelitian berusia kisaran 16 – 18 tahun merupakan usia remaja akhir. Hurlock dalam Izzaty (2008:124) menyatakan bahwa awal masa remaja berlangsung kira-kira tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia mata secara hukum. Pada masa remaja akhir ini mereka mulai mencari identitas diri yang mempengaruhi pembentukan mental dan sikap, minat dan perhatian mereka. Selain itu Hurlock dalam Yusuf (2002:83) menyatakan anak sekolah menengah atas mulai memikirkan masa depan mereka secara sungguh-sungguh. Hal ini akan sangat berpengaruh pada proses belajar.

Berdasarkan teori belajar kognitif, proses belajar akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran berkesinambungan secara tepat dan serasi dengan struktur kognitif siswa. Ilmu pengetahuan dibentuk melalui proses interaksi yang bersinambungan dengan lingkungan. Dan dalam usia remaja akhir perkembangan kognisi sedang menuju proses penyempurnaan, berdasarkan hasil penelitian Bloom dalam Izzaty (2008:132) usia 1 tahun kecerdasan berkembang sampai 20%, usia 4 tahun berkembang 50%, usia 8 tahun berkembang 80%, usia 13 tahun berkembang 92% dan usia 13 tahun ke atas tinggal penyempurnaan.

Menurut teori belajar kognitif, pengetahuan tidak dapat dipindah begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Proses pembelajaran siswa terbentuk dari lingkungan belajar yang dapat membantu siswa membangun konsep atau prinsip berdasarkan kemampuannya sendiri. Ciri-ciri pembelajaran dalam pandangan kognitif (Sugihartono:2007,114) yaitu

- (1) Menyediakan pengalaman belajar dengan mengkaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sedemikian rupa sehingga belajar melalui proses pembentukan pengetahuan,
- (2) Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar, tidak semua mengerjakan tugas yang sama,
- (3) Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit,
- (4) Mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya transmisi sosial yaitu interaksi dan kerja sama dengan orang lain atau lingkungan,
- (5) Memanfaatkan berbagai media sehingga pembelajaran lebih efektif,
- (6) Melibatkan siswa sehingga siswa menjadi tertarik dan berkeinginan untuk belajar.

Perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Yusuf (2002:87) masa remaja termasuk tahap *formal operational*, berpikir formal operasional menyerupai metode berpikir ilmiah. Remaja sudah mampu memformulasikan suatu hipotesis tentang keadaan atau peristiwa, kemudian menguji dalam realitas. Remaja sudah mampu untuk berpikir atau nalar tentang sesuatu yang berada di luar pengamatannya. Mampu merumuskan pengertian dan gagasan yang akhirnya membentuk konsep-konsep tentang sesuatu dari masa lalu melalui masa sekarang sampai masa depan.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran tersebut memanfaatkan media sebagai sarana atau alat belajar selain lebih efektif dapat pula melibatkan siswa sehingga tertarik dan memiliki keinginan belajar secara mandiri dan berdampak pada interaksi sosial dengan lingkungannya baik dengan guru maupun teman sekelasnya. Media merupakan alat komunikasi yang berguna untuk mengefektifkan proses belajar mengajar secara mandiri maupun klasikal.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media dalam bidang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis, dalam

menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Media secara bahasa berarti perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2014:3) media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Suparman (1997) dalam Asyhar (2012:4), media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad:2014,3).

Berdasarkan pendapat – pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa para ahli media memiliki konsep yang sama, yakni : (1) Media merupakan perantara antara pengirim dan penerima pesan atau informasi dengan tujuan yang sama, (2) Media merupakan alat interaksi antara pengirim dan penerima untuk memberikan keefektifan dalam penyampaian pesan, serta memotivasi dan merangsang kemampuan pengguna sesuai dengan tujuan yang diberikan pengirim tercapai.

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Asyhar (2012:7) mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan

komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, projector, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Menurut Degeng (2001) dalam Asyhar (2012:8) pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga menjadi kajian strategi penyampaian pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar:2012,8).

Media mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Media tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga suatu strategi dalam pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Menurut Sudjana & Rivai (1992) dalam Arsyad (2014:28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu

(1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan

mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal oleh pendidik sehingga peserta didik merasa bosan, (4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi juga aktivitas lain.

Sementara menurut Midun (2009) dalam Asyhar (2012:41)

beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yang diperoleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran yaitu

(1) Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi yang diberikan, (2) Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran, (3) Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi dan dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil, (4) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik, (5) Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, (6) Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Di lain pihak menurut Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2014:25) ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif penggunaan media sebagai alat pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, yaitu

(1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) Pembelajaran bisa lebih menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan dengan catatan elemen pengetahuan terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas, (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan individu, (7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (8) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban pendidik untuk menjelaskan berulang-ulang dapat dikurangi.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu :

(1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Kemampuan teknologi elektronika semakin besar. Bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara dan lain-lain dengan mudah dapat dihasilkan dengan mutu yang cukup baik. Multimedia merupakan media yang melibatkan lebih dari satu jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Lebih dari satu media dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor, dapat diproyeksikan di layar lebar melalui *overhead projector*, dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

4. Multimedia Interaktif

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara integrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya.

Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamak berarti medium. Multimedia secara sederhana diartikan lebih dari satu media. Bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Dengan begitu dapat diartikan berbagai macam kombinasi teks, grafik, animasi, suara dan video untuk menampilkan informasi atau pesan. Saat ini, banyak definisi tentang multimedia. Definisi multimedia menurut Najjar (1996) dalam Asyhar (2012, 75)

“Multimedia is the use of text, graphics, animations, pictures, video, and sound to present information. Since these media can now be integrated using a computer, there has been a virtual explosion of computer basec multimedia instructional applications”

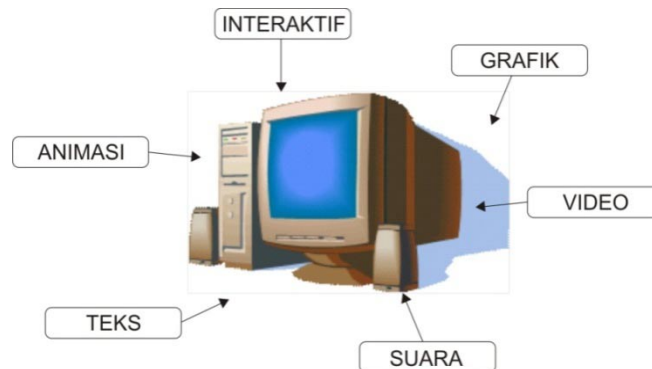
Menurut Vaughan dalam Asyhar (2012:75) multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima pengguna melalui *hardware* komputer. Sedangkan menurut Susanto (2012: 268) Multimedia berarti berbagai jenis media atau sarana; atau jenis karya seni yang pengerjaannya didasari

dengan mencampurkan berbagai jenis media seperti komputer, film, video dan lain-lain. Terdapat empat faktor dalam multimedia yaitu (Munir, 2013:3)

(1) komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, (2) link yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (3) alat navigasi yang membantu pengguna menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung, (4) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi ide secara interaktif.

Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Berdasarkan kedua kategori tersebut, yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif karena termasuk golongan multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.



Gambar 1:Konsep Multimedia

Menurut gambar 1 secara umum konsep multimedia dapat didefinisikan gabungan dari berbagai media teks, grafik, video, audio dan animasi dalam satu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif.

Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia interaktif menurut Munir (2013:16-19)

(1) Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Teks disini berperan sangat penting karena diperlukan sebagai penjelasan gambar, penggunaan jenis huruf, yang dikombinasi membentuk suatu maksud untuk dipahami oleh orang yang membacanya, (2) Grafik berarti juga gambar (*image, picture, drawing*). Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna, gambar berfungsi sebagai ikon, yang dipadukan dengan teks dapat merupakan opsi atau pilihan. Gambar dimanfaatkan untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan, (3) Video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi. Video sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung, dan efektif,(4) Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video, (5) Audio didefinisikan sebagai macam – macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan

sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa lagu, *sound effect*, dan narasi, (6) Interaktivitas: Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen – elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*.

Pembelajaran dengan multimedia ini mempunyai karakteristik sebagai berikut Warsita (2008:36)

(1)Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier, (2)Dapat digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya, (3)Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman peserta didik, relevan dengan kondisi peserta didik, dan di bawah kendali peserta didik (*user*),Prinsip-prinsip teori belajar kognitif dan konstruktivime diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran, (4)Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan, (5)Bahan belajar menunjukkan interaktivitas peserta didik yang tinggi, (6)Sifat bahan yang mengintegrasikan kata – kata dan contoh dari banyak sumber media.

Pengembangan program multimedia perlu memperhatikan aspek-aspek atau kriteria yaitu: aksesibilitas, *cost* (biaya), *teaching-learning functions* (efektivitas dalam pembelajaran), *interactivity* (interaktivitas), *organization* (pengorganisasian), *novelty* (kebaruan), dan *speed* (kecepatan revisi).

5. Ornamen

Ornamen merupakan salah satu bagian dari karya seni, di mana karya seni itu merupakan hasil usaha manusia dengan menggunakan tiga keistimewaan yaitu: rasio, rasa, keterampilan (*skill*). Kata ornamen berasal

dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata berarti menghias. Menurut Gustami (2008:4) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Ornamen merupakan salah satu materi pelajaran dalam bidang seni rupa. Ornamen mempelajari mengenai perkembangan motif ornamen, fungsi ornamen, jenis ornamen, motif ornamen dan cara menggambar ornamen.

Ornamen dalam pembelajaran seni rupa biasa diaplikasikan menggunakan benda diantaranya guci, teko, kayu, gelas, bahkan ada yang pengaplikasiannya dengan menggunakan salah satu bagian tubuh yakni tangan. Pembelajaran ornamen sendiri lebih mengarah kepada pembelajaran praktek menggambar, baik diatas kertas maupun di sebidang benda. Proses finishing ornamen menggunakan cat air, cat tembok, cat poster tergantung media yang digunakan saat pengaplikasian bentuk ornamen.

Selain melalui proses manual seperti yang sudah dijelaskan, pembelajaran ornamen dapat melalui proses digital dengan mengaplikasikan motif ornamen pada desain baju/kaos, desain tas, desain mug dengan menggunakan software desain yang sudah ada. Ornamen diterapkan dalam lingkup luas dengan teknik yang bermacam-macam. Sebagian dengan cara digambar atau dilukis, dibatik, diukir, ada pula dicetak tekan atau dicetak tuang dan dapat pula ditempel, dianyam, ditenun. Dalam pembahasan selanjutnya lebih menjelaskan mengenai ornamen dengan teknik digambar atau dilukis.

Menurut Susanto (2012:284) Ornamen merupakan hiasan yang dibuat dengan digambar, dipahat maupun dicetak untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Pola hias merupakan unsur dasar yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang suatu hiasan. Sedangkan, motif hias merupakan pokok pikiran dan bentuk dasar dalam perwujudan ragam hias, meliputi segala bentuk alami ciptaan Tuhan seperti manusia, binatang, tumbuhan, gunung, batuan, air, awan dan lainnya serta hasil kreasi manusia. Ragam hias atau ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias. Oleh karena itu motif adalah dasar untuk menghias suatu ornamen. Motif ornamen tidak dapat dipisahkan dari latar belakang sosial budaya masyarakat bersangkutan.

6. Elemen dan Prinsip Desain

Materi mengenai elemen dan prinsip desain merupakan hal penting dalam membuat sebuah desain. Menurut Sachari (2002:4) asal kata desain dari kata *designo* (Italia) yang artinya gambar. Dalam seni rupa kata desain dipadankan dengan reka bentuk, rancangan, sketsa ide, gambar, hasil keterampilan, komunikasi rupa, tata bentuk, tata warna, ukiran, motif, ornamen, dekorasi, grafis, (sebagai kata benda) mengkomposisi, merancang, menghias, berkreasi, menghayal dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan merancang dalam arti luas.

Unsur dan prinsip desain dalam pembelajaran seni rupa terdapat dalam nirmana yang mana dijelaskan mengenai beberapa unsur-unsur dan

prinsip penyusunannya. Pembelajarannya sendiri mengarah kepada membuat karya yang memperhatikan unsur serta prinsip penyusunannya dilakukan dengan proses manual bahkan tidak jarang dengan proses digital menggunakan *software CorelDRAW*. Materi unsur dan prinsip penyusunan desain sangatlah penting dipelajari sebagai dasar dalam pembelajaran seni rupa.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Zildjian Abu Rizal (2013) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Keterampilan Kelas VII di SMP N 15 Yogyakarta” menyimpulkan bahwa produk multimedia interaktif untuk pembelajaran dengan rata – rata hasil akhir dari tiga puluh empat orang pada aspek pembelajaran 85,1%, aspek materi 86,2%, aspek tampilan 80,6% dan aspek pemrograman 84% atau mencapai lebih tinggi daripada batas kelayakan media yang ditetapkan yaitu >75% dalam perhitungan validasi data menggunakan teknik *skala likert*, selain itu produk multimedia interaktif ini dinyatakan layak untuk proses pembelajaran keterampilan secara individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Rima Restuning Putri (2011) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Bagi Siswa SMA Kelas X SMA N 1 Seyegan” menyimpulkan bahwa produk multimedia interaktif untuk pembelajaran dengan rata – rata hasil akhir dari tiga puluh enam orang pada aspek pembelajaran 3,92 , aspek tampilan 4,15 dan aspek pemrograman 3,75 atau mencapai lebih tinggi

daripada batas kelayakan media yang ditetapkan yaitu $>3,40$ dalam perhitungan validasi data menggunakan teknik *skala 5*, selain itu produk multimedia interaktif ini dinyatakan layak untuk proses pembelajaran apresiasi seni rupa secara individu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. Penelitian (*Research*) adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan obyektif untuk memecahkan suatu persoalan atau ingin menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Pengembangan (*Development*) adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata,2013:164). Sedangkan menurut Sugiyono (2012:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yaitu menunjukkan langkah-langkah yang harus dilalui untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan dalam

pengembangannya diadaptasi dari model media pembelajaran yang sudah ada. Pemilihan ini didasari pada pengembangan media lama dengan tujuan agar dapat mempermudah proses pembelajaran.

Elemen dalam media pembelajaran baru ini sama dengan media pembelajaran lama yaitu petunjuk penggunaan, pendahuluan berisi KI-KD, materi dan soal evaluasi. Perbedaannya terletak pada contoh materi yang diambil dan bagian evaluasi yang terdiri dari soal dan simulasi yang berisi *game* mewarnai desain untuk penerapan ilmu desain yang diberikan dalam media pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Terdapat sepuluh langkah atau prosedur pengembangan dalam penelitian *R&D* yang diadopsi dari prosedur yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam buku Sugiyono (2012:298) adalah sebagai berikut:

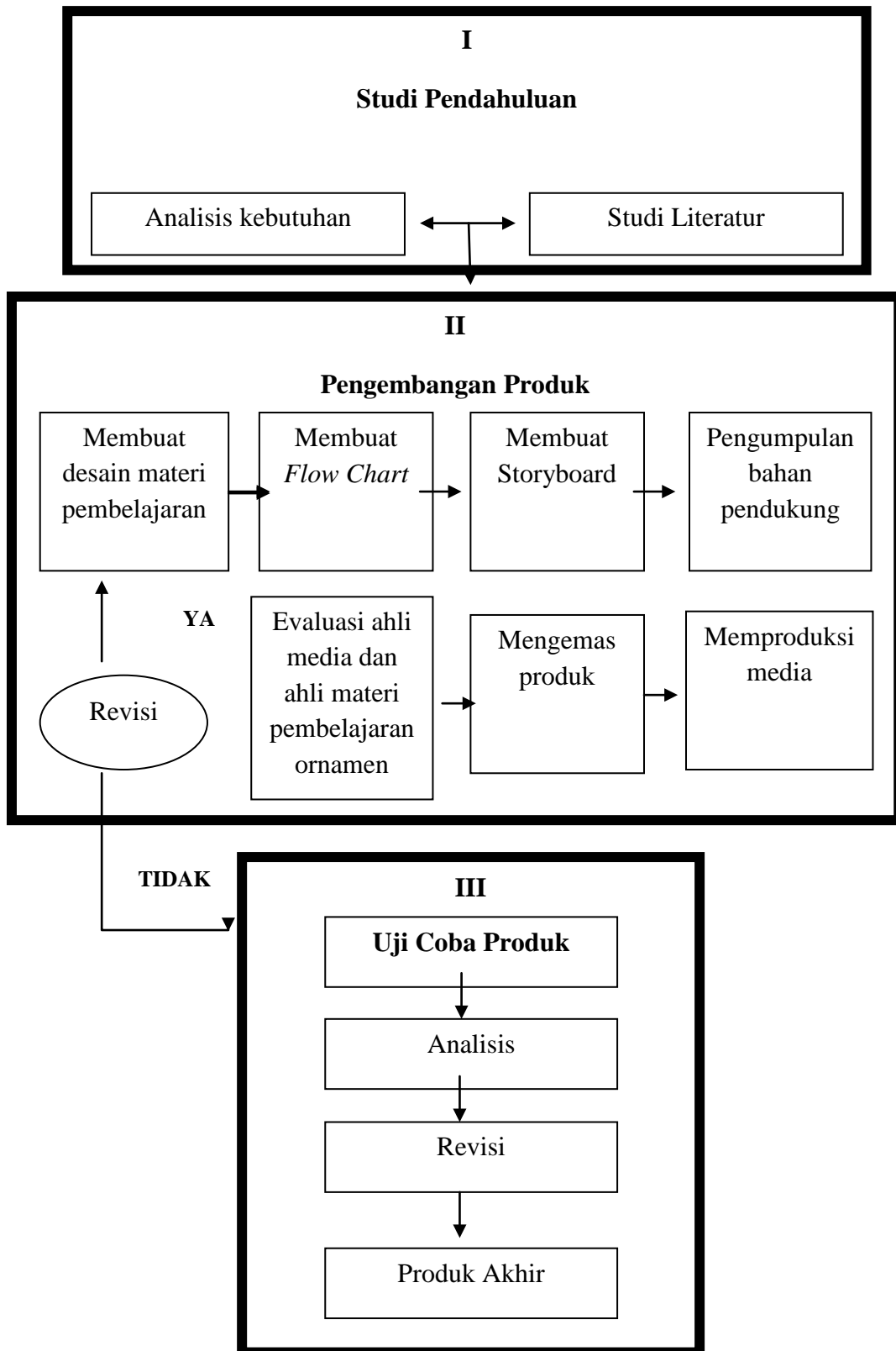
1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produk masal

Prosedur dan pengembangan tersebut dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama menurut Sukmadinata (2013:184). Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan, mengembangkan produk, dan melakukan ujicoba produk.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pendahuluan dengan kegiatan antara lain: (a) analisis kebutuhan, (b) studi literatur.
2. Pengembangan produk awal dengan kegiatan antara lain:
 - (a) pembuatan desain materi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku (b) pembuatan *flow chart* (c) pembuatan *storyboard*
 - (d) pengumpulan bahan-bahan pendukung seperti gambar, audio, video
 - (e) melakukan produksi media (f) mengemas produk (g) evaluasi oleh ahli media pembelajaran dan evaluasi oleh ahli materi pembelajaran ornamen (h) analisis (i) revisi.
3. Melakukan uji coba produk. Produk awal setelah revisi diujicobakan kepada siswa sebagai sasaran produk untuk memperoleh sejumlah informasi berupa tanggapan untuk kepentingan penyempurnaan produk.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam diagram alur sebagai berikut :



Gambar 2: Diagram alur pengembangan Multimedia Interaktif

Keterangan gambar diagram tersebut adalah sebagai berikut:

I. Studi Pendahuluan

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Analisis kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi langsung proses pembelajaran dikelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Informasi yang diperoleh antara lain materi pembelajaran, media yang digunakan, sarana dan prasarana, yang dimiliki sekolah guna mendukung pelaksanaan pembelajaran, serta reaksi siswa dan timbal baliknya didalam kelas.

b. Studi literatur

Kegiatan studi literatur dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan, serta mencari model pengembangan multimedia yang dipilih. Pelaksanaannya dengan cara mempelajari kurikulum yang digunakan, membaca buku pelajaran yang digunakan, mempelajari materi pembelajaran, dan mencari informasi mengenai multimedia pembelajaran melalui buku, seminar dan internet.

II. Pengembangan Produk

a. Pembuatan Desain Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dimuat dalam multimedia pembelajaran disesuaikan dengan standar kompetensi yang berlaku di sekolah.

b. *Flow Chart* Multimedia Pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan multimedia pembelajaran adalah membuat *flow chart*. *Flow chart* merupakan diagram alur yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. *Flow chart* yang dibuat meliputi bagian utuh multimedia interaktif dan bagian materi yang terdapat didalam media pembelajaran.

c. *Storyboard* Multimedia Pembelajaran

Storyboard merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow chart*, dan dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan multimedia yang dikembangkan beserta penjelasan interaktif tiap isi didalamnya. Melalui rancangan ini, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Secara umum multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa tampilan yaitu:

1. Halaman introduksi: Halaman ini berfungsi sebagai tampilan pembuka multimedia yang berisi judul multimedia pembelajaran.
2. Halaman Petunjuk: Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran dengan tujuan membantu pengguna dalam mengakses.
3. Halaman Pendahuluan: Halaman ini menampilkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator keberhasilan serta tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran ini.

4. Halaman Pembelajaran: Halaman ini berisi materi ornamen, desain dan rias fantasi yang akan disampaikan. Dalam halaman ini terdapat tiga pilihan materi sesuai dengan kompetensi dasar beserta evaluasi yang diperuntukkan untuk mengukur ketercapaian materi. Pilihan dalam halaman ini adalah sebagai berikut:
 - a. Materi Ornamen. Pada halaman ini menampilkan fungsi ornamen, penerapan ornamen, jenis ornamen dan motif ornamen beserta contoh yang dikaitkan dengan materi rias.
 - b. Materi Desain. Pada halaman ini menampilkan elemen-elemen dalam desain dan prinsip penyusunan desain beserta contoh yang dikaitkan dengan materi rias.
 - c. Materi Rias Fantasi. Pada halaman ini menampilkan pengertian dan tema rias fantasi beserta contohnya serta video mengenai rias fantasi *flora* dan menerangkan teknik *painting* yang terdapat dalam rias fantasi.
 - d. Evaluasi. Halaman ini berisi tentang soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam multimedia pembelajaran ini disajikan dua pilihan jenis evaluasi yaitu:
 - 1) Soal Pilihan Ganda. Pada halaman ini terdapat 15 butir soal pilihan ganda yang berisi uraian singkat mengenai materi yang telah dipelajari.

2) Simulasi. Pada halaman ini menampilkan beberapa pilihan desain yang diterapkan pada gambar wajah beserta pilihan warna yang dapat diaplikasikan pada gambar wajah.

5. Halaman Profil Pengembang: Halaman ini menampilkan CV penyusun multimedia pembelajaran dan ucapan terima kasih.

d. Pengumpulan bahan pendukung

Pengumpulan bahan pendukung multimedia pembelajaran dilakukan setelah memahami *storyboard* multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan pengumpulan bahan dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai ornamen, desain dan rias fantasi dari buku, internet serta jurnal serta bahan lain yang dibutuhkan adalah gambar contoh serta video dalam membuat riasan fantasi.

e. Tahap produksi multimedia pembelajaran

Tahap produksi dilakukan dengan pembuatan multimedia berdasarkan *flow chart* dan *storyboard* yang telah dibuat.

f. Pengemasan produk

Produk dikemas kedalam bentuk *CD* pembelajaran setelah tahap produksi multimedia selesai.

g. Validasi ahli

Proses validasi produk awal multimedia pembelajaran dilakukan dengan metode *expert judgement* (uji ahli). Kegiatan validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kualitas produk awal sebelum masuk pada tahap uji coba produk.

III. Ujicoba

Berdasarkan hasil validasi, analisis, dan revisi ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 4 Yogyakarta terletak di Jalan Sidikan No. 60, Umbulharjo.

E. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan *purpose sampling*, yaitu sebagai berikut: 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran dan 15 siswa dengan kriteria mampu mengoperasikan komputer.
2. Objek penelitian berupa multimedia pembelajaran dengan materi ornamen tumbuhan untuk kelas XII Jurusan Tata Kecantikan Kulit.

F. Jenis Data

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif terhadap kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang diperoleh dari kuisisioner uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta hasil kuisisioner hasil uji coba siswa. Instrumen yang berupa kuisisioner dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Keseluruhan data yang diperoleh digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara, merupakan bentuk teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka. Wawancara ditujukan untuk memperoleh data dari narasumber yang dimaksud disini adalah guru. Dalam wawancara dipersiapkan dahulu instrumen wawancara yang disebut pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan. Melalui wawancara peneliti mengambil data yang dibutuhkan berupa informasi mengenai kendala penggunaan media pembelajaran, karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa.
2. Observasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung yang dimaksudkan proses belajar mengajar. Dalam observasi peneliti tidak hanya mengamati obyek penelitian namun juga memperoleh data lain yang menyangkut obyek penelitian yaitu letak geografis sekolah, proses pembelajaran di kelas, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.
3. Dokumentasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun foto. Adapun dalam teknik dokumentasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah catatan-catatan, hasil karya siswa selama pembelajaran,

4. Angket atau Kuisisioner, merupakan teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen yang digunakan juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh narasumber. Angket berisi pertanyaan atau pernyataan yang bisa dijawab atau direspon secara bebas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa kuisisioner untuk mengetahui pendapat siswa serta pakar ahli media dan ahli materi mengenai multimedia pembelajaran yang diuji coba. Kuisisioner berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu: Tidak Layak (TL), Kurang Layak (KL), Layak (L), Sangat Layak (SL), kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka skala 1, 2, 3 dan 4. Muatan pernyataan berisi kriteria yang mengarah pada kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Selain pilihan tersebut kuisisioner juga terdapat kolom komentar dan saran. Hal ini bertujuan agar dapat menggali lebih dalam pendapat terhadap multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

Adapun aspek-aspek penilaian kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. kuisisioner untuk ahli materi pembelajaran mencakup aspek pembelajaran, aspek materi, komentar dan saran umum.

2. kuisisioner untuk ahli media pembelajaran mencakup aspek tampilan, aspek pemrograman, komentar dan saran umum.
3. kuisisioner untuk siswa mencakup aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek tampilan.

Kuisisioner yang disajikan dibuat berdasarkan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran

ASPEK PEMBELAJARAN		
No	Komponen	Indikator
1	Kejelasan tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan KI-KD 2. Kesesuaian materi dengan indikator keberhasilan
2	Kejelasan sasaran program	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesempatan belajar secara mandiri
2	Ketetapan pemilihan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi 2. Ketepatan pemilihan bahasa dalam soal latihan
3	Sajian soal latihan dan tes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media
4	Sajian materi dalam media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan petunjuk penggunaan 2. Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah

5	Sajian animasi dan suara dalam media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan vokal 2. Durasi animasi
ASPEK MATERI		
No	Komponen	Indikator
1	Kualitas materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa 2. Kecakupan materi untuk mencapai tujuan 3. Contoh-contoh yang disajikan untuk mencapai tujuan 4. Kejelasan materi 5. Sistematika penyajian materi
2	Kualitas bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan penggunaan bahasa
3	Kualitas visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan ukuran, jenis dan warna font 2. Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi 3. Kejelasan gambar untuk menjelaskan materi 4. Kesesuaian ukuran gambar
4	Ketepatan rumusan soal latihan dan tes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan soal dikaitkan dengan kompetensi 2. Kesesuaian soal dengan materi 3. Tingkat pemahaman soal 4. Kejelasan rumusan soal 5. Tingkat kejelasan simulasi

Tabel 2: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

ASPEK TAMPILAN		
No	Komponen	Indikator
1	Tata letak (lay out)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proporsional <i>layout</i> 2. Kesesuaian pemilihan <i>background</i>
2	Keterbacaan teks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> 2. Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>
3	Kualitas gambar, video dan audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan animasi dalam materi 2. Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi 3. Ketepatan ukuran gambar 4. Kejelasan gambar
4	Keserasian warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i> 2. Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>
5	Tombol (button)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan bentuk <i>button</i> 2. Konsistensi tampilan <i>button</i> 3. Kesesuaian ukuran <i>button</i>
6	Tampilan CD dan Cover	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi desain kemasan & desain CD 2. Ketepatan teks dalam

		desain kemasan & desain CD
ASPEK PEMROGRAMAN		
No	Komponen	Indikator
1	Interaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan pemakaian program 2. Kejelasan petunjuk penggunaan 3. Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
2	navigasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecepatan fungsi button 2. Ketepatan reaksi <i>button</i> 3. Kejelasan button
3	Animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi animasi
4	Efisiensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elemen multimedia 2. Kemudahan penggunaan game simulasi 3. Kemudahan keluar dari program

Tabel 3: Kisi-kisi Lembar Uji Coba Siswa

ASPEK PEMBELAJARAN		
No	Komponen	Indikator
1	Sajian soal latihan dan tes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan petunjuk penggunaan
2	Pemilihan metode	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan pemilihan menu belajar
3	Ketetapan pemilihan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan memahami soal latihan

ASPEK ISI		
No	Komponen	Indikator
1	Kualitas materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan memahami materi 2. Kemudahan memahami contoh-contoh yang disajikan
2	Kualitas bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan bahasa yang digunakan dalam materi
3	Kualitas visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan animasi dengan materi 2. Kejelasan gambar dengan materi
4	Ketepatan rumusan soal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat kesukaran soal latihan 2. Tingkat kesukaran simulasi
ASPEK TAMPILAN		
No	Komponen	Indikator
1	Keterbacaan teks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> 2. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>
2	Kualitas gambar, video, audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan bentuk gambar 2. Kejelasan video dalam materi
3	Keserasian warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keserasian warna <i>font</i> dengan warna <i>background</i> 2. Keserasian warna pada <i>button</i> dengan <i>backgorund</i>
4	Tata letak (<i>lay out</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi <i>lay out</i>

5	Animasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemenarikan animasi dalam materi 2. Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi
7	Tombol (<i>button</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variasi bentuk <i>button</i> 2. Ukuran <i>button</i>

H. Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil uji ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran serta uji coba siswa dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor prosentase (%), untuk mengetahui kualitas multimedia menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2012:305)

Tabel 4 :Rumus Persentase

$$\text{Skor tanggapan (\%)} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi yang dikembangkan adalah dengan cara mengumpulkan data yang berupa kuesioner. Pembagian nilai skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4 berdasarkan modifikasi skala likert untuk menghilangkan kelemahan yang dimiliki skala likert 5 tingkat yaitu pada skala 3 (*undecided*/belum memutuskan) dengan kriteria prosentase sebagai berikut (Suharsimi,1998:245-246)

Tabel 5: Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert

Kriteria	Skala Likert	Prosentase
Sangat Layak	4	76%-100%
Layak	3	56%-75%
Kurang Layak	2	40%-55%
Tidak Layak	1	<40%

Skor rata-rata yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk prosentase. Dengan standar skala kualitas multimedia yang dikembangkan, yaitu multimedia pembelajaran dinyatakan layak apabila skor tanggapan minimal 56%. Namun, apabila skor tanggapan kurang dari 55% maka media pembelajaran kurang layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Langkah pengembangan multimedia interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tahap pertama studi pendahuluan yang terdiri dari analisis kebutuhan dan studi literat sementara tahap kedua proses pengembangan yang terdiri dari pembuatan model rancangan materi pembelajaran, pembuatan *flow chart*, pembuatan *story board*, dan pengumpulan bahan pendukung. Berikut ini merupakan hasil dari pengembangan dan penelitian:

A. Hasil Studi Pendahuluan

Dalam membuat pengembangan multimedia interaktif tahap pertama yang dilaksanakan adalah studi pendahuluan. Tahap ini dilakukan dengan dua cara yaitu analisis kebutuhan dan studi literat.

1. Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran rias fantasi. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif desain ornamen. Informasi hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T selaku ketua prodi jurusan Tata Kecantikan Kulitdi SMK Negeri 4 Yogyakarta disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 6: Hasil observasi dan wawancara pelaksanaan pembelajaran rias fantasi

No	Yang diamati	Hasil Pengamatan
1	Kurikulum yang digunakan	Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum 2013.
2	Alokasi waktu pembelajaran	Alokasi waktunya 6 jam pelajaran, dengan 1 jam pelajaran berdurasi 45 menit dan dalam 1 minggu hanya sekali tatap muka.
3	Alokasi materi pembelajaran rias fantasi	Dialokasikan dalam 4 kali tatap muka dengan pembagian: Minggu I: Teori dan Penugasan, Minggu II: Presentasi dan Latihan (praktek merias), Minggu III: Pengambilan nilai gelombang pertama, dan Minggu IV: Pengambilan nilai gelombang kedua.
4	Minat siswa terhadap mata pelajaran	Minat siswa sangat baik dalam pembelajaran rias fantasi hanya terdapat kendala dalam penugasan dikarenakan siswa merasa tidak memiliki jiwa seni dan merasa susah menggali ide.
5	Peran guru dalam pembelajaran	Guru berusaha menarik siswa untuk terus menggali ide dengan berbagai media seperti halnya contoh desain riasan, presentasi desain, power point.
6	Materi apa yang dipelajari	Materi dasar rias telah dipelajari pada semester sebelumnya, namun terkendala dengan materi tentang

		<p>dasar desain dikarenakan dengan kurikulum baru mata pelajaran desain telah dihapus sehingga guru diawal materi harus kembali membuka materi dengan ilmu tentang desain. Dalam rias fantasi materi yang dipelajari desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.</p>
7	Media yang digunakan dan proses penggunaan media	<p>Media yang sudah digunakan selama ini berupa gambar presentasi dan slide power point. Dalam penggunaan media gambar presentasi terdapat dua cara yakni pertama guru akan menunjukkan gambar hasil desain rias yang telah dikerjakan sebelumnya dan yang kedua berupa gambar wajah yang belum dirias dan guru akan mulai mencontohkan proses desain di muka kelas. Sementara dalam slide power point guru akan memberikan materi inti rias fantasi beserta contoh desain dan langkah-langkah merias.</p>
8	Sistem evaluasi dan penilaian	<p>Dalam evaluasi guru memberikan soal uraian yang memiliki nilai bobot 5-20 untuk setiap soal. Selain soal uraian, penugasan lainnya membuat makalah yang berisi materi tema rias fantasi sebagai tugas individu dan membuat rencana desain rias fantasi untuk penilaian praktek.</p>

9	Kendala dalam pembelajaran	Keluhan siswa dikarenakan ketidakmampuan dalam menggambar dan memperoleh ide desain rias, Media yang digunakan terbatas, yakni presentasi gambar dan power point, Guru pun kurang menguasai corel draw yang merupakan sebuah software desain yang mampu mempermudah membuat desain serta dalam hal materi guru merasa kesulitan dikarenakan mata pelajaran desain telah dihapus.
---	----------------------------	--

Selain melakukan wawancara dengan ketua prodi jurusan Tata Kecantikan Kulit dilakukan pula analisis ketersediaan media pembelajaran dengan penyebaran angket yang diisi oleh 29 siswi kelas XII jurusan Tata Kecantikan Kulit dengan ketentuan siswi bisa mengisi dua atau tiga jawaban setiap satu nomor dalam angket. Informasi hasil angket yang diberikan kepada siswi kelas XII jurusan Tata Kecantikan Kulit di SMK Negeri 4 Yogyakarta disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 7: Hasil rekapitulasi angket ketersediaan media pembelajaran disekolah

No	Pertanyaan dan Pilihan Jawaban	Jumlah Jawaban
1	Media cetak yang digunakan	
	a.Modul	19
	b.Lembar Kerja Siswa	12
	c.Majalah/Koran	3

	d.Lainnya...(printout/softcopy word)	5
2	Media visual yang digunakan	
	a.Gambar/Poster	6
	b.Foto	9
	c.Slide Powerpoint	29
	d.Lainnya...	-
3	Media audio-visual yang digunakan	
	a.Video	29
	b.Film	1
	c.Slide Powerpoint dengan tape	20
	d.Lainnya...	-
4	Media berbasis komputer yang digunakan	
	a.CD interaktif	8
	b.Web Blog	22
	c.Game Komputer	-
	d.Lainnya... (powerpoint)	8
5	Software apa yang digunakan pada media pembelajaran	
	a.Microsoft Power Point	29
	b.Adobe Flash	-
6	Yang berinteraksi langsung dengan media	
	a.Guru	11
	b.Siswa	29
7	Dimana media pembelajaran dipakai	
	a.Di sekolah	29
	b.Di rumah	6
8	Kapan media pembelajaran dipakai	
	a.Saat pembelajaran dikelas	29
	b.Individual learning	3
9	Apakah membutuhkan variasi media pembelajaran	

	a. Ya	27
	b. Tidak	2
10	Pilihan media yang disukai siswa	
	1. Printout	2
	2. Audio-Visual	11
	3. Powerpoint	9
	4. Video	11

2. Studi Literal

Studi literal dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan dan mencari model pengembangan multimedia yang dipilih. Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan sekolah merupakan kurikulum 2013, terdapat beberapa perubahan pada pembagian mata pelajaran. Pertama mata pelajaran desain telah dihapus, kedua rias fantasi bukan lagi sebagai mata pelajaran namun pengembangan materi dalam mata pelajaran rias wajah khusus dan kreatif pada kelompok pelajaran C3.

b. Jenis multimedia yang dikembangkan

Jenis multimedia yang dikembangkan berbentuk multimedia interaktif. Dalam multimedia pembelajaran terdapat kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video yang dapat dikendalikan sendiri oleh pengguna sehingga dapat juga disebut dengan multimedia interaktif.

B. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Pembuatan model rancangan materi pembelajaran

Model rancangan materi pembelajaran berpedoman pada kompetensi inti dan kompetensi dasar silabus kurikulum 2013 jurusan kecantikan kulit kelas XII . Materi yang dipilih dalam pengembangan multimedia ini adalah desain rias fantasi. Informasi-informasi yang disajikan, penjelasan desain dan ornamen, elemen dan prinsip penyusunan desain, penjelasan rias fantasi, prinsip perencanaan rias fantasi. Kompetensi inti yang relevan dapat dilihat pada tabel berikut.

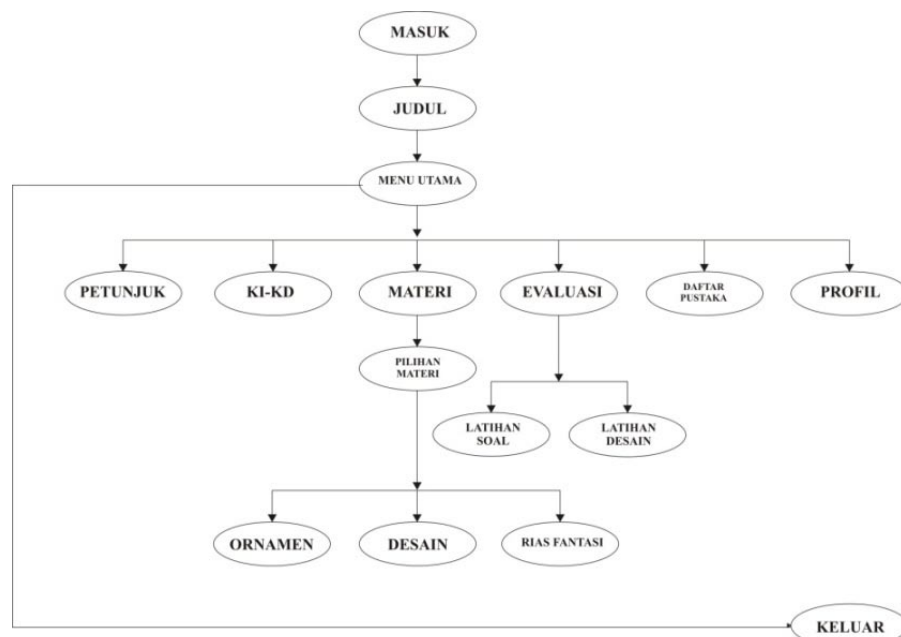
Tabel 8: Kompetensi Inti Rias Fantasi kelas XII semester I

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait	3.17 Menelaah berbagai desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.	1. Siswa dapat menjelaskan desain ornamen dalam rias fantasi 2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dan penerapan desain ornamen dalam rias fantasi 3. Siswa dapat menganalisis motif ornamen tumbuhan 4. Siswa dapat menganalisis elemen dan prinsip penyusunan desain dalam rias fantasi

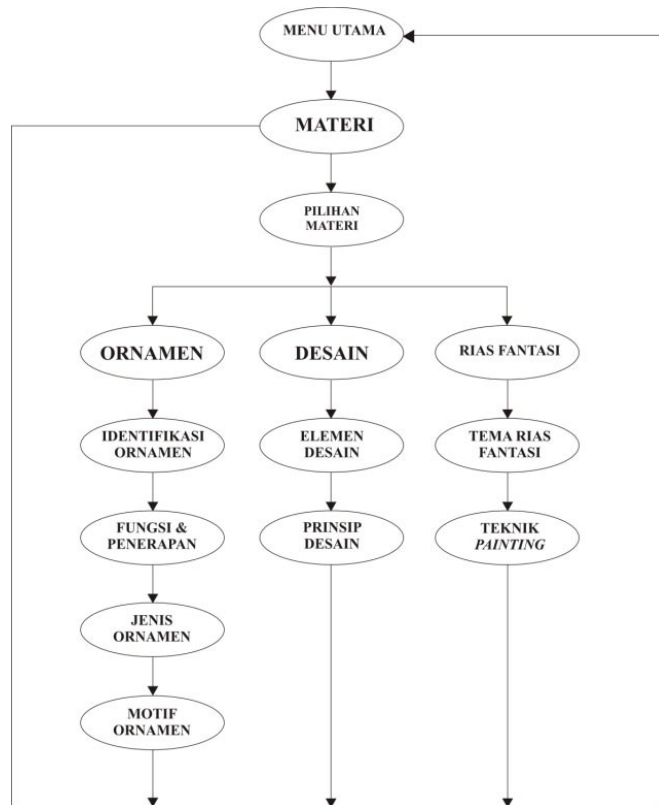
penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.		
---	--	--

2. Pembuatan *flow chart*

Langkah berikutnya dalam tahap pengembangan multimedia pembelajaran adalah pembuatan *flow chart*. *Flow chart* merupakan diagram alur yang menjelaskan rangkaian proses pada multimedia pembelajaran ornamen. Pembuatan *flow chart* terdapat revisi, berikut *flow chart* awal sebelum revisi:



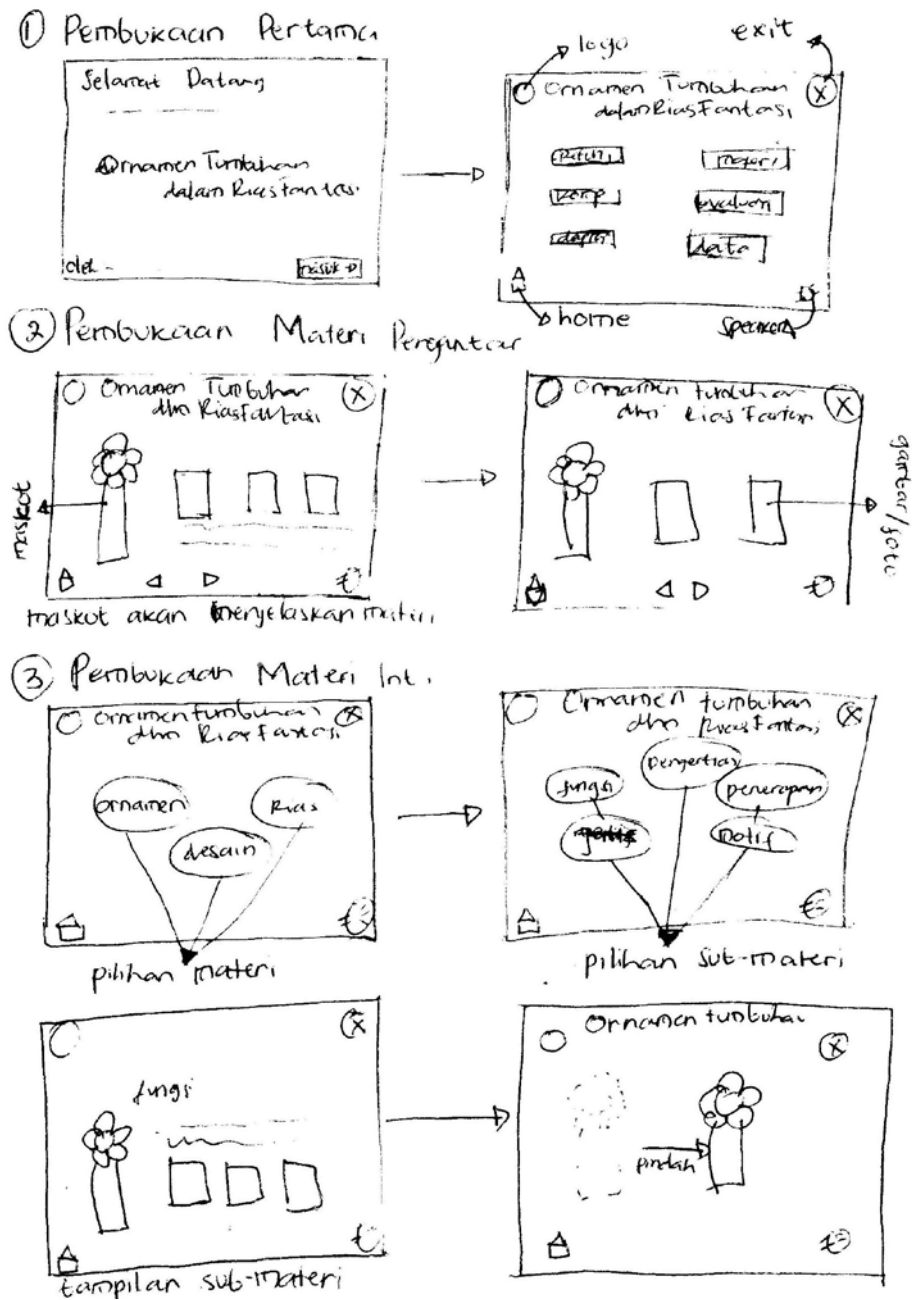
Gambar 3: *Flow chart* utuh Multimedia Interaktif



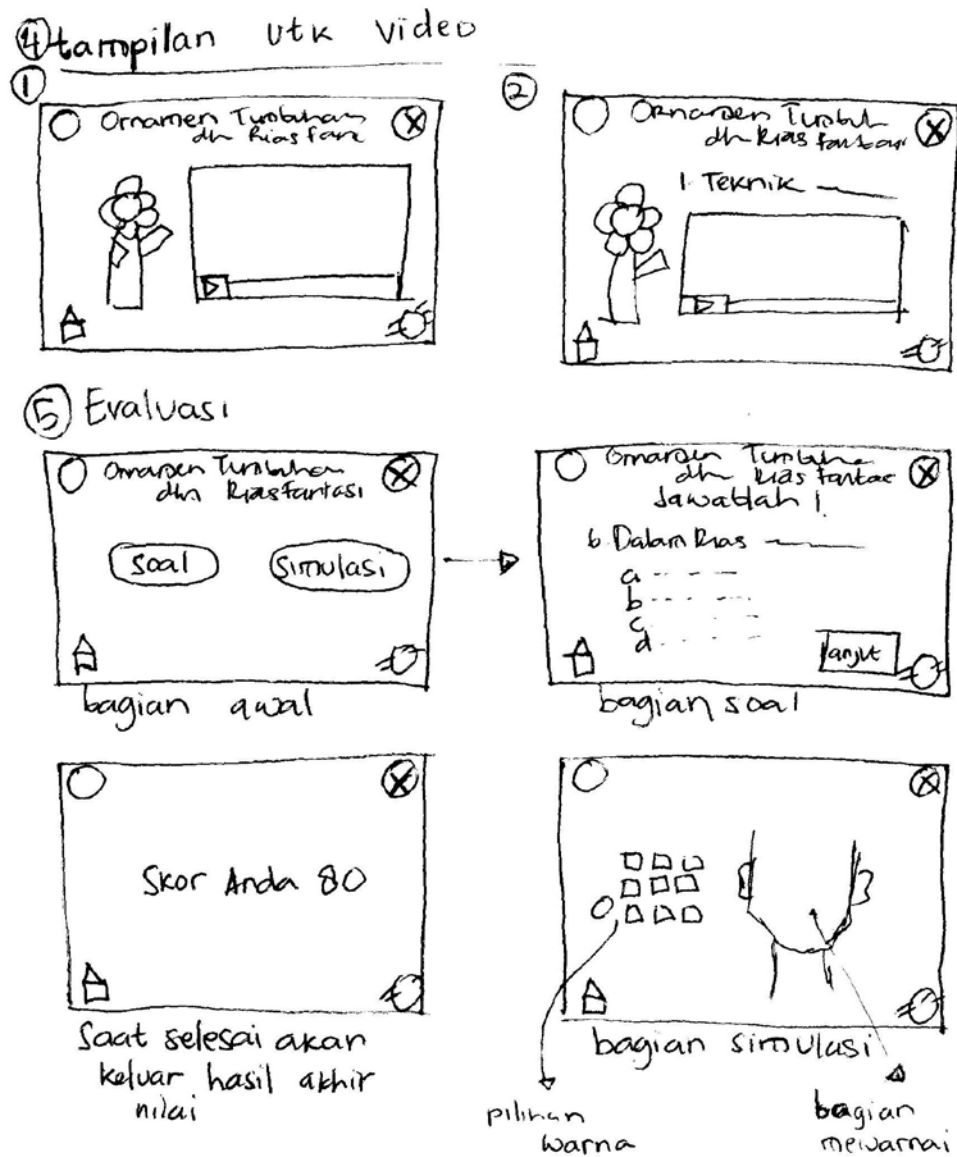
Gambar 4 :Flow chart bagian materi Multimedia Interaktif

3. Pembuatan *story board*

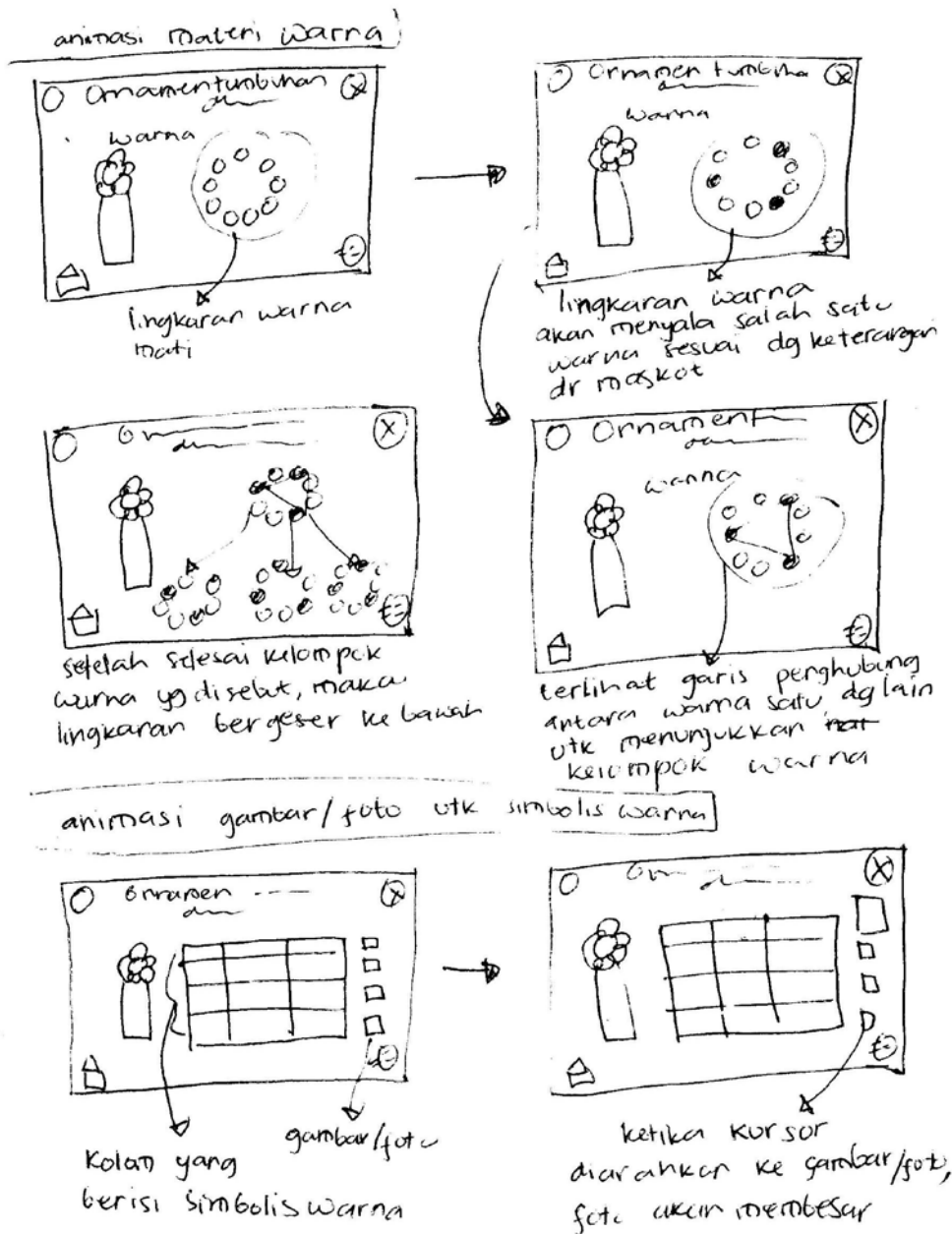
Story board disebut juga sebagai rancangan dasar tampilan/*lay out* multimedia pembelajaran yang dikembangkan disertai penjelasan interaksi disertai isi yang terdapat didalamnya. *Story board* berisi gambaran secara keseluruhan yang ada dalam *flow chart*. Rancangan *story board* selanjutnya dijadikan acuan dalam pengembangan multimedia interaktif. Pembuatan *story board* dalam media pembelajaran multimedia interaktif dibagi dalam 3 bagian yaitu bagian tampilan pembuka, bagian tampilan video dan bagian tampilan animasi. Berikut *story board* yang dijadikan acuan:



Gambar 5: Storyboard bagian tampilan pembuka, materi pengantar dan materi inti Multimedia Interaktif



Gambar 6: Storyboard bagian tampilan video, evaluasi soal dan evaluasi simulasi Multimedia Interaktif



Gambar 7: Storyboard bagian animasi materi warna dan foto / gambar dalam Multimedia Interaktif

4. Pengumpulan Bahan Pendukung

Pengumpulan bahan pendukung dilakukan dengan mengumpulkan segala informasi mengenai ornamen, elemen dan prinsip desain serta rias fantasi baik dari buku, internet, jurnal maupun narasumber. Bahan-bahan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Ornamen

1) Identifikasi Ornamen

Ornamen berasal dari kata “Ornare” berarti menghias, ornamen diartikan sebuah tindakan yang dirancang untuk menambah keindahan.

2) Identifikasi Fungsi dan Penerapan Ornamen

a) Fungsi Ornamen

- (1) Fungsi murni estetis
- (2) Fungsi simbolis
- (3) Fungsi teknis konstruksi

b) Penerapan Ornamen

- (1) Sebagai bendahias
- (2) Sebagai benda pakai
- (3) Sebagai media ekspresi

3) Jenis Ornamen

Jenis ornamen dapat diklasifikasikan dalam ornamen organis dan ornamen inorganis.

a) ornamen organis

b) ornamen inorganis

b. Identifikasi Desain

1) Identifikasi Elemen Desain

a) Garis

b) Warna, Teori mencampur warna:

(1) warna pokok

(2) warna sekunder

(3) warna tersier

(4) warna komplementer

(5) tint and shade

Dalam warna dikenal istilah skema warna yang merupakan pedoman untuk memperoleh susunan warna yang selaras dan menarik. Diantaranya:

(1) kombinasi warna monokromatik

(2) kombinasi warna analogus

(3) kombinasi warna triadik

(4) kombinasi warna komplementer

(5) kombinasi warna split komplementer

(6) kombinasi warna komplementer ganda

c) Bidang, macam – macam bidang meliputi bidang geometri dan non-geometri yang berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan (organik dan bersudut bebas).

- d) Tekstur dalam dunia seni rupa tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.
- 2) Identifikasi Prinsip Penyusunan Desain
- a) Repetisi atau pengulangan
 - b) Balance atau keseimbangan
 - c) Centre of Interest
 - d) Unity atau kesatuan
 - e) Proporsi
- c. Identifikasi Rias Fantasi
- 1) Identifikasi Rias Fantasi

Tata rias fantasi merupakan suatu seni tata rias yang bersifat ekspresif, khayalan yang menggambarkan ide dari penata riasnya dengan melalui tahap pendesainan dan visualisasi konsep. Khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan dengan merias wajah, melukis badan, menata rambut busana dan kelengkapannya (dalam Eko Puji, Sri. 2003 : 97). Tata rias fantasi dibuat bertujuan untuk :

- a) Menciptakan suatu tokoh yang bersifat fantasi atau khayalan.
- b) Menciptakan suatu bentuk riasan yang berasal dari imajinasi

- c) Membentuk kesan model menjadi wujud yang diangan-
gankan, tetapi dapat dipahami oleh orang yang
melihatnya.

Tata rias fantasi digolongkan ke dalam 2 versi yaitu :

- a) Tata rias fantasi versi nasional (Indonesia)
- b) Tata rias fantasi versi internasional

2) Identifikasi Perencanaan Rias Fantasi

Tata Rias Fantasi memiliki prinsip dalam perencanaan, antara lain: tema, rias wajah dan rambut, rias raga (*body painting*), busana, dan perlengkapan busana/aksesories. Rias rambut merupakan pendukung penampilan sementara busana dan perlengkapannya sebagai penunjang penampilan rias wajah, rias badan, rias rambut dan tema atau bisa disebut sebagai penyeimbang.

3) Identifikasi Teknik *Painting*

Terdapat 4 teknik dalam melukis yang dapat diaplikasikan dalam riasan tubuh dalam rias fantasi, diantaranya:

- a) Teknik Aquarel
- b) Teknik Plakat
- c) Teknik Spray
- d) Teknik Pointilis

d. Foto dan Gambar

Terdapat beberapa foto dan gambar yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini. Pemilihan foto dan gambar disesuaikan dengan fungsinya dalam multimedia pembelajaran. Foto dan gambar yang digunakan berupa file dengan jenis *JPEG Image* yang diubah menjadi file jenis *PNG*.

Berikut beberapa foto dan gambar yang digunakan:



**Gambar 8: Fungsi Estetis
Ornamen**



**Gambar 9: Contoh Stilasi
Tumbuhan**



**Gambar 10: Materi Garis
Lengkung**



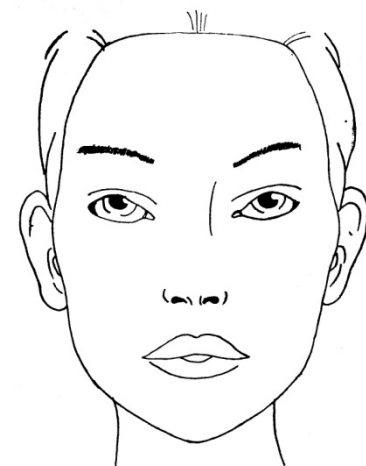
**Gambar 11: Materi Warna-
Karakteristik Warna Putih**



Gambar 12: Materi Rias Nasional



Gambar 13: Materi Rias Internasional



Gambar 14: Materi Gambar untuk Game



Gambar 15: Icon Pengganti Guru Dalam Multimedia Pembelajaran

e. Video

Video yang digunakan adalah berupa video tutorial rias fantasi, proses membuat sket pada bagian tubuh tertentu. Untuk mendapatkan video tersebut dilakukan proses *download* melalui *youtube* dengan memilih video sesuai dengan materi rias fantasi flora. Hal ini dipilih karena guru dan siswa dalam proses

pembelajaran sebelum praktek melihat tutorial video rias agar lebih mudah memahami dan mempraktekkannya. Video yang pengembang pilih merupakan *full* video yang berisi pengenalan alat *make-up* hingga proses rias selesai berbeda dengan yang video yang sering digunakan dalam praktek pembelajaran sebelumnya yang hanya berisi praktek rias.

5. Tahap Produksi Multimedia Pembelajaran

Tahap produksi dilakukan setelah bahan pendukung yang dibutuhkan terkumpul. Pertama dilakukan pengolahan bahan pendukung yang merupakan data awal yang kemudian keseluruhan data olahan dikombinasikan melalui *Adobe Flash CS3* sebagai *software* akhir.

Pengembangan multimedia pembelajaran ini didukung dengan beberapa *software* atau perangkat lunak diantaranya *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *CorelDRAW X4*. *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengolah file foto dan gambar setelah *discan* serta membuat materi gambar untuk *game* dan contoh penerapan ornamen dalam desain rias, *Adobe Soundbooth* digunakan untuk merekam suara yang diperlukan dalam pembuatan materi media pembelajaran, *CorelDRAW* digunakan untuk merancang *icon* pengganti guru dalam multimedia pembelajaran serta dalam pembuatan desain tampilan CD dan cover CD.

6. Pengemasan Produk

Produk akhir dikemas dalam bentuk CD dan *file exedan file swf* berbentuk kepingan *CD-RW* beserta cover sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan. Model pengembangannya dengan penggunaan mikro komputer untuk tutorial khusus dengan alternatif siswa dapat belajar sendiri satu-persatu dan mengetahui wawasan yang dapat diulang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

C. Hasil Penelitian, Analisis dan Revisi

1. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Pertama

Validasi ahli materi pembelajaran terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan, dilaksanakan pada 06 November 2015. Ahli materi pembelajaran yang memberikan penilaian adalah guru kecantikan kulit di SMK Negeri 4 Yogyakarta, yaitu Ibu Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T. Aspek yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran adalah aspek pembelajaran dan aspek materi.

Berikut ini adalah data yang diperoleh ahli materi pembelajaran:

Tabel 9: Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI-KD	4	
2	Kesesuaian materi dengan indikator keberhasilan	4	
3	Kesempatan belajar secara mandiri	4	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam soal	4	

	latihan		
6	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	4	
7	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	
8	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah	4	
9	Kejelasan vokal	4	
10	Durasi animasi	4	
Jumlah Skor		40	SL
Rata-rata		4	
Skor Tanggapan (%)		100%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{40}{10} = 4$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Aspek Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	4	
2	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan	4	
3	Contoh-contoh yang disajikan untuk mencapai tujuan	4	
4	Kejelasan materi	4	
5	Sistematika penyajian materi	4	
6	Kejelasan penggunaan bahasa	4	
7	Ketepatan ukuran, jenis dan warna font	4	
8	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	4	
9	Kejelasan gambar untuk menjelaskan materi	4	
10	Kesesuaian ukuran gambar	4	
11	Ketepatan soal dikaitkan dengan kompetensi	4	
12	Kesesuaian soal dengan materi	4	
13	Tingkat pemahaman soal	4	
14	Kejelasan rumusan soal	3	
15	Tingkat kejelasan simulasi	4	

Jumlah Skor	59	SL
Rata-rata	3,933	
Skor Tanggapan (%)	98,325 %	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{59}{15} = 3,9333$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{3,933}{4} \times 100\% = 98,325\%$$

Terdapat komentar dan saran dari ahli materi terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu untuk komentarnya sebagai berikut:

“Multimedia interaktif Interaktif Disain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, materi yang disajikan sesuai dengan KI-Kd yang ada di struktur kurikulum 2013. Tampilan media menarik, sehingga akan membantu siswa dalam penyerapan materi. Simulasi yang disajikan menyenangkan peserta didik”. Sementara untuk saran yang diberikan ahli materi berupa: “Maskot yang ditampilkan sebaiknya animasi gerak bibir diminimalkan sesuai dengan kebutuhan”.

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata sebesar 4, dan skor tanggapan sebesar 100%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert pada BAB III termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa hasil validasi ahli materi pada aspek materi dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah

skor penilaian sebesar 59, rata-rata sebesar 3,9333 dan skor tanggapan sebesar 98,3325%. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil validasi dan komentar serta saran yang diberikan ahli materi dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan ini sudah layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran yaitu mengubah sedikit animasi gerak bibir pada maskot sesuai dengan kebutuhan guna meminimalisir fokus peserta didik tertuju pada bentuk maskot. Hasil sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 17 dan gambar 18 berikut ini.



Gambar 16: Halaman Video Perencanaan Rias Fantasi sebelum direvisi pada gerak bibir maskot



Gambar 17: Halaman Video Perencanaan Rias Fantasi sesudah direvisi pada gerak bibir maskot

2. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Pertama

Validasi ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan, dilaksanakan pada 02 November 2015. Ahli media pembelajaran yang memberikan penilaian adalah dosen jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, yaitu Ibu Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn. dipilih dikarenakan beliau merupakan dosen yang mengampu mata kuliah desain dan ornamen serta berkompeten dalam memvalidasi media pembelajaran sebelumnya. Aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran adalah aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Berikut ini adalah data yang diperoleh ahli materi pembelajaran:

Tabel 11: Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional <i>layout</i>	1	
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	3	
3	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>	3	
4	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>	1	
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>	2	
6	Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>	1	
7	Kemenarikan bentuk <i>button</i>	3	
8	Konsistensi tampilan <i>button</i>	3	
9	Kesesuaian ukuran <i>button</i>	2	
10	Kemenarikan animasi dalam materi	2	
11	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi	3	
12	Ketepatan ukuran gambar	2	
13	Kejelasan gambar	2	
14	Komposisi desain kemasan & desain CD	1	
15	Ketepatan teks dalam desain kemasan & desain CD	1	
Jumlah Skor		30	KL
Rata-rata		2	
Skor Tanggapan (%)		50%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{30}{15} = 2$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{2}{4} \times 100\% = 50\%$$

Tabel 12: Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kemudahan pemakaian program	3	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	

3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	1	
4	Kecepatan fungsi button	2	
5	Ketepatan reaksi button	2	
6	Kejelasan button	3	
7	Durasi animasi	2	
8	Elemen multimedia	2	
9	Kemudahan penggunaan game simulasi	3	
10	Kemudahan keluar dari program	3	
Jumlah Skor		23	L
Rata-rata		2,3	
Skor Tanggapan (%)		57,5%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{23}{10} = 2,3$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{2,3}{4} \times 100\% = 57,5\%$$

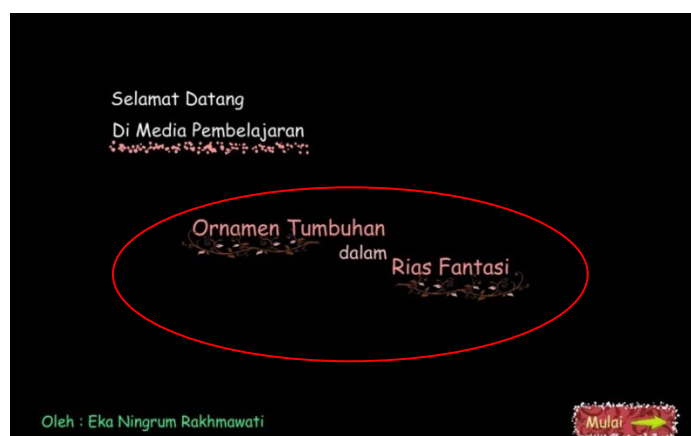
Terdapat komentar dan saran dari ahli media terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu untuk komentarnya sebagai berikut:

“Layout masih terlalu over dekorasi, pemilihan tipografi masih belum baik, warna terlalu kuat antara background dan tulisan kurang jelas. Benahi layout, tipografi, pemilihan warna perbaiki”.

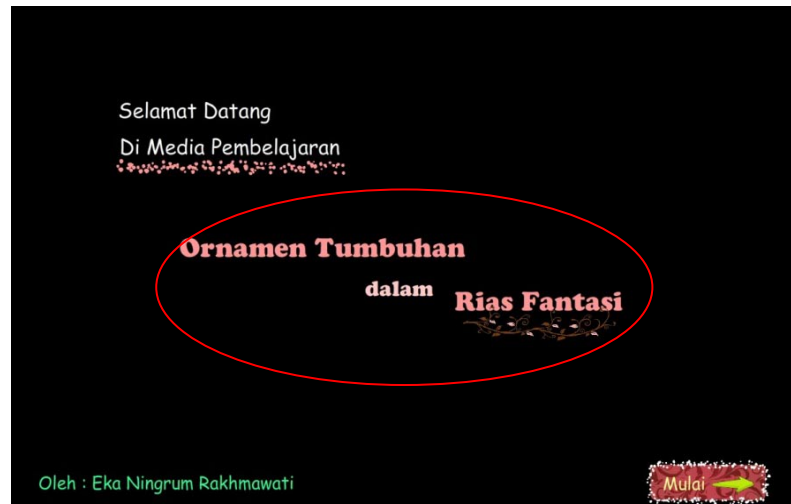
Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 30, rata-rata sebesar 2, dan skor tanggapan sebesar 50%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Kurang Layak. Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa hasil validasi ahli media pada aspek pemrograman dengan 10

indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 23, rata-rata sebesar 2,3 dan skor tanggapan sebesar 57,5%. Penilaian tersebut termasuk kategori Layak.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dan komentar serta saran yang diberikan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan ini belum layak untuk uji coba lapangan dikarenakan masih perlu adanya perbaikan dalam *layout*, perpaduan *background* dengan warna serta *typografi*, komposisi warna, bentuk *button* ada yang perlu diperbaiki bentuknya pada bagian pilihan menu, dalam kompetensi sebaiknya ditampilkan dari KI 1 sampai KI 4 dan berikan perbedaan pada KI yang dipilih, perlu diperbaiki tata penulisan dalam materi dan sub-materi agar tampak perbedaannya sehingga tidak membingungkan. Hasil sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 19 sampai dengan gambar 28 berikut ini.



Gambar 18: Tampilan Pembuka atau Halaman awal sebelum direvisi



Gambar 19: Tampilan Pembuka atau Halaman awal sesudah direvisi



Gambar 20: Tampilan Menu atau Halaman utama sebelum direvisi



Gambar 21: Tampilan Menu atau Halaman utama sesudah direvisi



Gambar 22: Tampilan Menu Kompetensi sebelum direvisi



Gambar 23: Tampilan Menu Kompetensi sesudah direvisi



Gambar 24: Tampilan Menu Materi sebelum direvisi



Gambar 25: Tampilan Menu Materi sesudah direvisi



Gambar 26: Tampilan Menu Sub-Materi sebelum direvisi



Gambar 27: Tampilan Menu Sub-Materi sesudah direvisi

3. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi Tahap Kedua

Validasi ahli materi pembelajaran terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan dalam tahap kedua dilaksanakan pada 20 November 2015. Berikut ini adalah data yang diperoleh ahli materi pembelajaran:

Tabel 13: Hasil Validasi Ahli Mater Terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI-KD	4	
2	Kesesuaian materi dengan indikator keberhasilan	4	
3	Kesempatan belajar secara mandiri	4	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam soal latihan	4	
6	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	4	

7	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	
8	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah	4	
9	Kejelasan vokal	4	
10	Durasi animasi	4	
Jumlah Skor		40	
Rata-rata		4	
Skor Tanggapan (%)		100%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{40}{10} = 4$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 14: Hasil Validasi Ahli Mater Terhadap Aspek Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	4	
2	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan	4	
3	Contoh-contoh yang disajikan untuk mencapai tujuan	4	
4	Kejelasan materi	4	
5	Sistematika penyajian materi	4	
6	Kejelasan penggunaan bahasa	4	
7	Ketepatan ukuran, jenis dan warna font	4	
8	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	4	
9	Kejelasan gambar untuk menjelaskan materi	4	
10	Kesesuaian ukuran gambar	4	
11	Ketepatan soal dikaitkan dengan kompetensi	4	
12	Kesesuaian soal dengan materi	4	
13	Tingkat pemahaman soal	4	
14	Kejelasan rumusan soal	4	
15	Tingkat kejelasan simulasi	4	
Jumlah Skor		60	
Rata-rata		4	
Skor Tanggapan (%)		100%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{60}{15} = 4$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Masimal}} \times 100\% = \frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

Validasi tahap kedua dengan ahli materi diperoleh hasil pada aspek pembelajaran dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata sebesar 4 dan skor tanggapan sebesar 100%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Sangat Layak sementara pada aspek materi dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 60, rata-rata sebesar 4 dan skor tanggapan sebesar 100%. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Layak.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dan komentar yang diberikan ahli materi dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan ini sangat layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi dengan komentar dari ahli materi sebagai berikut:

“Multimedia interaktif Interaktif yang disusun untuk materi Rias Wajah Fantasi sangat layak untuk digunakan dalam proses KBM dikelas”.

Selanjutnya setelah selesai proses validasi, ahli materi menyarankan untuk uji coba lapangan dilakukan sebelum jadwal ujian akhir semester yang akan dimulai akhir bulan november sehingga tidak

mengganggu proses ujian dan agar media dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran materi Rias Fantasi di semester genap.

4. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Kedua

Validasi ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan dalam tahap kedua dilaksanakan pada 13 November 2015. Berikut ini adalah data yang diperoleh ahli materi pembelajaran:

Tabel 15: Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional <i>layout</i>	4	
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	3	
3	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>	3	
4	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>	2	
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>	3	
6	Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>	3	
7	Kemenarikan bentuk <i>button</i>	4	
8	Konsistensi tampilan <i>button</i>	3	
9	Kesesuaian ukuran <i>button</i>	3	
10	Kemenarikan animasi dalam materi	3	
11	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi	4	
12	Ketepatan ukuran gambar	3	
13	Kejelasan gambar	3	
14	Komposisi desain kemasan & desain CD	2	
15	Ketepatan teks dalam desain kemasan & desain CD	3	
Jumlah Skor		46	SL
Rata-rata		3,067	
Skor Tanggapan (%)		76,675%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{46}{15} = 3,067$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{3,067}{4} \times 100\% = 76,675\%$$

Tabel 16: Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kemudahan pemakaian program	4	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	4	
4	Kecepatan fungsi button	3	
5	Ketepatan reaksi button	3	
6	Kejelasan button	3	
7	Durasi animasi	3	
8	Elemen multimedia	3	
9	Kemudahan penggunaan game simulasi	4	
10	Kemudahan keluar dari program	4	
Jumlah Skor		34	SL
Rata-rata		3,4	
Skor Tanggapan (%)		85%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{34}{10} = 3,4$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{3,4}{4} \times 100\% = 85\%$$

Terdapat komentar dan saran dari ahli media terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu untuk komentarnya sebagai berikut:

“Sudah layak, tetapi masih ada beberapa bagian yang perlu direvisi, terutama pada judul media masih kurang besar ukuran font yang digunakan. Cover CD perlu diperbaiki”.

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa hasil validasi ahli media pada aspek tampilan dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 46, rata-rata sebesar 3,067 dan skor tanggapan sebesar 76,675%. Penilaian tersebut berdasarkan Kriteria Penskoran Prosentase dengan Skala Likert termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa hasil validasi ahli media pada aspek pemrograman dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 34, rata-rata sebesar 3,4 dan skor tanggapan sebesar 85%. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Layak.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dan komentar serta saran yang diberikan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan ini sudah layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran yaitu mengubah ukuran *font* pada judul dalam tampilan pembuka agar dibuat lebih besar, penulisan KI poin 3 perlu *bold* agar tulisan menjadi *centre of interest* diantara KI yang lain demikian pula pada penulisan KD 3.17, dalam desain cover CD *layout* dibuat *transparent* agar tidak terlalu *over* yang

menyebabkan mirip dengan undangan pernikahan dan *typografi* judul dibuat dengan ukuran lebih besar.

5. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi Tahap Ketiga

Validasi ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan dalam tahap kedua dilaksanakan pada 27 November 2015. Berikut ini adalah data yang diperoleh ahli materi pembelajaran:

Tabel 17: Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional <i>layout</i>	4	
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	3	
3	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>	3	
4	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>	3	
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>	3	
6	Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>	3	
7	Kemenarikan bentuk <i>button</i>	4	
8	Konsistensi tampilan <i>button</i>	3	
9	Kesesuaian ukuran <i>button</i>	3	
10	Kemenarikan animasi dalam materi	3	
11	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi	4	
12	Ketepatan ukuran gambar	3	
13	Kejelasan gambar	3	
14	Komposisi desain kemasan & desain CD	3	
15	Ketepatan teks dalam desain kemasan & desain CD	3	
Jumlah Skor		48	SL
Rata-rata		3,2	
Skor Tanggapan (%)		80%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{48}{15} = 3,2$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{3,2}{4} \times 100\% = 80 \%$$

Tabel 18. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kemudahan pemakaian program	4	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	4	
4	Kecepatan fungsi button	3	
5	Ketepatan reaksi button	3	
6	Kejelasan button	3	
7	Durasi animasi	3	
8	Elemen multimedia	4	
9	Kemudahan penggunaan game simulasi	4	
10	Kemudahan keluar dari program	3	
Jumlah Skor		35	SL
Rata-rata		3,5	
Skor Tanggapan (%)		87,5 %	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Indikator}} = \frac{35}{10} = 3,5$$

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata -Rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{3,5}{4} \times 100\% = 87,5 \%$$

Validasi tahap kedua dengan ahli media diperoleh hasil pada aspek tampilan dengan 15 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 48, rata-rata sebesar 3,2 dan skor tanggapan sebesar 80% termasuk kategori Sangat Layak sementara pada aspek pemrograman dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 35, rata-rata sebesar 3,5 dan skor tanggapan sebesar 87,5% termasuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil validasi dan komentar yang diberikan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan ini sangat layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi. Berikut hasil akhir revisi dari tahap ketiga:



Gambar 28: Tampilan Pembuka sesudah direvisi



Gambar 29: Tampilan Pembuka sesudah direvisi



Gambar 30: Tampilan Menu Kompetensi sudah direvisi



Gambar 31: Tampilan Menu Kompetensi sudah direvisi



Gambar 32: Tampilan Menu Profil sesudah direvisi



Gambar 33: Tampilan Menu Profil sesudah direvisi

Pada revisi tahap kedua disarankan untuk membuat judul program dengan ukuran yang lebih besar dan *bold* sementara pada menu kompetensi pada bagian KI yang diambil dibuat dengan ukuran *font* lebih besar dan *bold* dan dibagian profil ditambahkan foto.

6. Hasil Uji Coba Lapangan, Analisis dan Revisi

Uji coba lapangan terhadap produk multimedia interaktif yang dikembangkan dilaksanakan pada 24 November 2015. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari 15 siswa yang melakukan uji coba lapangan di lab komputer SMK Negeri 4 Yogyakarta:

Tabel 19: Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,33	
2	Kemudahan pemilihan menu	3,47	
3	Kemudahan memahami soal latihan & simulasi	3,07	
Jumlah		9,87	SL
Skor Rata-rata keseluruhan		3,29	
Skor Tanggapan		82,22%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\text{Skor Tanggapan} = \frac{\text{Rata-rata keseluruhan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{3,29}{4} \times 100\% = 82,22 \%$$

Tabel 20: Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Materi

No	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1	Kemudahan memahami materi	3,07	
2	Kemudahan memahami contoh yang disajikan	3,40	
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam materi	3,40	
4	Kesesuaian animasi dengan materi	3,40	
5	Kejelasan gambar dengan materi	3,40	
6	Tingkat kesukaran soal latihan	2,93	
7	Tingkat kesukaran simulasi	3,00	

Jumlah	22,60	SL
Skor Rata-rata keseluruhan	3,23	
Skor Tanggapan	80,71%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Skor Tanggapan} &= \frac{\text{Rata-rata keseluruhan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{3,23}{4} \times 100\% = 80,71\% \end{aligned}$$

Tabel 21: Hasil Uji Coba Terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	3,40	
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	3,40	
3	Kejelasan bentuk gambar	3,40	
4	Kejelasan video dalam materi	3,47	
5	Keserasian warna <i>font</i> dengan warna <i>background</i>	3,40	
6	Keserasian warna pada <i>button</i> dengan <i>backgorund</i>	3,20	
7	Komposisi <i>layout</i>	3,13	
8	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi	3,27	
9	Variasi bentuk <i>button</i>	3,07	
10	Ukuran <i>button</i>	3,20	
Jumlah		32,93	SL
Skor Rata-rata keseluruhan		3,29	
Skor Tanggapan		82,33%	

Keterangan :

Skor maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Skor Tanggapan} &= \frac{\text{Rata-rata keseluruhan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{3,29}{4} \times 100\% = 82,33\% \end{aligned}$$

Terdapat beberapa pertanyaan dibagian komentar dan saran umum dalam lembar uji coba mengenai multimedia interaktif yang dikembangkan..

Pertanyaan dibuat untuk mengetahui kualitas multimedia mengenai kelebihan dan kekurangan multimedia, namun hasil jawaban dari siswa tidak dijadikan acuan untuk merevisi media dikarenakan keinginan yang beragam dari siswa yang melakukan uji coba lapangan. Beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama, oleh karena itu jawaban tersebut dirangkum dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 22: Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah program pembelajaran multimedia interaktif yang baru saja Anda pelajari menarik?	Ya
2	Jika jawaban no 1 “Ya”, sebutkan bagian mana saja yang membuat Anda tertarik?	Bagian materi yang menggunakan contoh misalkan contoh gambar dan video yang berhubungan dengan materi, kesesuaian animasinya dalam menjelaskan materi, penyajian menunya menarik, penyajian materi mudah dipahami, bagian soal bisa melatih pengetahuan dan simulasi menarik bisa mewarnai beberapa gambar.
3	Jika jawaban no 1 “Tidak”, sebutkan penyebabnya!	-
4	Apakah program media pembelajaran interaktif ini dapat membantu Anda belajar? Sebutkan dalam	Iya membantu sekali, dalam latihan soal dan materi pembelajaran yang menarik untuk dipelajari, video yang dipilhkan

	hal apa saja program ini dapat membantu Anda belajar?	menarik, materi ornamen dan desain sangat membantu dalam membuat desain rias fantasi.
5	Pada bagian mana saja Anda mengalami kesulitan dengan program media pembelajaran interaktif ini?	Pada bagian soal ada yang belum dipelajari, tidak adanya kunci jawaban sehingga membuat sulit, pada saat menyimpan hasil simulasi gambar kurang praktis.
6	Apa saran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran interaktif ini ?	Media pembelajaran ini sudah menarik, mudah dipahami, desainnya bagus. Tambahkan materi umum seperti rias pengantin, semoga bisa dikembangkan lagi dengan materi-materi rias yang lain, pilihan warna pada simulasi diperbanyak, pilihan soalnya dibuat yang mudah saja dan ada kunci jawabannya, pilihan kata yang mudah dipahami, videonya ditambah lagi.

Disajikan beberapa kriteria produk akhir multimedia interaktif dalam lembar uji coba untuk menyimpulkan kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan. Kriteria tersebut adalah a. menarik, b. membosankan, c. tidak mudah dipahami, d. dapat dipahami, e. layak dan f. tidak layak. Dari beberapa kriteria tersebut, yang dipilih oleh siswa adalah kriteria a. menarik, d. dapat dipahami dan e. layak.

Berdasarkan tabel 19 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan pada aspek pembelajaran dengan 3 indikator penilaian menghasilkan data yaitu, jumlah rata-rata skor 9,87 , skor rata-rata keseluruhan 3,29 dan skor tanggapan 82,25% dan masuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 20 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan pada aspek isi dengan 7 indikator penilaian menghasilkan data, yaitu jumlah rata-rata skor 22,60 , skor rata-rata keseluruhan 3,23 dan skor

tanggapan 80,75% dan masuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan tabel 21 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan pada aspek tampilan dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data, yaitu jumlah rata-rata skor 32,93 , skor rata-rata keseluruhan 3,29 dan skor tanggapan 82,25% dan masuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan komentar dan saran umum yang diberikan siswa dapat diketahui mengenai kemenarikan, bantuan belajar dengan multimedia interaktif serta kesulitan dalam menggunakan multimedia interaktif. Mereka menyatakan bahwa multimedia yang dikembangkan ini menarik. Kemenarikan multimedia terdapat pada bagian penyajian menu, penyajian materi, ketepatan animasi dengan contoh gambar, video, soal latihan dan simulasi. Multimedia interaktif ini juga dapat membantu memudahkan siswa dan memotivasi dalam mempelajari tentang ornamen tumbuhan dengan rias fantasi, merangsang ide desain rias fantasi dengan materi ornamen dan desain, dan membantu memahami teknik *painting* dalam rias fantasi.

Kesulitan yang dialami siswa melalui multimedia interaktif ini terdapat pada bagian soal yang belum dipelajari, tidak adanya kunci jawaban sehingga membuat sulit serta pada saat menyimpan hasil simulasi gambar kurang praktis. Hal tersebut membuat siswa menyampaikan pertanyaan tentang langkah-langkah menyimpan gambar dan apa jawaban yang benar dari setiap soal dalam evaluasi.

Berdasarkan analisa peneliti, mengenai langkah-langkah menyimpan hasil gambar sudah dijelaskan sebelumnya dan terdapat instruksi dalam *slide* simulasi bahwa halaman mana yang perlu disimpan dan mengenai jawaban soal sebelumnya soal sudah didiskusikan dengan guru mata pelajaran dan disesuaikan dengan materi yang ada didalam multimedia interaktif dan tanggapan dari guru mata pelajaran bahwa kisi-kisi soal sudah sesuai dengan kompetensi inti dan materi yang ditampilkan kesulitan siswa tersebut dikarenakan siswa kurang cermat dalam memahami materi yang telah ditampilkan dalam multimedia interaktif.

Saran umum yang diberikan siswa mengarah pada kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif. Saran yang menyatakan kelebihan diantaranya media pembelajaran ini sudah menarik, mudah dipahami, desainnya bagus. Saran yang menyatakan kekurangan diantaranya tambahkan materi umum seperti rias pengantin, dikembangkan lagi dengan materi-materi rias yang lain, pilihan warna pada simulasi diperbanyak, pilihan soalnya dibuat yang mudah saja dan ada kunci jawabannya, pilihan kata yang mudah dipahami, videonya ditambah lagi.

Permasalahan-permasalahn tersebut dianalisa sebagai berikut: permasalahan pertama mengenai materi yang ditambahkan tentunya tidak dapat dilaksanakan dikarenakan peneliti tidak mengambil materi yang diinginkan siswa namun mengambil materi yang dibutuhkan guru

dan sesuai dengan ilmu dasar dalam seni rupa, permasalahan kedua mengenai pilihan warna dalam simulasi sudah melalui tahap validasi dan diskusi dengan ahli media yang menyatakan pilihan warna dalam simulasi sudah cukup untuk membantu siswa mempelajari dan mengaplikasikan materi teori warna, permasalahan ketiga mengenai pilihan soal dan kunci jawaban peneliti sudah melakukan diskusi dengan ahli materi yaitu guru mata pelajaran bahwa rumusan soal yang dibuat sudah sesuai dengan kompetensi inti dan materi yang diberikan serta layak untuk dimasukkan dalam multimedia interaktif selain itu mengenai pilihan kata yang digunakan sudah melalui tahap diskusi sebelum multimedia interaktif dibuat dengan ahli materi bahwa pilihan kata sudah sesuai dengan kriteria peserta didik SMK kelas XII sehingga sudah mudah dipahami, dan permasalahan terakhir mengenai video menurut pendapat ahli materi sudah cukup dengan lima video untuk menjelaskan materi yang ada selain itu pilihan video menarik karena siswa perlu mempelajari mengenai teknik *painting* dalam rias fantasi.

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa program multimedia interaktif ini menarik dan sangat layak dari aspek pembelajaran, aspek isi dan aspek tampilan. Selain itu multimedia interaktif ini juga dapat membantu siswa untuk belajar khususnya merangsang ide siswa dalam membuat desain rias fantasi sesuai dengan materi ornamen dan desain yang dipelajari,

menumbuhkan semangat belajar dengan adanya latihan soal dan simulasi didalamnya sehingga siswa termotivasi untuk mempelajari dan membuat desain rias fantasi lebih baik lagi. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam multimedia interaktif ini.

C. Kajian Produk Akhir

Hasil penelitian ini adalah tersusunnya multimedia interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi untuk siswa jurusan tata kecantikan kulit di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Multimedia interaktif ini dapat digunakan secara klasikal dan mandiri. Multimedia interaktif ini memiliki 4 komponen utama yaitu materi ornamen, materi desain, materi rias fantasi dan evaluasi.

Pada komponen materi ornamen terdiri dari 5 bagian yaitu pengertian ornamen, fungsi ornamen, penerapan ornamen, jenis ornamen dan motif ornamen tumbuhan masing-masing bagian dilengkapi dengan teks penjelasan dan contoh gambar maupun foto. Pada komponen materi desain terdiri dari 2 bagian yaitu elemen desain dan prinsip desain dengan masing-masing bagian dilengkapi animasi yang menjelaskan materi sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi. Pada komponen materi rias fantasi terdiri dari 4 bagian yaitu versi rias fantasi, tema rias fantasi, perencanaan rias fantasi dan teknik *painting* yang pada bagian versi dan tema rias fantasi terdapat contoh foto rias fantasi serta bagian perencanaan rias fantasi dan teknik *painting* terdapat video untuk mempermudah siswa

mempelajari teknik serta langkah-langkah rias. Dan pada komponen evaluasi terdiri dari 2 bagian yaitu soal dan simulasi yang pada bagian soal terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan bagian simulasi terdiri dari 4 contoh desain rias fantasi yang dapat diwarnai oleh siswa.

Multimedia interaktif ini memiliki komponen 5 pendukung yaitu halaman intro atau pembuka, petunjuk penggunaan, halaman kompetensi, halaman daftar pustaka dan halaman profil. Komponen intro atau pembuka merupakan halaman judul multimedia, komponen petunjuk penggunaan berisi tentang petunjuk penggunaan dan bentuk *button*, komponen halaman kompetensi berisi kompetensi dasar serta kompetensi inti yang diambil dan indikator serta tujuan, komponen halaman daftar pustaka berisikan buku-buku serta *link* internet yang digunakan sebagai referensi penyusunan materi dan komponen profil berisi biodata peneliti, ucapan terima kasih serta kegunaan multimedia interaktif.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap pertama diperoleh hasil pada aspek pembelajaran jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata sebesar 4, dan skor tanggapan sebesar 100% termasuk kategori Sangat Layak, pada aspek isi jumlah skor penilaian sebesar 59, rata-rata sebesar 3,9333 dan skor tanggapan sebesar 98,3325% termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap kedua diperoleh hasil pada aspek pembelajaran jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata sebesar 4 dan skor tanggapan sebesar 100%

termasuk kategori Sangat Layak , pada aspek materi jumlah skor penilaian sebesar 60, rata-rata sebesar 4 dan skor tanggapan sebesar 100% termasuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap pertama diperoleh hasil pada aspek tampilan jumlah skor penilaian sebesar 30, rata-rata sebesar 2, dan skor tanggapan sebesar 50% termasuk kategori Kurang Layak, pada aspek pemrograman jumlah skor penilaian sebesar 23, rata-rata sebesar 2,3 dan skor tanggapan sebesar 57,5% termasuk kategori Layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan jumlah skor penilaian sebesar 46, rata-rata sebesar 3,067 dan skor tanggapan sebesar 76,675% termasuk kategori Sangat Layak, pada aspek pemrograman jumlah skor penilaian sebesar 34, rata-rata sebesar 3,4 dan skor tanggapan sebesar 85% termasuk kategori Sangat Layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap ketiga pada aspek tampilan jumlah skor penilaian sebesar 48, rata-rata sebesar 3,2 dan skor tanggapan sebesar 80% termasuk kategori Sangat Layak, pada aspek pemrograman jumlah skor penilaian sebesar 35, rata-rata sebesar 3,5 dan skor tanggapan sebesar 87,5% termasuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan diperoleh hasil penilaian pada aspek pembelajaran jumlah rata-rata skor 9,87 , skor rata-rata keseluruhan 3,29 dan skor tanggapan 82,25% dan masuk kategori Sangat Layak, pada aspek isi jumlah rata-rata skor 22,60 , skor rata-

rata keseluruhan 3,23 dan skor tanggapan 80,75% dan masuk kategori Sangat Layak dan pada aspek tampilan jumlah rata-rata skor 32,93 , skor rata-rata keseluruhan 3,29 dan skor tanggapan 82,25% dan masuk kategori Sangat Layak.

Multimedia pembelajaran interaktif ini dikemas dalam bentuk keping *CD*. Multimedia ini di *publish* dalam bentuk *file exe* dan *file swf* sehingga dapat digunakan di komputer atau *laptop* yang memiliki *DVD Room* tanpa perlu menginstal aplikasi untuk membukanya.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Ketidakmampuan siswa dalam menggambar dan memperoleh ide konsep rias serta media yang digunakan terbatas membuat peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan membuat multimedia interaktif yang dapat dioperasikan sendiri oleh siswa baik secara klasikal maupun individual. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif ornamen tumbuhan dalam rias fantasi berisikan materi ornamen, elemen dan prinsip desain yang difokuskan pada motif tumbuhan disesuaikan dengan salah satu tema rias fantasi yaitu tema flora.
2. Pembuatan multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan perpaduan *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *CorelDRAW X4* dan *Adobe Flash CS3* yang dibuat dengan perancangan *flowchart* dan *storyboard* serta pengumpulan materi dan pendesainan tampilan. *Adobe Photoshop* digunakan untuk mengolah file foto dan gambar setelah discan serta membuat materi gambar untuk game dan contoh penerapan ornamen dalam desain rias, *Adobe Soundbooth* digunakan untuk merekam suara yang diperlukan dalam pembuatan materi media pembelajaran, *CorelDRAW* digunakan untuk merancang icon pengganti guru dalam multimedia pembelajaran serta dalam pembuatan desain tampilan CD dan cover.

3. Hasil validasi ahli materi tahap pertama diperoleh hasil pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan prosentase 100%, pada aspek isi dinyatakan sangat layak dengan prosentase 98,3325%. Hasil validasi ahli materi tahap kedua diperoleh hasil pada aspek pembelajarandinyatakan sangat layak dengan prosentase 100%, pada aspek materi dinyatakan sangat layak dengan prosentase 100%. Hasil validasi ahli media tahap pertama diperoleh hasil pada aspek tampilan dinyatakan kurang layak dengan prosentase 50%, pada aspek pemrograman dinyatakan layak dengan prosentase 57,5%. Hasil validasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 76,675%, pada aspek pemrograman dinyatakan sangat layak dengan prosentase 85%. Hasil validasi ahli media tahap ketiga pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 80%, pada aspek pemrograman dinyatakan sangat layak dengan prosentase 87,5%. Hasil uji coba lapangan yang dilakukan 15 siswa diperoleh hasil penilaian pada aspek pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan prosentase 82,25%, pada aspek isi dinyatakan sangat layak dengan prosentase 80,75% dan pada aspek tampilan dinyatakan sangat layak dengan prosentase 82,25%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di Jurusan Tata Kecantikan Kulit.

4. Produk akhir dikemas dalam bentuk *CD* dengan file *exe* beserta cover sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan. Model pengembangannya dengan penggunaan mikro komputer untuk tutorial khusus dengan alternatif siswa dapat belajar sendiri satu-persatu dan mengetahui wawasan yang dapat diulang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi, disarankan kepada:

1. SMK Negeri 4 Yogyakarta
 - a. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran,
 - b. Dapat dilakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran interaktif di jurusan lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

2. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa

Selain mempelajari ilmu pendidikan seni rupa ada baiknya juga mempelajari ilmu lain yang berkesinambungan dengan ilmu seni rupa didalamnya karena akan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bagi diri sendiri karena ilmu seni rupa sangatlah luas dan saling berkaitan dengan ilmu-ilmu lain, sebarkan dan bagikan ilmu yang kalian miliki.

C. Keterbatasan Pengembang

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak keterbatasan, antara lain :

1. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini hanya satu motif dalam ornamen dan satu tema dalam rias fantasi dan tidak menyajikan secara global.

2. File yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif ini memiliki kapasitas yang sangat besar karena ada dua pilihan yaitu *file exe* dan *file swf* sehingga harus disimpan dalam bentuk *DVD* dan untuk menggunakannya menggunakan komputer atau laptop yang dilengkapi fasilitas *DVD Room* akan tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan *flash disk*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Eko Puji, Sri. 2003. *Tata Rias Wajah Fantasi Karakter dan Fancy*. Dirdikmenjur.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Izzaty, Rita Eka., dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Kusantati, Herni. 2008. *Tata Kecantikan Kulit SMK Jilid 3*. Direktorat Pembinaan SMK, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Munir, M.IT. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. 2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, M. 2012. *DiksiRupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusuf, Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1898
3359/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Nomor : 4861/UN34.12/DT/W/2015 Tanggal : 20 Mei 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta,
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta,
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta,

Dijinkan Kepada : Nama EKA NINGRUM RAKHMAWATI
No. Mhs/ NIM 11206244007
Pekerjaan Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab Eni Puji Astuti, M.Sn.
Keperluan Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI BAGI SISWA JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT

Lokasi/Responden Waktu Kota Yogyakarta
Lampiran 20 Mei 2015 s/d 20 Agustus 2015
Dengan Ketentuan Proposal dan Daftar Pertanyaan
1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

EKA NINGRUM
RAKHMAWATI

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 24-5-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SMK Negeri 4 Yogyakarta
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 685/UN.34.12/DT/VI/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Perpanjangan Penelitian

Yogyakarta, 26 Juni 2015

Kepada Yth.
 Kepala SMK Negeri 4 Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Perpanjangan Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI BAGI SISWA JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : EKA NINGRUM RAKHMAWATI
 NIM : 11206244007
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Waktu Pelaksanaan : Agustus - September 2015
 Lokasi Perpanjangan Penelitian : SMK Negeri 4 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.


 an, Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,
 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/03-01
 10 Jan 2011

Nomor : 1217e/UN.34.12/DT/XI/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Perpanjangan Penelitian

Yogyakarta, 16 November 2015

Yth. Kepala SMK Negeri 4 Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Perpanjangan Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI BAGI SISWA JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : EKA NINGRUM RAKHMAWATI
 NIM : 11206244007
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Waktu Pelaksanaan : November - Desember 2015
 Lokasi Perpanjangan Penelitian : SMK Negeri 4 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
 dan Wakil Dekan
 Bidang Pendidikan FBS,
 Prof. Prada Utami, S.E.
 NIP.19670704 199312 2 001



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 4

Jl. Sidikan 60 Yogyakarta Kode Pos : 55162 Telp (0274) 372238,419973 Fax (0274) 372238
EMAIL : info@smkn4jogja.sch.id
HOTLINE SMS : 08122780001 HOTLINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.smkn4jogja.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/1554

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SETYO BUDI SUNGKOWO, S.Pd
NIP : 19670325 199006 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat, Gol : Pembina, IV/a
Unit Kerja : SMK Negeri 4 Yogyakarta

Menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati
NIM : 11206244007
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Kampus / Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI BAGI SISWA JURUSAN TATA KECANTIKAN KULIT", DARI 2 Agustus 2015 sampai dengan 30 November 2015

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Desember 2015

Kepala



SETYO BUDI SUNGKOWO, S.Pd
NIP 19670325 199006 1 001



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWA MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN - KEDISIPLINAN - KEPEDULIAN - KEBERSAMAAN

SILABUS (8)

Satuan Pendidikan : **SMK**

Mata Pelajaran : **Rias Wajah Khusus dan Kreatif**

Kelas/Semester : **XII**

Kompensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelengkapan anggota tubuh yang harus selalu di jaga dan dirawat melalui pengembangan berbagai keterampilan rias wajah khusus dan kreatif sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p>	<p>Desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.</p>	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar/membaca/menyimak/mendengar desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan tentang desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. • Mengajukan perbedaan apakah perbedaan antara rias fantasi dan karakter. <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan studi pustaka/eksplorasi untuk mencari informasi mengenai desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. 	<p>Observasi Ceklist penilaian sikap saat proses/observasi/penilaian diri/penilaian teman sejawat.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan tertulis kelompok/individu baik diskusi/hasil praktek projek. <p>Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis bentuk pilihan ganda atau essay. • Tes unjuk kerja <p>Penugasan Penugasan yang</p>	<p>3 X 6 JP</p>	<p>Sumber :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video/gambar • Lingkungan belajar • Referensi / bahan ajar Terkait • e-dukasi.net

		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan dengan teman mengenai desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. • Melakukan simulasi mengenai desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. • Membuat desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis data hasil diskusi kelompok terkait materi desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. • Mengolah data hasil diskusi kelompok dan menyimpulkan terkait dengan desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan laporan 	<p>diberikan guru terkait materi yang dipelajari</p> <p>Jurnal kegiatan Catatan guru terkait dengan keterampilan dan pengetahuan selama proses kegiatan berlangsung</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>hasil diskusi, simulasi dan praktek desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat laporan hasil diskusi, simulasi dan praktek desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.			
--	--	--	--	--	--

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

BIDANG KEAHLIAN : PARIWISATA
PROGRAM KEAHLIAN : KECANTIKAN
PAKET KEAHLIAN : TATA KECANTIKAN KULIT
MATA PELAJARAN : RIAS WAJAH KHUSUS DAN KREATIF

KELAS : XII

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelengkapan anggota tubuh yang harus selalu di jaga dan dirawat melalui pengembangan berbagai keterampilan rias wajah khusus dan kreatif sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran rias wajah khusus dan kreatif. 2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari professional. 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural,	3.10 Membedakan desain rias wajah foto hitam putih dan berwarna. 3.11 Mendeskripsikan teknik rias wajah foto. 3.12 Menguraikan alat, bahan dan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>kosmetika rias wajah TV dan film.</p> <p>3.13 Membedakan rias wajah TV dan film.</p> <p>3.14 Mengelompokan berbagai desain dan tema rias karakter.</p> <p>3.15 Membedakan alat, bahan dan kosmetika rias karakter.</p> <p>3.16 Menganalisis teknik rias karakter.</p> <p>3.17 Menelaah berbagai desain, tema kosmetika dan alat dalam rias fantasi.</p> <p>3.18 Membuat rancangan rias fantasi.</p>
<p>4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1 Menentukan desain rias wajah foto hitam putih dan berwarna.</p> <p>4.2 Melakukan teknik rias wajah foto.</p> <p>4.3 Mensimulasikan berbagai tema, kosmetika dan alat rias wajah TV dan film.</p> <p>4.4 Menampilkan rias wajah TV dan film.</p> <p>4.5 Menentukan berbagai desain dan tema rias wajah karakter.</p> <p>4.6 Menyiapkan kosmetika dan alat rias wajah karakter.</p> <p>4.7 Melakukan rias wajah karakter.</p> <p>4.8 Mensimulasikan berbagai desain, tema kosmetika dan alat rias fantasi.</p> <p>4.9 Menampilkan rias fantasi.</p>

MATERI MEDIA

KOMPETENSI INTI

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KOMPETENSI DASAR

- 3.17 Menelaah berbagai desain, tema, kosmetika dan alat dalam rias fantasi.

INDIKATOR KEBERHASILAN

1. Siswa dapat menjelaskan desain ornamen dalam rias fantasi
2. Siswa dapat menjelaskan fungsi dan penerapan desain ornamen dalam rias fantasi
3. Siswa dapat menganalisis motif ornamen tumbuhan
4. Siswa dapat menganalisis elemen dan prinsip penyusunan desain dalam rias fantasi

TUJUAN

1. Menjelaskan pengertian desain ornamen, fungsi dan penerapannya dalam rias fantasi
2. Memperkenalkan desain ornamen yang dapat dimanfaatkan dalam rias fantasi
3. Memperkenalkan elemen dan prinsip penyusunan desain yang dapat dimanfaatkan dalam rias fantasi

DESAIN

Asal kata desain dari kata *designo* (Italia) yang artinya gambar. Dalam seni rupa kata desain dipadankan dengan rekabentuk, rancangan, sketsa ide, gambar, hasil keterampilan, komunikasi rupa, tatabentuk, tatawarna, ukiran, motif, ornamen, dekorasi, grafis, (sebagai kata benda) mengkomposisi, merancang, menghias, berkreasi, menghayal dan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan merancang dalam arti luas.

Dalam rias fantasi tentunya memerlukan desain untuk merancang riasan, busana serta aksesories yang akan dikenakan oleh model. Desain dalam dunia seni rupa terdiri dari grafis, dekorasi, motif / ornamen, sketsa. Di

dunia rias desain dikenal dengan istilah motif, motif yang tampak pada riasan wajah maupun riasan tubuh.

ORNAMEN

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata berarti menghias. Menurut Gustami (2008 : 4) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Ornamen juga diartikan sebuah tindakan yang dirancang untuk menambah keindahan. Ornamen dikenal pula sebagai motif, didalam ornamen terdapat beberapa motif yang sering digunakan bahkan tanpa sadar dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

FUNGSI ORNAMEN

- a) Fungsi murni estetis, artinya sebagai hiasan untuk menambah keindahan. Fungsi ini dalam rias tampak pada bagian aksesoris yang biasa dikenakan seperti kalung, gelang serta busana yang dikenakan, busana berpayet maupun manik-maniknya.
- b) Fungsi simbolis, artinya mengandung nilai-nilai kepercayaan atau untuk upacara keagamaan. Fungsi ini terlihat pada riasan suku-suku yang ada di Indonesia pada saat upacara keagamaan atau mehndi dari India yang biasa dikenakan para wanita di malam pernikahannya.
- c) Fungsi teknis konstruksi, artinya dapat membentuk, menambah kekuatan, dan atau kegunaan benda-benda. Fungsi ini terlihat pada aksesoris yang dikenakan seperti kalung, gelang, mahkota.

PENERAPAN ORNAMEN

- a) Sebagai benda hias, artinya kehadiran ornamen mempunyai fungsi sebagai hiasan yaitu sebagai penghias pada kalung yang memiliki motif sulur, busana yang berpayet.
- b) Sebagai benda pakai, seperti cincin, kalung, gelang, mahkota, busana.
- c) Sebagai media ekspresi, artinya kehadiran ornamen sebagai ungkapan jiwa. Contoh untuk benda ekspresi pengekspresian dalam riasan wajah atau tubuh dalam sebuah pagelaran.

JENIS ORNAMEN

Jenis ornamen dapat diklasifikasikan dalam ornamen organik dan ornamen inorganik.

- a) ornamen organis adalah ornamen yang bersumber pada fenomena alam yang hidup, perwujudan ornamen jenis ini misalnya berupa akar, batang, ranting, daun, bunga, buah, binatang dan manusia.
- b) ornamen inorganik adalah ornamen yang bersumber pada fenomena alam yang tidak hidup, perwujudan ornamen jenis ini misalnya, awan, bintang, bulan, matahari, sungai, karang.

MOTIF ORNAMEN TUMBUHAN

Ornamen tumbuhan adalah jenis ornamen yang menggunakan tumbuhan sebagai elemen pembentuknya. Dalam motif tumbuh – tumbuhan terjadi perkembangan dari motif hias geometris. Untuk membuat ornamen yang elemen dasarnya tumbuhan dapat dilakukan dengan meniru atau menggayakan (stilasi) tumbuhan yang dijadikan acuan. Perwujudan ornamen ini dapat digambarkan secara utuh atau bagian-bagian saja seperti daun, bunga, tangkai, buah dan lainnya.

ELEMEN SENI RUPA DALAM RIAS FANTASI

Elemen dalam seni rupa diantaranya yang terdapat dalam rias fantasi :

1. Garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam atau benda buatan. Melalui goresan seseorang dapat berkomunikasi. Berbagai sifat garis antara lain: lurus, datar, lurus tegak, lurus diagonal, lengkung mendatar, lengkung tegak, lengkung diagonal, lurus terputus-putus, lengkung terputus-putus, bergelombang, bergerigi. Sebagai contoh, untuk menghasilkan kesan tegas, kekar dan gagah dapat digunakan garis lurus-tegak, sementara untuk kesan tenang, sabar dapat menggunakan garis datar dan lengkung.

Garis	Karakter dan Simbolisasi
Horizontal	Tenang, damai, pasif, kaku
Vertikal	Stabil, megah, kuat, kokoh, jujur
Diagonal	Gerakan, lari, dinamis, tidak seimbang, lincah, <i>kenes</i> , gerak gesit
Lengkung	Ringan, dinamis, kuat, kemegahan, kekuatan, kedinamisan
Lengkung S	Lemah gemulai, lincah, indah, dinamis, luwes
Zig-zag	Gairah (<i>excited</i>), semangat, bahaya

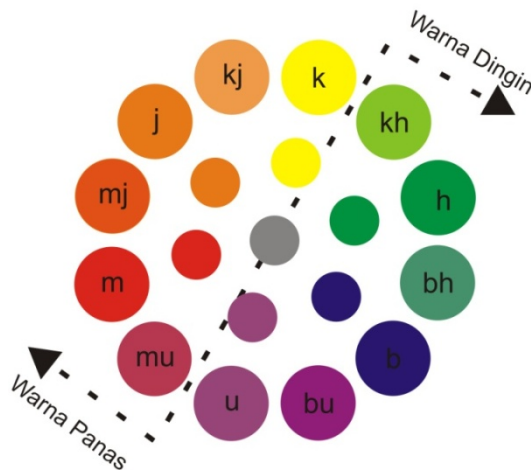
2. Warna merupakan alat ekspresi manusia. Teori mencampur warna:
- a. warna pokok: warna yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain. Warna pokok terdiri dari merah, biru dan kuning.
 - b. warna sekunder: warna ini merupakan hasil campuran dua warna pokok. Merah + Kuning = Orange, Kuning + Biru = Hijau, Biru + Merah = Ungu.
 - c. warna tersier: warna ini merupakan hasil dari dua warna sekunder yang dicampurkan. Ungu + Orange = agak cokelat / abu-abu. Jika merah bertemu biru dan kuning dalam satu adukan akan menghasilkan warna yang mencokelat atau mengabu-abu. Banyak merah akan mencokelat dan banyak biru akan mengabu-abu.
 - d. tint and shade: tint ialah warna yang tercampur putih dan shade ialah warna yang tercampur hitam. Ciri warna tint ialah memutih dan memucat, sedang kesannya lembut. Ciri warna shade ialah menghitam dan mengkusam sedang kesannya memberat dan “dekil”.
 - e. kombinasi warna: meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan, untuk mencapai paduan yang selaras sehingga terlihat menarik.

Beberapa bentuk kombinasi warna:

- 1) kombinasi nuans: memadukan dua warna tau lebih yang hanya berbeda sedikit saja akan menghasilkan kombinasi nuans. Kombinasi ini selalu menarik, kesannya selaras dan lembut. Misal: ungu tua dengan tint ungu.
- 2) kombinasi harmonis: memadukan warna yang terdiri dari warna pokok dengan warna sekunder yang mengandung warna pokok tersebut, kesannya selaras dan lebih hidup. Misalnya: biru dengan hijau, biru dengan ungu, merah dengan oranye, merah dengan ungu, kuning dengan hijau, kuning dengan oranye.
- 3) kombinasi kontras: paduan warna yang satu dengan yang lain, yang sama sekali tidak ada hubungannya, seperti halnya kombinasi nuans atau kombinasi harmonis. Kesannya menarik meskipun sepiantas mengagetkan. Misalnya: merah dengan biru, merah dengan kuning, biru dengan kuning, merah dengan hitam, kuning dengan hitam.

Warna dikelompokkan dalam warna panas yang terdiri dari keluarga kuning, jingga, merah memiliki sifat positif, agresif, aktif, merangsang dan dalam warna dingin terdiri dari keluarga hijau, biru, ungu memiliki sifat negatif, mundur, tenang, tersisih, aman.

WARNA PANAS-DINGIN



Warna memiliki pengaruh terhadap emosi, interaksi dan kepribadian dalam dunia tata rias, maka setiap warna mempunyai arti perlambang dan makna. Berikut skema warna simbolik dalam rias:

Warna Utama	Perlambang / Makna	Simbolik Warna
Putih	Lembut, halus, kematian, murni, jujur	Semar, Hanoman
Hitam	Gagah, kuat, kematian	Kresna, Bima, Baladewa
Merah	Darah, Berani, Seks, Bahaya, Cinta, Kekuatan, Marah	Pengantin wanita di Cina
Merah muda	Lincih	Karna
Merah tua	Kasar, bengis, pamarah, kejam	Rahwana, Niwatakawaca
Kuning	Agung, luhur	Arjuna, Pandu, Srikandi. Lambang dinasti Ching, Cina.
Hijau	Agak lincih	Nakula, Sadewa, Buto Ijo. Dalam mitologi Mesir: Dewa Osiris dan Dewa Kematian. Dalam mitologi

		Yunani: Dewa Hermaphrodite. Lambang dinasti Ming, Cina
Biru	Sejuk, Tenang, Pasif, Damai, Dingin, Kesucian harapan, Kedamaian	Kaum elit, kaum bangsawan
Ungu	Sejuk, Murung, Menyerah, Dukacita, Keangkuhan, Kebesaran, Kekayaan, Suci, Lambang Agama	Kaum Ningrat (Raja)
Jingga / Oranye	Semangat, Merdeka, Bahaya, Kehangatan	
Abu-Abu	Ketenangan, sopan, sederhana, keraguraguan, sabar, rendah hati	Menggambarkan orang yang telah berumur.
Cokelat	Natural, Sopan, Bijaksana, Hormat, Kurang bersih	Menggambarkan pengemis, orangtua. Lambang dinasti Sung, Cina.

3. Bidang adalah suatu bentuk dengan dimensi panjang dan lebar, gabungan beberapa potong garis. Macam – macam bidang meliputi bidang geometri dan non-geometri yang berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan (organik dan bersudut bebas). Sebagai contoh penerapannya tampak pada motif yang dilukis ditubuh, motif bunga merupakan bidang organik, motif bintang merupakan bidang bersudut bebas, motif pohon merupakan bidang gabungan.
4. Tekstur dalam dunia seni rupa tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah apabila dilihat dan diraba memiliki kesan sama, begitu sebaliknya dengan tekstur semu. Dalam rias fantasi tekstur terlihat dari hasil akhir riasan ditubuh yang akan tampak pada bagian tertentu, misal pada bagian bahu terlihat daun yang tampak jatuh, pada bagian punggung terlihat bunga mawar yang sedang mekar.

PRINSIP SENI RUPA DALAM RIAS FANTASI

Prinsip dalam seni rupa diantaranya yang terdapat dalam rias fantasi :

1. Rhythme / Pengulangan dalam rias fantasi akan tampak pada rias baik badan maupun wajah. Dalam riasan wajah akan tampak pada sisi

kanan dan kiri, sementara dalam rias badan akan tampak berdasarkan gambar yang dibuat.

2. Balance / Keseimbangan dalam hal keseimbangan tampak mulai dari rias rambut hingga busana yang dikenakan akan terlihat seimbang, riasan rambut yang bisa saja tinggi dan dengan aksesoris lengkap lalu rias wajah yang penuh warna dan rias badan yang bermotif serta busana yang senada disesuaikan dengan tema yang diambil.
3. Centre of Interest untuk daya tarik dalam riasan biasanya akan tampak pertama pada busananya yang selanjutnya mengarah ke rias badan dan wajah atau mulai dari rias rambut dan turun ke rias wajah dan badan serta busananya.
4. Unity / Kesatuan tentunya akan ada hubungan antara rias rambut, rias wajah, rias badan dan busana yang dikenakan hal ini sesuai dengan tema yang dipilih. Semisal, rias fantasi dewi kamboja maka mulai dari riasan rambut akan nampak unsur dari bunga kamboja, selanjutnya rias wajah dan badan akan tampak gambar bunga atau bahkan batang bunga kamboja hingga busana akan memilih warna sesuai bunga kamboja dengan ditambahkan daun sebagai aksesoris sehingga nampak kesatuan dengan riasan lainnya.
5. Proporsi dalam hal ini akan nampak mulai dari ukuran-ukuran aksesoris tambahan yang digunakan, tentunya mempertimbangkan bentuk riasan rambut, busana bahkan rias wajah dan rias badan. Jika riasan sudah menunjukkan fantasi dewi kamboja maka aksesoris yang digunakan tidak terlalu banyak atau tidak terlalu besar agar fokus tidak beralih ke bagian aksesoris.

TEMA RIAS FANTASI

Tata rias fantasi merupakan suatu seni tata rias yang bersifat ekspresif, khayalan yang menggambarkan ide dari penata riasnya dengan melalui tahap pendesainan dan visualisasi konsep. Khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan dengan merias wajah, melukis badan, menata rambut busana dan kelengkapannya (dalam Eko Puji, Sri. 2003 : 97)

Tata rias fantasi merupakan tata rias yang berhubungan dengan seni, karena berisi ungkapan akan perasaan seni yang berkaitan dengan tata rias

Tata rias fantasi dibuat bertujuan untuk :

- a. Menciptakan suatu tokoh yang bersifat fantasi atau khayalan.
- b. Menciptakan suatu bentuk riasan yang berasal dari imajinasi

- c. Membentuk kesan model menjadi wujud yang diangan-angankan, tetapi dapat dipahami oleh orang yang melihatnya.

Tata rias fantasi digolongkan ke dalam 2 versi yaitu :

- a. Tata rias fantasi versi nasional (Indonesia) : tata riasnya menonjolkan ciri khas kebudayaan nasional, sesuai dengan ukuran kesopanan dan etika norma yang berlaku dalam masyarakat, memperhatikan tata busana dan ornament hiasan.
- b. Tata rias fantasi versi internasional : umumnya menjurus pada seni berekspresi dan tidak harus selalu cantik, namun lebih mengutamakan pada seni lukis seluruh tubuh bahkan tanpa memperhatikan tata busana dan ornament hiasan

Tema yang digunakan dalam rias fantasi:

- 1) Flora
- 2) Fauna
- 3) Legenda
- 4) Sejarah / *History*

PRINSIP PERENCANAAN RIAS FANTASI

Tata Rias Fantasi memiliki prinsip dalam perencanaan, antara lain: tema, rias wajah dan rambut, rias raga (*body painting*), busana, dan perlengkapan busana/aksesories. Untuk rias tubuh harus senada dengan rias wajah sehingga terbentuk suatu kesatuan dan sesuai dengan tema. Rias rambut merupakan pendukung penampilan sementara busana dan perlengkapannya sebagai penunjang penampilan rias wajah, rias badan, rias rambut dan tema atau bisa disebut sebagai penyeimbang.

TEMA FLORA

Tema *Flora* yaitu menggambarkan tumbuh-tumbuhan dan sejenisnya. Tumbuhan yang dibuat dapat berupa bentuk sebenarnya atau stilasi dari motif tumbuhan. Dalam tema flora yang paling sering digunakan riasan bunga matahari, bunga kamboja, bunga tapak dara. Misalnya saja dalam menggambarkan dewi kamboja, seluruh badan digambari bunga amboja, daun serta batangnya. Contoh lainnya menggambarkan pohon dalam sebuah pertunjukkan, seluruh badan digambar dengan menampakkan kesan urat dan batang pohon, rambut menggunakan daun palsu sebagai wig.

TEKNIK PAINTING

Terdapat 4 teknik dalam melukis yang dapat diaplikasikan dalam riasan tubuh dalam rias fantasi, diantaranya:

1. Teknik Aquarel : teknik dengan memakai sapuan warna yang tidak tebal sehingga lukisan terlihat tembus pandang atau transparan.
2. Teknik Plakat : teknik melukis dengan sapuan warna yang tidak tipis sehingga hasil lukisan terlihat pekat atau menutup semua media.
3. Teknik Spray : teknik melukis dengan cara menyemprotkan cat, langkah melukisnya dengan memakai bahan cair lalu disemprotkan memakai alat sprayer.
4. Teknik Pointilis : teknik melukis yang dikerjakan dengan cara membuat gradasi warna pada objek, langkah membuatnya dengan membuat gelap terang dengan cara mencampur warna serta membuatnya hanya berbentuk titik-titik.

Daftar Pustaka Materi Media Pembelajaran

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Eko Puji, Sri. 2003. *Tata Rias Wajah Fantasi Karakter dan Fancy*. Dirdikmenjur.
- Gustami, SP. 2008. *Nukilan Seni Ornamen Indonesia*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Pranoto Soergo, Titi Poerwosoeno. 1984. *Tata Rias Wajah Siang, Sore, Malam, Panggung Dan Fantasi*. Jakarta: Karya Utama.
- Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. 2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sunaryo, A. 2009. *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia*. Semarang: Dahara Press.
- Susanto, M. 2011. *DiksiRupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Sipahelut, A & Petrus Sumadi. 1991. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tilaar, DR. Martha. 1987. *Indonesia Bersolek: Buku Pedoman Seni Rias Indonesia*. Jakarta
- <http://ideklik.com/kenali-5-teknik-melukis/> diakses 13 Agustus 2015 , 11.15 WIB

Naskah Media Pembelajaran

Pendahuluan Materi

- I : Taukah kamu apa desain itu ?
(*keluar contoh sketsa, ukiran, ornamen, gambar*)
Ya, desain artinya gambar. Dalam seni rupa kata desain disamakan dengan rancangan, sketsa ide, gambar, tata bentuk, tata warna, ukiran, ornamen.
- II : Lalu adakah hubungannya dengan rias fantasi ?
Ya Ada. Dalam rias fantasi tentu memerlukan desain untuk merancang riasan, busana serta aksesories.
(*keluar contoh rancangan rias wajah, body painting, foto rias fantasi*)

Materi I – Ornamen

- I : Taukah kamu apa ornamen ?
(*keluar contoh motif ornamen*)
Ornamen berasal dari kata “Ornare” berarti menghias, ornamen diartikan sebuah tindakan yang dirancang untuk menambah keindahan.
Lalu apa hubungannya ornamen dengan rias ?
Untuk menjawabnya mari kita pelajari fungsi dan penerapan ornamen
- II : Apa saja sih fungsi ornamen ?
- Fungsi yang utama adalah sebagai hiasan untuk menambah keindahan, disebut sebagai fungsi murni estetis (*keluar contoh body painting*)
 - Fungsi lainnya disebut fungsi simbolis yang artinya mengandung nilai-nilai kepercayaan atau untuk upacara keagamaan (*keluar foto riasan suku pedalaman, foto mehndi*)
 - Dan fungsi lainnya yang muncul adalah fungsi teknis konstruksi yaitu dapat membentuk dan menambah kekuatan, fungsi ini terlihat pada beberapa aksesoris (*keluar foto aksesories, bagian yang ditonjolkan pada pengait gelang, kalung*)
- Selanjutnya mari kita pelajari penerapan ornamen,
- Yang pertama sebagai benda hias yang dimaksud adalah ornamen sebagai penghias pada aksesories (*keluar foto kalung, gelang, cincin, mahkota, busana*)
 - Yang kedua sebagai benda pakai (*keluar foto cincin,*

kalung, gelang, busana, mahkota)

- Yang ketiga sebagai media ekspresi artinya kehadiran ornamen sebagai ungkapan jiwa atau ekspresi (*keluar foto riasan atau body painting*)

Nah setelah mempelajari fungsi dan penerapan ornamen maka dapat kita tarik hubungan antara ornamen dan rias adalah ornamen dapat menambah nilai keindahan dalam sebuah riasan, baik riasan secara langsung atau sebagai media pendukung

III : Wah ternyata tanpa kita sadari ornamen memiliki peran ya dalam rias. Lalu apakah kamu tahu apa saja jenis ornamen ?

Ornamen dikelompokkan dalam dua jenis,

- Jenis yang pertama, ornamen organis yang bersumber dari fenomena alam yang hidup, misalnya akar, batang, daun, bunga, buah, binatang, manusia (*keluar contoh motif-motifnya*)
- Jenis yang kedua, ornamen inorganik yang bersumber dari fenomena alam yang tidak hidup, misalnya awan, bintang, bulan, matahari (*keluar contoh motif-motifnya*)

Kali ini kita akan mempelajari motif ornamen tumbuhan (*keluar contoh motif-motifnya*)

Ornamen tumbuhan merupakan jenis ornamen yang menggunakan tumbuhan sebagai elemen pembentuknya (*keluar contoh tumbuhan*)

Untuk membuatnya dilakukan dengan cara meniru atau menstilasi tumbuhan

(*keluar contoh tumbuhan yang ditiru dan tumbuhan yang distilasi*)

Materi II – Desain

I : Di pembahasan awal kita sudah menyinggung mengenai desain. Dalam desain dikenal adanya elemen pembentuk desain. Kali ini akan kita pelajari elemen desain yang terdapat dalam rias

- II :
- Yang pertama adalah garis, garis dihasilkan dari goresan. Berikut ini karakter serta simbolisasi berbagai macam garis (*keluar kolom karakter dan simbolisasi garis*)
 - Yang kedua adalah warna, warna merupakan hal yang menarik untuk kita pelajari. Pertama kita pelajari mengenai teori mencampur warna

1. Warna pokok merupakan warna yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain, yang terdiri dari merah, biru, kuning (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)
2. Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna pokok, yang terdiri dari merah dicampur kuning menjadi orange, kuning dicampur biru menjadi hijau, merah dicampur biru menjadi ungu (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)
3. Warna tersier merupakan hasil dua warna sekunder yang dicampur, terdiri dari orange dicampur hijau menjadi kecokelatan, hijau dicampur ungu menjadi abu-abu, ungu dicampur orange menjadi kecokelatan (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)
4. Tint dan Shade, tint merupakan warna yang bercampur putih dengan ciri memutih, pucat dan terkesan lembut sementara shade warna yang bercampur hitam dengan ciri kusam dan terkesan dekil (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)
5. Kombinasi warna, meletakkan dua warna atau lebih secara berdampingan untuk membuat paduan warna yang terlihat menarik. Beberapa kombinasi warna terdiri dari:
 - a. kombinasi analog merupakan perpaduan dua warna atau lebih yang hanya memiliki sedikit perbedaan, kombinasi ini menarik dan terkesan lembut, seperti ungu tua dan tint ungu (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)
 - b. kombinasi harmonis merupakan perpaduan warna yang terdiri dari warna pokok dengan warna sekunder yang merupakan hasil campuran warna pokok tersebut memberikan kesan lebih hidup, seperti biru dengan ungu, merah dengan oranye, kuning dengan hijau (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)
 - c. kombinasi kontras merupakan paduan warna yang

sama sekali tidak ada hubungannya, memiliki kesan menarik secara sepintas namun mengagetkan misal merah dengan biru, merah dengan kuning, biru dengan kuning (*keluar contoh warna bersamaan dengan penyebutan warna*)

Warna dikelompokkan dalam warna panas dan dingin dan dimasukkan dalam lingkaran warna (*keluar lingkaran warna*)

Warna memiliki pengaruh terhadap emosi, interaksi dan kepribadian dalam dunia tata rias, setiap warna mempunyai arti perlambang dan maknanya (*keluar kolom perlambang dan makna warna*)

- Yang ketiga adalah bidang merupakan sebuah bentuk dengan dimensi panjang dan lebar, gabungan beberapa potong garis. Bidang dikelompokkan dalam bidang geometri dan non-geometri yang berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan (*keluar bentuk bidang sesuai dengan penyampaiannya*)
- Yang keempat adalah tekstur, dalam dunia seni rupa tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata apabila diraba dan dilihat memiliki kesan sama dan sebaliknya dengan tekstur semu.

III : Selain elemen pembentuk desain terdapat pula prinsip desain yang diantaranya perlu diperhatikan dalam rias fantasi :

- Rhythme atau pengulangan dalam rias akan tampak pada rias wajah maupun rias tubuh, dalam rias wajah akan tampak pada pemasangan manik-manik sementara dalam rias tubuh akan tampak berdasarkan gambar yang dilukiskan
- Balance atau keseimbangan dalam rias akan tampak mulai dari rias rambut hingga kostum yang dikenakan, riasan rambut bisa sangat tinggi dengan aksesories lengkap dan riasan wajah serta kostum memiliki kombinasi warna yang menarik disesuaikan dengan tema
- Centre of Interest untuk daya tarik dalam rias biasanya akan tampak pertama kali mengundang perhatian dari kostum atau riasan rambut yang dikenakan dan selanjutnya akan mengarahkan perhatian ke riasan wajah maupun rias tubuh

- Unity atau kesatuan terlihat antara penataan rias rambut, wajah hingga kostum sesuai dengan tema yang dipilih
- Proporsi dalam rias tampak pada ukuran-ukuran aksesoris yang digunakan, perlunya pertimbangan bentuk riasan rambut, kostum dengan rias wajah dan rias tubuh. Jika riasan sudah menonjolkan tema keseluruhan maka pemilihan aksesoris yang dikenakan tidak terlalu banyak

Materi III – Rias Fantasi

I : Apakah kalian sudah mengetahui apa rias fantasi ?

(keluar foto-foto rias fantasi)

Rias fantasi merupakan seni tata rias yang bersifat ekspresif, khayalan yang menggambarkan ide dari penata rias dengan melalui tahap pendesaianan dan visualisasi konsep. Khayalan yang ingin melukiskan angan-angan dengan merias wajah, tubuh, rambut serta kostum dan kelengkapannya.

Wah, jadi rias fantasi merupakan tata rias yang berhubungan dengan seni.

Lalu apasih tujuan rias fantasi itu ?

Rias fantasi bertujuan untuk menciptakan suatu tokoh bersifat khayalan atau fantasi, menciptakan bentuk riasan yang berasal dari imajinasi dan membentuk kesan model menjadi wujud yang diangan-angankan tetapi dapat dipahami oleh orang lain.

Oh rias fantasi itu membentuk sesuatu yang baru yang belum ada dan kita bermain dengan imajinasi kita menciptakan suatu tokoh yang berasal dari dunia khayal kita.

Nah rias fantasi itu digolongkan menjadi berapa versi sih ?

Rias fantasi memiliki dua versi, yang pertama versi nasional yang menonjolkan ciri khas budaya nasional, sesuai dengan ukuran kesopanan dan etika norma yang berlaku, sangat memperhatikan tata busana dan hiasan dan yang kedua versi internasional yang menjurus pada seni berekspresi dan tidak selalu menonjolkan kecantikan namun mengutamakan seni lukis seluruh tubuh tanpa memperhatikan tata busana dan hiasan.

(keluar contoh rias fantasi versi nasional dan internasional)

Wah tentunya yang akan mudah kita pelajari rias fantasi dengan versi nasional dong. Ada temanya nggak sih kalau rias fantasi itu ?

Oh tentu saja ada, tema yang biasa digunakan dalam acara festival atau lomba diantaranya ada flora, fauna, legenda dan sejarah.

Nah diawal tadi sudah dibahas mengenai ornamen tumbuhan, ornamen tumbuhan dapat kita aplikasikan dengan tema flora pada rias fantasi. Tema flora sendiri apasih ?

Tema flora menggambarkan tumbuh-tumbuhan dan sejenisnya. Tumbuhan yang dibuat dapat berupa bentuk sebenarnya atau stilasi dari tumbuhan yang ada. Nah tidak semua tumbuhan digunakan dalam tema flora, yang sering digunakan riasan bunga matahari, bunga kamboja, bunga mawar, bunga tapak dara.

(keluar foto contoh rias fantasi flora)

II : Rias fantasi itu ada perencanaan nggak sebelum membuatnya ?

Tentunya ada dong, namanya prinsip perencanaan rias fantasi yang terdiri dari perencanaan tema, konsep rias wajah dan rambut, konsep rias tubuh atau *body painting*, konsep kostum dan kelengkapan aksesoris yang digunakan. Rias wajah dan rias tubuh harus senada sehingga membentuk suatu kesatuan dan sesuai dengan tema, rias rambut merupakan pendukung penampilan sementara kostum dan kelengkapannya merupakan penunjang penampilan.

III : Tadi disebut tentang body painting, ada nggak sih teknik dalam membuat body painting atau melukis di tubuh ?

Ada dong, ada empat teknik dalam pengaplikasiannya diantaranya: teknik aquarel dengan menggunakan sapuan warna yang tidak tebal sehingga terlihat transparan, teknik plakat dengan sapuan warna yang tebal sehingga terlihat pekat dan menutup semua media atau kulit tubuh, teknik spray dengan cara menyemprotkan cat menggunakan alat sprayer dan terakhir teknik pointilis dengan cara membuat gradasi warna pada kulit membuatnya dari kumpulan bentuk titik-titik

SOAL EVALUASI

1. suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angankan dikenal dengan

 - a. rias geriati
 - b. rias fantasi
 - c. rias sikatri
 - d. rias karakter

2. Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *ornare*, yang berdasar arti kata berarti

 - a. keindahan
 - b. hiasan
 - c. artistik
 - d. menghias

3. Yang tidak termasuk elemen pembentuk desain adalah

 - a. garis
 - b. unity
 - c. bidang
 - d. warna

4. Rias fantasi digolongkan dalam dua versi yaitu

 - a. rias realis dan non realis
 - b. rias fancy dan disco
 - c. rias nasional dan internasional
 - d. rias tradisional dan modern

5. Ornamen sebagai hiasan untuk menambah keindahan baik penampilan bentuk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni merupakan fungsi

 - a. simbolis
 - b. teknik konstruksi
 - c. murni estetis
 - d. sakral

6. Dalam teori warna dikenal dengan warna primer, yang termasuk warna primer adalah

 - a. ungu, orange, merah
 - b. hijau, biru, kuning
 - c. ungu, orange, hijau
 - d. merah, biru, kuning

7. Berikut yang *bukan* termasuk prinsip perencanaan rias fantasi adalah

 - a. body painting
 - b. busana
 - c. nail art

- d. aksesoris
8. Yang *bukan* merupakan bentuk penerapan ornamen adalah
 - a. media ekspresi
 - b. benda hias
 - c. benda pakai
 - d. media fashion 9. Paduan warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna merupakan kombinasi warna
 - a. split komplementer
 - b. analogus
 - c. triadik
 - d. monokromatik 10. Berikut ini yang tidak termasuk tujuan rias fantasi adalah
 - a. Menciptakan suatu tokoh yang bersifat fantasi atau khayalan.
 - b. Menciptakan suatu bentuk riasan yang berasal dari imajinasi
 - c. Membentuk kesan model menjadi wujud yang diangan-angankan, tetapi dapat dipahami oleh orang yang melihatnya.
 - d. Menciptakan bentuk khayalan berdasarkan keinginan perias 11. Berdasarkan jenisnya ornamen dapat dikelompokkan menjadi
 - a. ornamen organik dan inorganik
 - b. ornamen modern dan tradisional klasik
 - c. ornamen dekoratif dan abstrak
 - d. ornamen realis dan imajinatif 12. Dalam desain dikenal prinsip penyusunan yang diterapkan pada rias fantasi, berikut ini yang merupakan prinsip penyusunan adalah
 - a. pengulangan, keseimbangan, kesatuan, proporsi
 - b. tekstur, kesatuan, proporsi, keseimbangan
 - c. komposisi, proporsi, pengulangan, keseimbangan
 - d. keindahan, keseimbangan, kesatuan, komposisi 13. Hubungan antara ornamen dan rias adalah
 - a. ornamen mempercantik hasil riasan
 - b. ornamen dapat menambah nilai keindahan dalam sebuah riasan
 - c. ornamen membantu imajinasi dalam konsep rias
 - d. ornamen dan rias berkaitan akan keindahan rias 14. Dalam prinsip perencanaan rias yang termasuk pendukung penampilan adalah
 - a. rias wajah
 - b. rias rambut
 - c. *body painting*
 - d. aksesoris

15. Teknik body painting yang dipelajari ada empat, yang tidak termasuk adalah
- a. stensil
 - b. aquarel
 - c. plakat
 - d. spray

kunci jawaban :

- 1. B
- 2. D
- 3. B
- 4. C
- 5. C
- 6. D
- 7. C
- 8. D
- 9. A
- 10. D
- 11. A
- 12. A
- 13. B
- 14. B
- 15. A

ANGKET KETERSEDIAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Terima kasih atas kesediaan saudara untuk mengisi angket. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apa saja media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran rias fantasi di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Saudara dimohon untuk mengisi dengan memberi tanda (X), sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Angket ini merupakan serangkaian proses penelitian dalam menyusun skripsi. Hasil dari jawaban angket ini akan dijaga kerahasiaannya.

Nama : Dhea Oktavionita

Kelas : XII TK I / 07

1. Media pembelajaran berbasis cetak apa saja yang digunakan pada materi rias fantasi?
 - a. modul
 - b. lembar kerja siswa
 - c. majalah / koran
 - d. lainnya
2. Media pembelajaran berbasis visual apa saja yang digunakan pada materi rias fantasi?
 - a. gambar / poster
 - b. foto
 - c. slide microsoft powerpoint
 - d. lainnya
3. Media pembelajaran berbasis audio-visual apa saja yang digunakan pada materi rias fantasi?
 - a. video
 - b. film
 - c. slide power point dengan tape
 - d. lainnya
4. Media pembelajaran berbasis komputer apa saja yang yang digunakan pada materi rias fantasi?
 - a. CD Interaktif
 - b. web blog
 - c. game komputer
 - d. lainnya *power point*
5. Apa software yang digunakan pada media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan?
 - a. microsoft power point
 - b. adobe flash
6. Siapa yang berinteraksi langsung dengan media pembelajaran?
 - a. guru
 - b. siswa

7. Dimanakah media tersebut dipakai?
- a. di sekolah
 - b. di rumah
8. Kapan media pembelajaran tersebut dipakai?
- a. saat pembelajaran di kelas
 - b. individual learning
9. Apakah Anda membutuhkan variasi media pembelajaran berbasis teknologi pada materi rias fantasi?
- a. ya
 - b. tidak
10. Sebutkan media apa yang paling Anda sukai dan sesuai dengan materi rias fantasi, berikan alasannya !
- Audio - visual
- Karena bisa melihat proses pada saat rias fantasi
-
-
-

-TERIMA KASIH-



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id/>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T

NIP : 19760529,200604 2 007

Unit Kerja : SMK N 4 Yogyakarta

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

NIM : 11206244007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan :

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
- ② 2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 06 - Nov - 2015

Validator / Ahli Materi

Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T

NIP. 19760529 200604 2 007

Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

(Lembar Untuk Ahli Materi)

Jenis Penelitian	: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit"
Mata Pelajaran	: Rias Wajah Khusus dan Kreatif
Sasaran Program Media	: Siswa kelas XII SMK Negeri 4 Yogyakarta
Peneliti dan Pengembang	: Eka Ningrum Rakhmawati
Validator	: Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T
Tanggal	: 06 November 2015

Petunjuk Pengisian :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian

1 : Tidak Layak	3 : Layak
2 : Kurang Layak	4 : Sangat Layak

- Mohon diberikan tanda check(√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. ASPEK PEMBELAJARAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kesesuaian materi dengan KI-KD	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator keberhasilan	✓			
3	Kesempatan belajar secara mandiri	✓			
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	✓			
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam soal latihan	✓			
6	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	✓			
7	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah	✓			
8	Kejelasan vokal	✓			
9	Durasi animasi	✓			
10	Petunjuk penggunaan	✓			
B. ASPEK MATERI					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	✓			
2	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan	✓			
3	Contoh-contoh yang disajikan untuk mencapai tujuan	✓			
4	Kejelasan isi materi	✓			
5	Sistematika penyajian materi	✓			
6	Ketepatan ukuran, jenis dan warna font	✓			
7	Kejelasan penggunaan bahasa	✓			
8	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	✓			
9	Kejelasan gambar untuk menjelaskan materi	✓			
10	Kesesuaian ukuran gambar	✓			
11	Ketepatan soal dikaitkan dengan kompetensi	✓			
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓			
13	Tingkat pemahaman soal	✓			
14	Kejelasan rumusan soal		✓		
15	Tingkat kejelasan simulasi	✓			

Rekomendasi untuk perbaikan :**Komentar:**

Multimedia Pembelajaran Interaktif Disain Ornamen Tumbuhan Dalam Pias Fantasi sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, materi yang disajikan sesuai dengan KI-KP yang ada di struktur kurikulum 2013.

Tampilan media menarik, sehingga akan membantu siswa dalam penyerapan materi. Simulasi yang disajikan menyenangkan peserta didik.

Saran umum:

Maskot yang ditampilkan, sebaiknya animasi gerak bibir di minimalkan sesuai dengan kebutuhan.

Kesimpulan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 06 November 2015
Validator / Ahli Materi



Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T
NIP. 19760529 200604 2 007



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T

NIP : 19760529 200604 2 007

Unit Kerja : SMK N 4 Yogyakarta

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

NIM : 11206244007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan :

- ① Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 November 2015

Validator / Ahli Materi

Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T

NIP. 19760529 200604 2 007

Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

(Lembar Untuk Ahli Materi)

Jenis Penelitian	: "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit"
Mata Pelajaran	: Rias Wajah Khusus dan Kreatif
Sasaran Program Media	: Siswa kelas XII SMK Negeri 4 Yogyakarta
Peneliti dan Pengembang	: Eka Ningrum Rakhmawati
Validator	: Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T
Tanggal	: 20 November 2015

Petunjuk Pengisian :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian

1 : Tidak Layak	3 : Layak
2 : Kurang Layak	4 : Sangat Layak

- Mohon diberikan tanda check(√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. ASPEK PEMBELAJARAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kesesuaian materi dengan KI-KD	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator keberhasilan	✓			
3	Kesempatan belajar secara mandiri	✓			
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	✓			
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam soal latihan	✓			
6	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	✓			
7	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah	✓			
8	Kejelasan vokal	✓			
9	Durasi animasi	✓			
10	Petunjuk penggunaan	✓			
B. ASPEK MATERI					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	✓			
2	Kecakupan materi untuk mencapai tujuan	✓			
3	Contoh-contoh yang disajikan untuk mencapai tujuan	✓			
4	Kejelasan isi materi	✓			
5	Sistematika penyajian materi	✓			
6	Ketepatan ukuran, jenis dan warna font	✓			
7	Kejelasan penggunaan bahasa	✓			
8	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	✓			
9	Kejelasan gambar untuk menjelaskan materi	✓			
10	Kesesuaian ukuran gambar	✓			
11	Ketepatan soal dikaitkan dengan kompetensi	✓			
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓			
13	Tingkat pemahaman soal	✓			
14	Kejelasan rumusan soal	✓			
15	Tingkat kejelasan simulasi	✓			

Rekomendasi untuk perbaikan :**Komentar:**

Multimedia Pembelajaran Interaktif yang disusun untuk Materi Rias Wajah Fektasi sangat layak untuk digunakan dalam proses KBM dikelas.

Saran umum:**Kesimpulan :**

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 20 November 2015
Validator / Ahli Materi



Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T
NIP. 19760529 200604 2 007



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP : 19760131 200112 2 002

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

NIM : 11206244007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

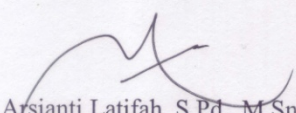
Berdasarkan catatan :

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
- ③ 3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Nov -2015

Validator / Ahli Media


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

(Lembar Untuk Ahli Media)

Jenis Penelitian : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit”

Mata Pelajaran : Rias Wajah Khusus dan Kreatif

Sasaran Program Media : Siswa kelas XII SMK Negeri 4 Yogyakarta

Peneliti dan Pengembang : Eka Ningrum Rakhmawati

Validator : Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn

Tanggal : 2 November 2015

Petunjuk Pengisian :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian

1 : Tidak Layak	3: Layak
2: Kurang Layak	4: Sangat Layak

- Mohon diberikan tanda check(√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. ASPEK TAMPILAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Proporsional <i>layout</i>				✓
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>		✓		
3	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>		✓		
4	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>				✓
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>			✓	
6	Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>				✓
7	Kemenarikan bentuk <i>button</i>		✓		
8	Konsistensi tampilan <i>button</i>		✓		
9	Kesesuaian ukuran <i>button</i>			✓	
10	Kemenarikan animasi dalam materi			✓	
11	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi		✓		
12	Ketepatan ukuran gambar			✓	
13	Kejelasan gambar			✓	
14	Komposisi desain kemasan & desain CD				✓
15	Ketepatan teks dalam desain kemasan & desain CD				✓
B. ASPEK PEMROGRAMAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kemudahan pemakaian program		✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari				✓
4	Kecepatan fungsi <i>button</i>			✓	
5	Ketepatan reaksi <i>button</i>			✓	
6	Kejelasan <i>button</i>		✓		
7	Durasi animasi			✓	
8	Elemen multimedia			✓	
9	Kemudahan penggunaan game simulasi		✓		
10	Kemudahan keluar dari program		✓		

Rekomendasi untuk perbaikan :

Komentar:

- layout masih terlalu over dekorasi
 pemilihan tipografi masih belum baik
 warna terlalu hult. Antara background
 dan tulisan kurang jelas

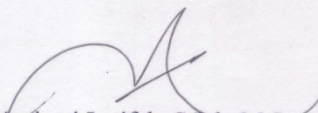
Saran umum:

Berdasarkan layout, tipografi, pemilihan warna
 perbaikan

Kesimpulan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 2 Nov. 2015
 Validator / Ahli Media


 Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn
 NIP. 19760131 200112 2 002



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP : 19760131 200112 2 002

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

NIM : 11206244007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan :

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Noverber 2015

Validator / Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

(Lembar Untuk Ahli Media)

Jenis Penelitian : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit”

Mata Pelajaran : Rias Wajah Khusus dan Kreatif

Sasaran Program Media : Siswa kelas XII SMK Negeri 4 Yogyakarta

Peneliti dan Pengembang : Eka Ningrum Rakhmawati

Validator : Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn

Tanggal : 13 November 2015

Petunjuk Pengisian :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian

1 : Tidak Layak	3: Layak
2: Kurang Layak	4: Sangat Layak

- Mohon diberikan tanda check(√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. ASPEK TAMPILAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Proporsional <i>layout</i>	✓			
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>		✓		
3	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>		✓		
4	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>			✓	
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>		✓		
6	Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>		✓		
7	Kemenarikan bentuk <i>button</i>	✓			
8	Konsistensi tampilan <i>button</i>		✓		
9	Kesesuaian ukuran <i>button</i>		✓		
10	Kemenarikan animasi dalam materi		✓		
11	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi	✓			
12	Ketepatan ukuran gambar		✓		
13	Kejelasan gambar		✓		
14	Komposisi desain kemasan & desain CD			✓	
15	Ketepatan teks dalam desain kemasan & desain CD		✓		
B. ASPEK PEMROGRAMAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kemudahan pemakaian program	✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	✓			
4	Kecepatan fungsi <i>button</i>		✓		
5	Ketepatan reaksi <i>button</i>		✓		
6	Kejelasan <i>button</i>		✓		
7	Durasi animasi		✓		
8	Elemen multimedia		✓		
9	Kemudahan penggunaan game simulasi	✓			
10	Kemudahan keluar dari program	✓			

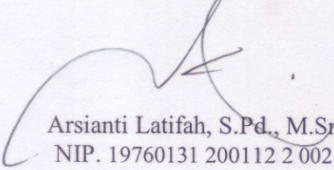
Rekomendasi untuk perbaikan :**Komentar:**

Sudah layak, tetapi masih ada beberapa bagian
yg perlu direvisi, terutama pada judul media
mahlis Kurang besar.
Cover CD perlu diperbaiki dso

Saran umum:**Kesimpulan :**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 13 November 2015
Validator / Ahli Media


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn
NIP. 19760131 200112 2 002



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Telp: (0274) 550843, 548207

Fax: (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id//>

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN

HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP : 19760131 200112 2 002

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Sudah melakukan validasi terhadap produk "Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit", produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

NIM : 11206244007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Berdasarkan catatan :

1. Media dapat digunakan tanpa revisi
2. Media dapat digunakan dengan revisi
3. Media belum dapat digunakan

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Nov - 2015

Validator / Ahli Media

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

Lembar Validasi Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

(Lembar Untuk Ahli Media)

Jenis Penelitian : “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit”

Mata Pelajaran : Rias Wajah Khusus dan Kreatif

Sasaran Program Media : Siswa kelas.XII SMK Negeri 4 Yogyakarta

Peneliti dan Pengembang : Eka Ningrum Rakhmawati

Validator : Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn

Tanggal : 27 Nov 2015

Petunjuk Pengisian :

- Lembar validasi ini diisi oleh ahli media
- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media dalam menilai kualitas multimedia yang sedang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian

1 : Tidak Layak	3: Layak
2: Kurang Layak	4: Sangat Layak

- Mohon diberikan tanda check(√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. ASPEK TAMPILAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Proporsional <i>layout</i>	✓			
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>		✓		
3	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i>		✓		
4	Kesesuaian pemilihan ukuran <i>font</i>		✓		
5	Keserasian antara warna <i>font</i> dengan <i>background</i>		✓		
6	Keserasian warna <i>button</i> dengan <i>background</i>		✓		
7	Kemenarikan bentuk <i>button</i>	✓			
8	Konsistensi tampilan <i>button</i>		✓		
9	Kesesuaian ukuran <i>button</i>		✓		
10	Kemenarikan animasi dalam materi		✓		
11	Kejelasan animasi dalam menjelaskan materi	✓			
12	Ketepatan ukuran gambar		✓		
13	Kejelasan gambar		✓		
14	Komposisi desain kemasan & desain CD		✓		
15	Ketepatan teks dalam desain kemasan & desain CD		✓		
B. ASPEK PEMROGRAMAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1	Kemudahan pemakaian program	✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	✓			
4	Kecepatan fungsi <i>button</i>		✓		
5	Ketepatan reaksi <i>button</i>		✓		
6	Kejelasan <i>button</i>		✓		
7	Durasi animasi		✓		
8	Elemen multimedia	✓			
9	Kemudahan penggunaan game simulasi	✓			
10	Kemudahan keluar dari program	✓			

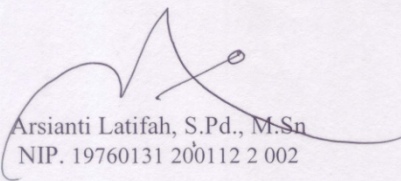
Rekomendasi untuk perbaikan :**Komentar:**

- Baik
- layak digunakan

Saran umum:**Kesimpulan :**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Yogyakarta, 27 Nov. 2015
Validator / Ahli Media


Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn
NIP. 19760131 200112 2 002

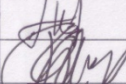
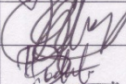
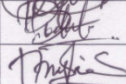
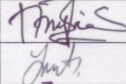
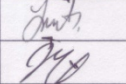
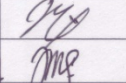
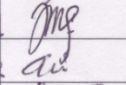
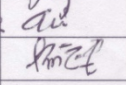
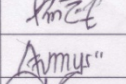
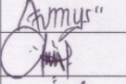
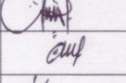
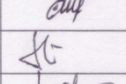
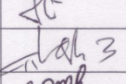
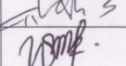
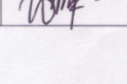
DAFTAR HADIR SISWA UJI COBA

Pengembangan Multimedia Interaktif Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi

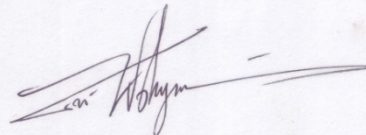
di SMK Negeri 4 Yogyakarta

Hari : Selasa

Tanggal: 24 November 2015

NO	NAMA	KELAS/ NO. ABSEN	TTD
1	Dwi Rahayu	XII TKK2/08	
2	Fairuz Du Ram Ayu	XII TKK2/11	
3	Bella Emeka Aryani	XII TKK2/04	
4	Ningtrias pusi Rahayu	XII TKK2/20	
5	Aulia Putri Crista M.	XII TKK2/03	
6	Podaning Iga Imaninda	XII TKK2/24	
7	Anando Rizki D	XII TKK2/01	
8	Aprilia Damayanti	XII TKK2/02	
9	Rika Asmara Sejriti	XII TKK2/26	
10	Ika Nur Fitriana	XII TKK2/15	
11	Fryda Desti Arisbin	XII TKK2/13	
12	Septiana	XII TKK2/08	
13	Mustika Dianlis Monaria	XII TKK2/17	
14	Nur Afifah Arista Putri	XII TKK2/21	
15	Rosita Nadya Utami	XII TKK2/29	

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,



Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T
NIP. 19760529 200604 2 007

Peneliti,



Eka Ningrum Rakhmawati
NIM. 11206244007

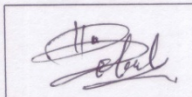
Lembar Uji Coba Program Pembelajaran Multimedia Interaktif

(Lembar Untuk Siswa)

Nama : Bella Emelia Aryani

Kelas : XII TKK 2

No. Absen : 04

Tanda tangan : 

Petunjuk :

- Lembar uji coba ini diisi oleh siswa
- Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :

1 : Sangat Tidak Baik	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Sangat Baik

- Mohon diberikan tanda check(✓) pada salah satu kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan tentang program multimedia interaktif ini
- Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan
- Mohon menggunakan *bolpoint* / pulpen

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. ASPEK PEMBELAJARAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	STB
1	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
2	Kemudahan pemilihan menu	✓			
3	Kemudahan memahami soal latihan & simulasi		✓		
B. ASPEK ISI					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	STB
1	Kemudahan memahami materi		✓		
2	Kemudahan memahami contoh yang disajikan		✓		
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam materi		✓		

4	Kesesuaian animasi dengan materi	✓			
5	Kejelasan gambar dengan materi	✓			
6	Tingkat kesukaran soal latihan		✓		
7	Tingkat kesukaran tes simulasi			✓	
C. ASPEK TAMPILAN					
No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4 SB	3 B	2 KB	1 STB
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>		✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	✓			
3	Kejelasan bentuk gambar		✓		
4	Kejelasan video dalam materi	✓			
5	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	✓			
6	Keserasian warna pada <i>button</i> dengan <i>backgorund</i>		✓		
7	Komposisi <i>lay out</i>		✓		
8	Kejelasan animasi dalam menerangkan materi	✓			
9	Variasi bentuk <i>button</i>		✓		
10	Ukuran <i>button</i>		✓		

Rekomendasi untuk perbaikan :

Komentar dan Saran Umum:

- Apakah program pembelajaran multimedia interaktif yang baru saja Anda pelajari menarik?
 - Ya
 - Tidak
- Jika jawaban no 1 "Ya", sebutkan bagian mana saja yang membuat Anda tertarik?

Bagian dalam materi yang menggunakan contoh, misalkan contoh gambar dan video yang berhubungan dengan materi

- Jika jawaban no 1 "Tidak", sebutkan penyebabnya!

4. Apakah program media pembelajaran interaktif ini dapat membantu Anda belajar?

Sebutkan dalam hal apa saja program ini dapat membantu Anda belajar?

Ya dalam hal latihan soal dan materi pembelajaran.

5. Pada bagian mana saja Anda mengalami kesulitan dengan program media pembelajaran interaktif ini?

Dalam materi terdapat kata yang asing dan sulit dipahami menjadi fan kesulitan dalam memahami materi.

6. Apa saran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran interaktif ini ?

Kritik : Media pembelajaran ini sudah baik.

Saran : Sebaiknya dalam media pembelajaran ini ditambahkan kunci jawaban dan pembahasan tentang soal tersebut.

Kesimpulan :

Anda boleh memilih lebih dari satu jawaban program pembelajaran interaktif ini secara umum.

- a. Menarik
- b. Membosankan
- c. Tidak mudah dipahami
- d. Dapat dipahami
- e. Layak
- f. Tidak layak

AGENDA PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR SEBAGAI AHLI MATERI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T

NIP : 19760529 200604 2 007

Unit Kerja : Jurusan Tata Kecantikan Kulit SMK N 4 Yogyakarta

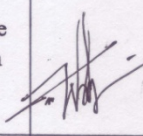
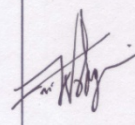
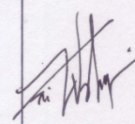
Telah membimbing mahasiswa dan melakukan validasi terhadap tugas akhir skripsi "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Desain Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit", hasil tugas akhir skripsi tersebut dibuat oleh mahasiswa :

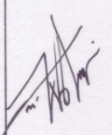
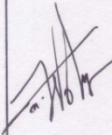
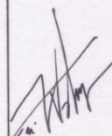
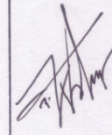
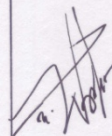
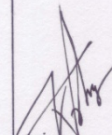
Nama : Eka Ningrum Rakhmawati

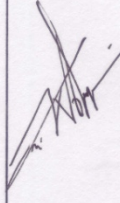
NIM : 11206244007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Seni Rupa/Pendidikan Seni Rupa

Dengan agenda bimbingan tertera dalam tabel berikut :

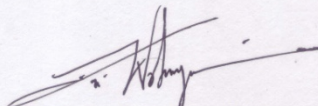
NO	TANGGAL	TOPIK BIMBINGAN	SARAN	TTD
1	02-08-2015	Membahas mengenai sinkronisasi judul media dengan materi yang ada di sekolah	Memberikan silabus, struktur kurikulum, file modul yang digunakan sebagai acuan untuk menyusun materi	
2	05-08-2015	Meneliti dan merevisi materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, disesuaikan dengan KI-KD yang dipilih	Masih ada materi yang perlu ditambahkan dalam desain dikarenakan mata pelajaran desain sudah dihapus sehingga perlu diberikan agar dapat dipelajari siswi	
3	13-08-2015	Meneliti dan merevisi materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, disesuaikan dengan KI-KD yang dipilih. Meneliti contoh gambar yang dipilih dan disesuaikan dengan materi.	Materi yang diberikan sudah cukup dan sesuai dengan KI-KD yang dipilih, gambar sudah sesuai.	
4	16-09-2015	Meneliti naskah media	Bahasa yang digunakan	

		pembelajaran yang dibuat mahasiswa, disesuaikan dengan bahasa yang dipahami siswi agar memudahkan pembelajaran	sudah mudah untuk dipahami siswi karena merupakan bahasa pergaulan sehari-hari.	
5	25-09-2015	Meneliti soal untuk evaluasi dalam media pembelajaran agar sesuai dengan kisi-kisi soal	Memberikan RPP dan kisi-kisi soal mengenai rias wajah khusus dan kreatif agar dapat dijadikan acuan membuat soal.	
6	30-10-2015	Membuat jadwal untuk validasi media	Dikarenakan minggu awal november sedang diselenggarakan LKS sehingga jadwal untuk validasi media tahap pertama dipilih tanggal 06-11-2015.	
7	06-11-2015	Validasi media tahap pertama	Masih ada yang perlu direvisi dalam gerak animasi karena menimbulkan kurang fokusnya siswi nantinya dalam mempelajari video yang ada di media.	
8	13-11-2015	Membuat jadwal untuk uji coba lapangan dengan	Dikarenakan akan ada tugas ke luar kota maka jadwal uji coba disesuaikan dengan kepulangan dari luar kota dipilih tanggal 21-11-2015	
9	20-11-2015	Validasi media tahap kedua	Media yang dikembangkan sudah layak di uji cobakan kepada siswi. Untuk jadwal uji coba tidak bisa dilaksanakan tanggal 21-11-2015 dikarenakan lab. komputer masih	

			digunakan untuk UKG sehingga dipilihlah tanggal 24-11-2015	
10	24-11-2015	Uji coba lapangan dengan siswa TKK 2 dari jam pelajaran pertama s.d keempat di lab. komputer	Uji coba lapangan dimulai jam 07.30 – 10.30 dilakukan oleh siswi TKK 2 sejumlah 29 siswi dikarenakan 1 siswi berhalangan hadir di kelas. Selama proses uji coba berlangsung lancar tidak ada kendala yang berarti hanya perlu waktu sedikit lama karena memindahkan file media di komputer yang digunakan anak.	

Yogyakarta, 28 NOV 2015

Pembimbing / Ahli Materi



Tri Endra Wahyuni, S.Pd.T

NIP. 19760529 200604 2 007

HASIL UJI COBA LAPANGAN ASPEK PEMBELAJARAN

SISWA	INDIKATOR			JUMLAH
	ASPEK PEMBELAJARAN			
	1	2	3	
1	3	3	3	9
2	3	4	3	10
3	3	4	3	10
4	3	3	3	9
5	3	4	3	10
6	3	4	3	10
7	4	4	3	11
8	4	3	4	11
9	4	3	3	10
10	3	3	3	9
11	3	3	3	9
12	4	4	3	11
13	3	3	2	8
14	3	3	4	10
15	4	4	3	11
JUMLAH	50	52	46	148
RATA-RATA	3,33	3,47	3,07	9,87
SKOR RATA-RATA KESELURUHAN				3,29
SKOR TANGGAPAN				82,22
KRITERIA				SL

HASIL UJI COBA LAPANGAN ASPEK ISI

SISWA	INDIKATOR							JUMLAH
	ASPEK ISI							
	1	2	3	4	5	6	7	
1	3	4	3	4	3	3	3	23
2	3	3	4	3	3	3	3	22
3	3	3	3	4	4	3	2	22
4	3	3	3	4	3	3	3	22
5	3	4	4	4	4	4	4	27
6	3	3	3	3	4	4	3	23
7	3	3	3	3	3	3	4	22
8	4	4	4	3	3	2	2	22
9	4	4	4	3	3	3	3	24
10	2	3	3	3	4	2	3	20
11	3	4	3	3	3	2	3	21
12	3	3	3	3	3	3	3	21
13	3	3	3	3	3	3	3	21
14	3	3	4	4	4	3	3	24
15	3	4	4	4	4	3	3	25
JUMLAH	46	51	51	51	51	44	45	339
RATA-RATA	3,07	3,40	3,40	3,40	3,40	2,93	3,00	22,60
SKOR RATA-RATA KESELURUHAN								3,23
SKOR TANGGAPAN								80,71
KRITERIA								SL

HASIL UJI COBA LAPANGAN ASPEK TAMPILAN

SISWA	INDIKATOR										JUMLAH
	ASPEK TAMPILAN										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	34
4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	32
5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	36
6	3	3	4	4	2	4	2	3	3	3	31
7	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31
8	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	35
9	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	34
10	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	33
11	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	28
12	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	32
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
15	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
JUMLAH	51	51	51	52	51	48	47	49	46	48	494
RATA-RATA	3,40	3,40	3,40	3,47	3,40	3,20	3,13	3,27	3,07	3,20	32,93
SKOR RATA-RATA KESELURUHAN											3,29
RATA-RATA HASIL											82,33
KRITERIA											SL

FOTO UJI COBA LAPANGAN



Pengembang menjelaskan cara mengisi angket lembar uji coba lapangan



Pengembang menjelaskan cara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif



Siswa mempelajari multimedia pembelajaran interaktif



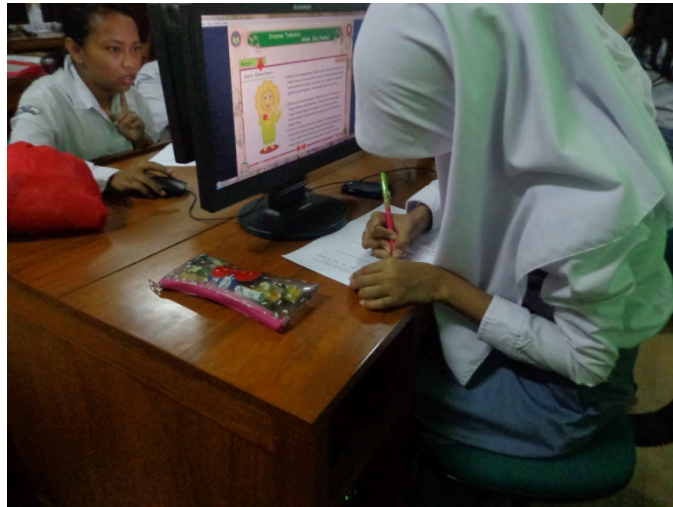
Siswa mencoba mengerjakan soal evaluasi



Siswa mencoba simulasi gambar pada media



Siswa mencoba simulasi gambar pada media



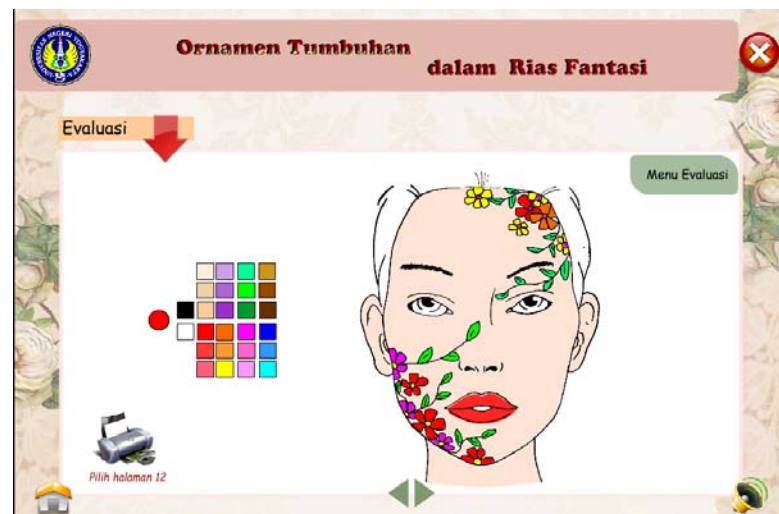
Siswa mengisi angket lembar uji coba lapangan



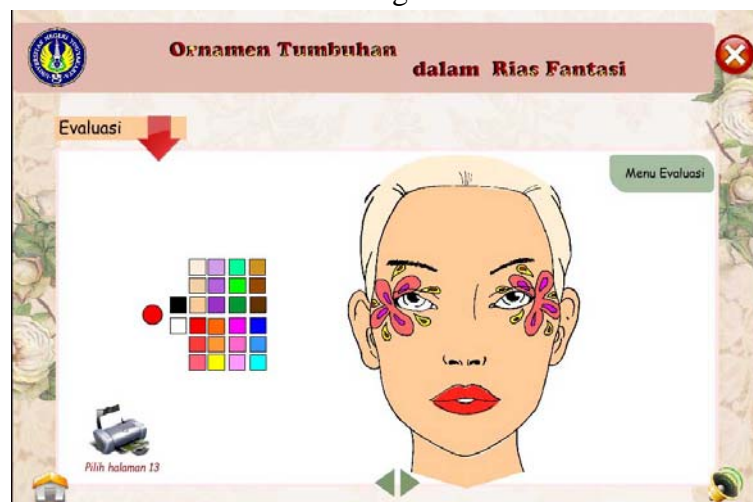
Hasil nilai soal evaluasi siswa 1



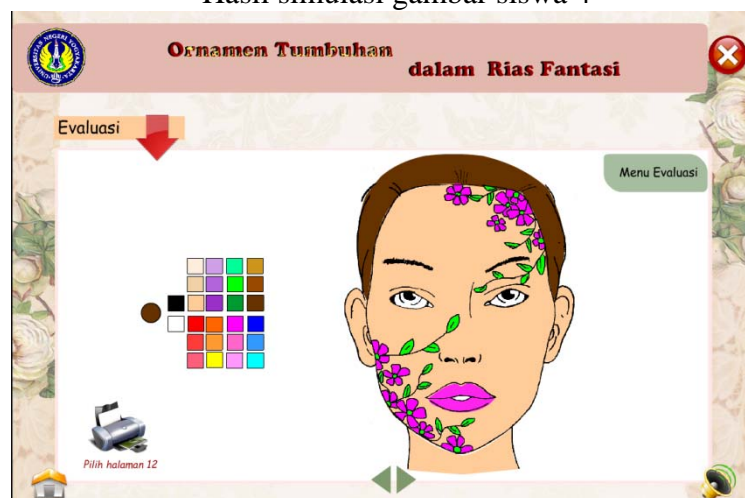
Hasil nilai soal evaluasi siswa 2



Hasil simulasi gambar siswa 3






Hasil simulasi gambar siswa 4



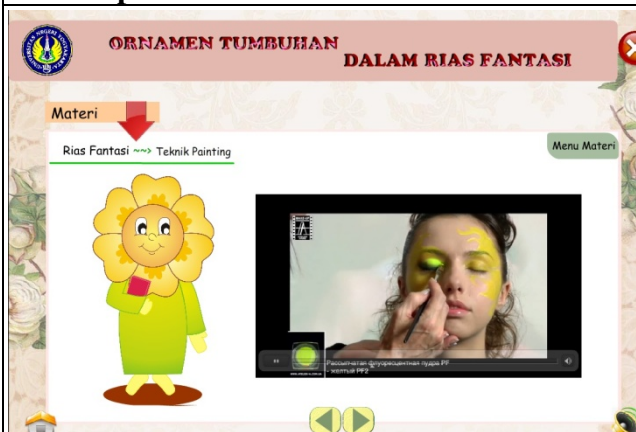
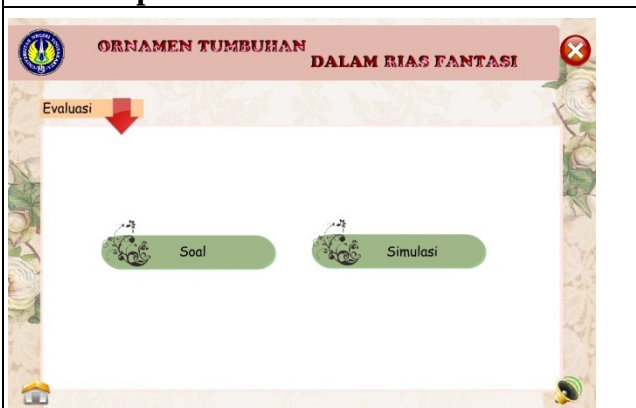


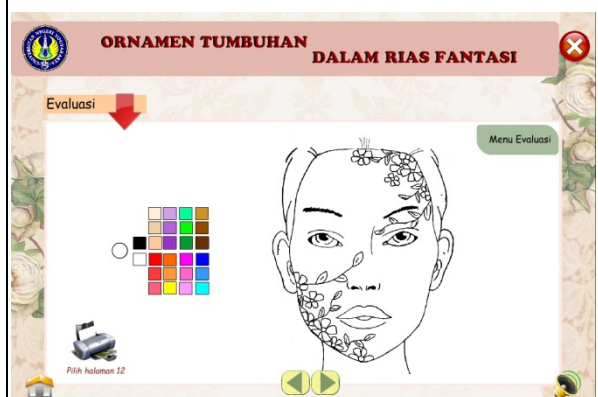
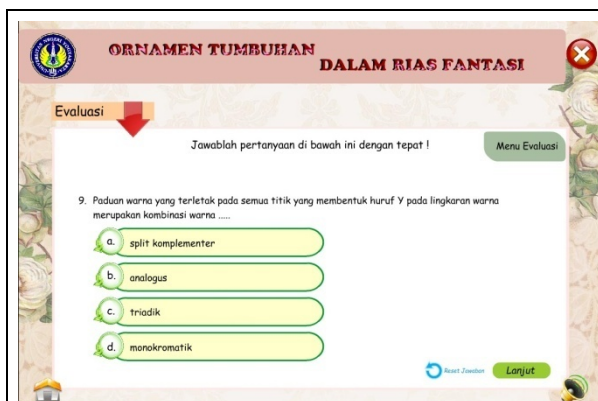
Hasil simulasi gambar siswa 5

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN

 <p>Selamat Datang Di Media Pembelajaran</p> <p>ORNAMEN TUMBUHAN DALAM RIAS FANTASI</p> <p>Oleh : Eka Ningrum Rakhmawati</p> <p>Mulai</p>	<p>Halaman pembuka dengan <i>background</i> hitam dan tulisan “Selamat Datang di Media Pembelajaran Ornamen Tumbuhan Dalam Rias Fantasi”. Terdapat musik pengiring saat memulainya. Tombol “mulai” akan membawa pengguna ke halaman utama.</p>
<p style="text-align: center;">Implementasi halaman pembuka</p>  <p style="text-align: center;">Implementasi halaman utama</p>	<p>Halaman utama dengan <i>background vintage</i> bernuansa merah muda. Terdapat pilihan menu diantaranya petunjuk, kompetensi, daftar pustaka, materi, evaluasi dan profil. Terdapat pula tombol <i>home</i> dan <i>exit</i>.</p>
 <p style="text-align: center;">Implementasi halaman petunjuk</p>	<p>Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan media diantaranya petunjuk penggunaan tombol untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.</p>

 <p>Implementasi halaman kompetensi</p>	<p>Halaman kompetensi berisi KI-KD yang dipilih sebagai acuan membuat media pembelajaran ditunjukkan dengan warna dan ukuran <i>font</i> yang berbeda.</p>
 <p>Implementasi halaman daftar pustaka</p>	<p>Halaman daftar pustaka berisi sumber buku maupun <i>link</i> internet yang digunakan sebagai dasar materi untuk pembuatan media pembelajaran.</p>
 <p>Implementasi halaman materi</p>	<p>Halaman materi berisikan tombol yang menghubungkan ke isi materi dalam media pembelajaran terdiri dari 3 tombol yaitu tombol materi ornamen, tombol materi desain dan tombol materi rias fantasi.</p>

 <p>Implementasi sub-materi ornamen</p>	<p>Untuk halaman sub-materi ornamen terdapat tombol <i>exit</i> dipojok kanan atas dan terdapat tombol menu materi yang berfungsi untuk kembali ke halaman materi. Terdapat pula tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> yang berguna untuk mengembalikan dan melanjutkan ke halaman lain. Tampak pula <i>icon</i> bunga yang berguna sebagai narator dalam media pembelajaran yang akan menerangkan isi materi.</p>
 <p>Implementasi sub-materi elemen desain</p>	<p>Untuk halaman sub-materi desain terdapat tombol <i>exit</i> dipojok kanan atas dan terdapat tombol menu materi yang berfungsi untuk kembali ke halaman materi. Terdapat pula tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> yang berguna untuk mengembalikan dan melanjutkan ke halaman lain. Tampak pula <i>icon</i> bunga yang berguna sebagai narator dalam media pembelajaran yang akan menerangkan isi materi. Terdapat animasi gerak pada lingkaran warna.</p>
 <p>Implementasi sub-materi rias fantasi</p>	<p>Untuk halaman sub-materi rias fantasi terdapat tombol <i>exit</i> dipojok kanan atas dan terdapat tombol menu materi yang berfungsi untuk kembali ke halaman materi. Terdapat pula tombol <i>next</i> dan <i>previous</i> yang berguna untuk mengembalikan dan melanjutkan ke halaman lain. Tampak pula <i>icon</i> bunga yang berguna sebagai narator dalam media pembelajaran yang akan menerangkan isi materi. Pada bagian video bisa dibuat <i>play</i>, <i>pause</i> dan <i>stop</i>.</p>
 <p>Implementasi sub-materi evaluasi</p>	<p>Halaman evaluasi terdiri dari 2 pilihan yaitu soal yang berisikan 15 butir soal mengenai materi yang sudah dibahas dalam media pembelajaran terdapat tombol <i>resert</i> jawaban jika merasa tidak yakin dengan jawaban sebelumnya dan hanya bisa digunakan untuk 1 soal yang sedang dikerjakan serta tombol “lanjut” yang berfungsi untuk melanjutkan ke soal berikutnya dan simulasi yang berisikan</p>



Implementasi halaman evaluasi

gamemewarnai terdiri dari 4 gambar wajah dan kolom warna untuk mewarnai desain ornamen yang diterapkan pada gambar wajah serta tombol *print* yang berfungsi untuk mencetak atau menyimpan gambar yang sudah diwarnai dalam bentuk pdf.



Implementasi halaman profil

Halaman profil berisi data diri penyusun media pembelajara dan ucapan terima kasih kepada pihak yang turut terlibat didalam penyelesaiannya.

IMPLEMENTASI COVER DAN SAMPUL CD PEMBELAJARAN

