

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
SENI GRAFIS SISWA KELAS VIII SMPN 1 NGEMPLAK**

SKRIPSI

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



oleh

Afrila Wahyuastuti

12206244010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Desember 2016

Menyetujui
Pembimbing,

Drs. Mardiyatmo, M.Pd

NIP. 19571005 198703 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Desember dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Ketua Penguji		6 Januari 2017
Eni Puji Astuti, S.Sn, M.Sn	Sekretaris Penguji		6 Januari 2017
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji Utama		12 Januari 2017

Yogyakarta, 12 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A

NIP. 19610524 199001 2001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

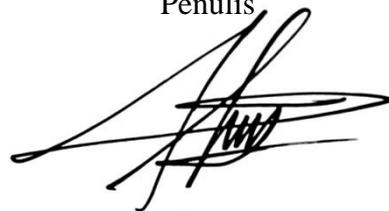
Nama : Afrila Wahyuastuti
NIM : 12206244010
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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, 7 Desember 2016

Penulis



Afrila Wahyuastuti

MOTTO

I am the master of my fate

I am the captain of my soul

“INVICTUS” William Ernest Henley (1849-1903)

“Impossible we do! Miracle we try!”

“My Stupid Boss” Chaos

Lawan malasmu! Segera mulai pekerjaanmu, maka kau akan sulit untuk berhenti!

Afrila Wahyuastuti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Hasil karya ilmiah ini, penulis mempersembahkan untuk :

“Orang tua tersayang Bapak Juwandi, Ibu Siti Samsiah, kakak-kakak, ponakan saya gembil, partner terbaik saya Nurasa Arief Herdiyono, dan teman-teman yang selalu mendukung saya di berbagai keadaan, terimakasih untuk doa yang tak henti-hentinya untuk saya”.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadapan Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing saya Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yaitu teman-teman dan keluarga yang telah mendukung, memberi semangat, dan memberi bantuan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Yogyakarta, 7 Desember 2016

Penulis,

Afrila Wahyuastuti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Penelitian Pengembangan.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	6
1. Pembelajaran Seni Rupa	6
2. Seni Grafis.....	7
3. Cetak Tinggi (<i>relieft print</i>) Berdasarkan Bahan Pembuat Klise	11
a. Cetak Tinggi Berklise Keras	11

b. Cetak Tinggi Berklise Sederhana.....	12
4. Prinsip Dasar Desain Seni Rupa	13
5. Media Pembelajaran.....	14
6. Karakteristik Peserta Didik SMP	17
7. Multimedia Interaktif	18
8. Perangkat Lunak Multimedia.....	22
9. Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia	22
10. Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Seni Grafis..	25
11. Penelitian yang Relevan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Data Penelitian	28
C. Sumber Data	29
D. Pengumpulan Data	29
1. Tahap Studi Pendahuluan	30
2. Tahap Perancangan Produk	31
3. Tahap Validasi Produk	32
4. Uji Coba Produk	33
E. Instrumen Pengumpulan Data	35
F. Teknik Penentuan Validitas	36
G. Analisis Data	37

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	43
1. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Untuk Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak.....	43
a. Tahap Study Pendahuluan	43
b. Perancangan Produk	47

c. Validasi Produk.....	63
d. Uji Coba Produk	72
2. Kendala dalam Penelitian Pengembangan	75

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	76
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	79
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	82
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	16
Gambar II : Alur Prosedur Penelitian.....	34
Gambar III : Komponen Dalam Analisis Data Miles dan Huberman	38
Gambar IV : Struktur Materi Seni Grafis	46
Gambar V : <i>Flowchart</i> Materi Seni Grafis.....	48
Gambar VI : Struktur Navigasi <i>Opening</i>	53
Gambar VII : Struktur Navigasi Menu.....	53
Gambar VIII : Struktur Navigasi Materi	53
Gambar IX : Struktur Navigasi Evaluasi	54
Gambar X : Maskot	55
Gambar XI : Karakter Pemain	56
Gambar XII : <i>Background</i> Pembuka.....	58
Gambar XIII : <i>Background</i> Materi	58
Gambar XIV : Tombol Info	59
Gambar XV : Desain Tampilan Info 1	59
Gambar XVI : Desain Tampilan Info 2	60
Gambar XVII : <i>Feedback</i> Evaluasi	61
Gambar XVIII : Desain Sampul Kemasan <i>DVD</i>	62
Gambar XIX : Desain Stiker Kepingan <i>DVD</i>	63
Gambar XX : Materi Seni Grafis Berklise Keras Sebelum Revisi.....	64
Gambar XXI : Materi Seni Grafis Berklise Keras Setelah Revisi.....	64
Gambar XXII : Daftar Pustaka.....	65
Gambar XXIII : <i>Background</i> Materi	66
Gambar XXIV : Informasi 1 Sebelum Revisi	67
Gambar XXV : Informasi 2 Sebelum Revisi	67
Gambar XXVI : Informasi 3 Sebelum Revisi	68

Gambar XXVII : Informasi 1 Setelah Revisi.....	68
Gambar XXVIII : Informasi 2 Setelah Revisi.....	68
Gambar XXIX : Informasi 3 Setelah Revisi.....	69
Gambar XXX : Informasi Tujuan dan Indikator Sebelum Revisi.....	70
Gambar XXXI : Informasi Tujuan dan Indikator Setelah Revisi.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: SK dan KD Pembelajaran Seni Grafis Kurikulum KTSP.....	31
Tabel 2	: SK dan KD Pembelajaran Seni Grafis Kurikulum KTSP.....	45
Tabel 3	: <i>Storyboard</i>	50

Daftar Lampiran

	Halaman
Lampiran 1. Pedoman Wawancara Observasi Terhadap Guru Seni Rupa dan Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak	83
Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi Terhadap Guru Seni Rupa dan Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak	85
Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Validasi Produk Terhadap Ahli Media dan Ahli Materi	87
Lampiran 4. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Penilaian Produk Terhadap Guru Seni Rupa dan Uji Coba Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak	89
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Penilaian Produk dengan Ahli Materi dan Ahli Media	92
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Penilaian Produk Terhadap Guru Seni Rupa dan Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak.....	94
Lampiran 7. Hasil Wawancara Penilaian Produk Terhadap Guru Seni Rupa dan Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak.....	97
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Seni Rupa	103
Lampiran 9. Lembar Angket Penilaian Produk Ahli Materi, Ahli Media, Guru Seni Rupa, dan Kelima Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak.....	108
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Seni Rupa Kelas VIII.....	123
Lampiran 11. Daftar Hadir Uji Coba Siswa.....	130
Lampiran 12. Skenario Multimedia Interaktif Media Pembelajaran Seni Grafis	131
Lampiran 13. <i>Capture</i> Hasil Evaluasi Siswa Kelas VIII	150
Lampiran 14. Dokumentasi	152
Lampiran 15. Surat Perizinan.....	153

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN

SENI GRAFIS SISWA KELAS VIII SMPN 1 NGEMPLAK

Oleh Afrila Wahyuastuti

NIM 12206244010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak yang layak untuk memenuhi kebutuhan belajar mandiri siswa kelas VIII SMP dalam pembelajaran seni grafis.

Prosedur penelitian: Pertama, analisis potensi masalah melalui observasi lapangan dan pengumpulan bahan materi untuk menentukan materi pembelajaran seni grafis di kelas VIII melalui SK & KD kurikulum KTSP, RPP, dan buku ajar. Kedua, perancangan produk melalui pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, dan penyusunan. Ketiga validasi produk, oleh ahli materi, ahli media dan *reviewer* (guru seni rupa). Keempat uji coba terhadap lima siswa Kelas VIII. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data diabsahkan dengan triangulasi oleh ahli media, ahli materi, *reviewer* dan siswa.

Hasil penelitian berupa produk multimedia interaktif pembelajaran seni grafis untuk siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak dalam bentuk *DVD*, yang dirancang menggunakan *Adobe Flash CS6*, desain produk menggunakan *Corel Draw X7*, dan video tutorial menggunakan *Corel Video Studio Pro X5*. Multimedia interaktif berisi materi pengantar seni grafis, materi inti seni grafis berklise sederhana, video tutorial yang menayangkan cara pembuatan klise sampai hasil *finishing* karya dan evaluasi berupa soal. Berdasarkan contoh *finishing* karya yang terdapat pada video tutorial maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi seni grafis berklise sederhana. Desain tampilan materi dalam bentuk gambar-gambar yang berwarna. Produk multimedia interaktif telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru seni rupa dan telah diuji cobakan kepada siswa. Melalui lembar validasi, wawancara dan angket penilaian produk yang menunjukkan hasil penilaian sangat baik mendominasi sehingga multimedia interaktif seni grafis sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. Menurut peserta didik dengan multimedia pembelajaran interaktif tersebut mereka lebih memahami materi seni grafis yang telah dilengkapi video tutorial, disamping mudah digunakan multimedia interaktif tersebut cocok digunakan sebagai pembelajaran mandiri siswa.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pemicu semakin mudahnya informasi yang akan didapat oleh setiap orang, dan sebagai penunjang dalam pengembangan bahan ajar yang telah ada. Dalam perkembangan media dan alat penunjang bahan ajar digunakan untuk tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Ketercapaian tujuan pendidikan melalui sebuah proses interaksi pendidik dan peserta didik akan lebih dominan terjadi, oleh karena itu timbal balik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik harus dapat berlangsung baik, kondusif dan saling mendukung. Dunia pendidikan perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia dan unsur yang paling menentukan keberhasilan adalah guru atau pendidik, karena guru atau pendidik harus dapat memotivasi dan menyampaikan materi-materi yang lebih menarik.

Guru yang tidak menggunakan media dan bahan ajar yang tepat banyak menemui masalah ketika pembelajaran sedang berlangsung. Suhana (2014:23) mengungkapkan “proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bilamana para guru dapat menggunakan bahan ajar baru”. Penggunaan bahan ajar yang baru merupakan salah satu solusi yang harus dibuat oleh seorang pendidik. Salah satu pemecahan masalah pembelajaran yaitu

dengan media pembelajaran yang efektif bagi siswa untuk menerima secara maksimal informasi yang di berikan oleh guru.

Media sangat diperlukan bagi proses pembelajaran di kelas maupun luar kelas, karena media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik dalam aktivitas belajar. Media juga mampu membantu peserta didik lebih memahami materi. Beberapa alat bantu pembelajaran saat ini telah memanfaatkan teknologi dalam pengembangannya. Beberapa media pelajaran sudah banyak dihasilkan, namun diperlukan solusi agar media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, dan menumbuhkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan.

Salah satu solusi agar media menjadi menarik adalah dengan mengemas materi dalam bentuk multimedia. Program multimedia biasanya bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk menggunakannya. Dalam pembelajaran multimedia interaktif bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi belajar mandiri peserta didik. Terlebih dalam pembelajaran seni rupa yang membutuhkan waktu dan parktik yang lama.

Pembelajaran seni rupa merupakan pelajaran yang menarik bagi sebagian besar peserta didik. Soehardjo (2005: 166) menjelaskan mata pelajaran seni dengan seni sebagai bahan pelajarannya tidak terbebas dari fungsi untuk turut serta menumbuhkan pertumbuhan serta perkembangan individu peserta didik. Namun pembelajaran seni memiliki kendala yaitu pembelajaran tersebut tidak

sepenuhnya memberikan kesempatan untuk berkreasi ataupun berapresiasi dengan bebas, keterbatasan waktu belajar terutama dan suasananya tidak memberikan kesempatan untuk melakukan perenungan serta penjelajahan kerja yang bebas tapi serius. Dalam pernyataan tersebut dapat di simpulkan bahwa waktu pembelajaran seni yang kurang di sekolah tidak memberikan kesempatan peserta didik lebih jelas memahami tentang pembelajaran seni. Permasalahan tersebut juga dialami oleh peserta didik di SMP Negeri 1 Ngemplak, Sleman.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran seni grafis. Guru menggunakan media pembelajaran yang telah terfasilitasi di sekolah namun kurang efektif dalam penggunaannya. Guru sebatas menggunakan *power point* sebagai media yang paling mudah digunakan. Jam pelajaran hanya 2x40 menit setiap satu minggu menjadi masalah ketika peserta didik sedang melakukan pembelajaran praktik. Peserta didik cenderung jenuh dan bosan saat pelajaran seni grafis di sekolah, karena buku materi atau modul yang diberikan cenderung monoton dan kurang lengkap materinya. Situasi kelas yang ramai menambah peserta didik tidak fokus dalam menerima instruksi maupun materi dalam kegiatan praktik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dibutuhkan media yang efektif dalam pembelajaran mandiri.

Ditemukannya masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran seni rupa peneliti ingin membuat media pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar sehingga peserta didik dapat fleksibel mengatur waktu belajarnya sendiri. Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran seni rupa bagi siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak,

Sleman ini dengan materi seni grafis karena pemberian materi tersebut belum optimal disampaikan. Penyampaian materi dan praktik membutuhkan waktu yang lama sehingga tidak cukup untuk diajarkan secara lengkap di sekolah.

B. Fokus Masalah

Penelitian terfokus pada bagaimana menghasilkan produk multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* membahas tentang materi seni grafis berdasarkan kurikulum KTSP, untuk peserta didik kelas VIII SMP.

C. Tujuan Penelitian

Menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif pembelajaran yang layak untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik kelas VIII SMP dalam pembelajaran seni grafis secara mandiri.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu menjadi bahan refleksi terhadap penentuan materi ajar dan media yang akan disampaikan dalam pembelajaran ditingkat SMP khususnya pada mata pelajaran seni rupa.
- b. Mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai multimedia interaktif pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa kelas VIII di SMPN 1 Ngemplak, Sleman.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan fasilitas pembelajaran untuk kelas VIII di SMPN 1 Ngemplak, Sleman.

b. Bagi Guru

Bagi guru seni rupa dan peserta didik SMPN 1 Ngemplak, Sleman hasil penelitian ini dalam pembelajaran mata pelajaran seni grafis dapat digunakan untuk mempengaruhi efektivitas program belajar, mengajar dan merangsang peserta didik dalam pembelajaran mandiri.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain dan mampu menjadi referensi bagi mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Seni Rupa

Kegiatan belajar merupakan hal yang penting bagi siswa dalam pengembangan dirinya. Belajar menurut Sugihartono dkk. (2012:74) dapat diartikan sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan. Aktivitas belajar dapat disimpulkan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen karena adanya interaksi dan pengalaman.

Kegiatan belajar di sekolah merupakan sesuatu yang seharusnya dilakukan oleh peserta didik ketika proses pembelajaran. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Menurut Komara (2014:29-30) pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, dalam proses pembelajaran, perhatian merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya”. Proses pembelajaran dapat disimpulkan sebagai proses interaksi menciptakan suasana agar peserta didik belajar sehingga peserta didik mempunyai perhatian yang besar mengenai apa yang di pelajari.

Proses pembelajaran seni rupa akan mudah di pahami peserta didik bila cara menyampaikan materinya menarik. Proses pembelajaran seni rupa sangat

dibutuhkan guru kreatif, peran guru menjadi pokok sebagai mediator dan fasilitator bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Proses pembelajaran seni rupa lebih menekankan pada proses pembelajarannya dan bukan pada hasilnya, sehingga kegiatan belajar seni sangat menekankan pada esensi pendidikan seni (Sumartono, 2014: 2). Guru mempunyai peran sangat penting dalam proses pembelajaran dengan penyampaian materi yang kreatif dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Peserta didik yang memiliki perhatian terhadap pembelajaran akan mudah mengerti dan memahami pelajaran, namun banyak peserta didik yang membutuhkan waktu lama untuk benar-benar memperhatikan sehingga dapat memahami pelajaran. Dari permasalahan diatas peran guru sangat penting dalam menentukan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar dapat berupa materi pelajaran, sumber belajar, strategi belajar, metode pembelajaran dan media yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Seni Grafis

Seni grafis merupakan salah satu cabang seni rupa murni yang diajarkan di SMP dalam pelajaran seni rupa. “Grafis berasal dari kata *graphein* “melukis” atau “menggambar”. Seni (cetak) grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan” (Susanto, 2011:162). Mardiyatmo (2010: 4) menyatakan bahwa seni grafis adalah seni yang meliputi ; gambar (*drawing*), lukisan (*painting*), cukilan (*engraving*), serta etsa (*etching*) yang

dicetakkan pada suatu bidang kertas (*Flowler*). Sedangkan menurut Nurdjanti dalam (Mardiyatmo, 2010: 4) menyatakan bahwa “yang dimaksud dengan seni grafis pada prinsipnya adalah karya seni rupa *dwimatra* yang dihasilkan melalui proses cetak mencetak dalam jumlah besar, serta ada hubungannya dengan lekat (*intimiteit*) dengan senimannya”. Lebih khusus lagi Marianto (1988) menyebutkan bahwa seni grafis adalah sinonim dari *printmaking* (cetak-mencetak). Dari beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa seni grafis merupakan kegiatan melukis atau menggambar prinsipnya adalah menghasilkan karya seni rupa *dwimatra* melalui proses cetak mencetak dalam jumlah besar dengan proses cetak manual dan menggunakan material tertentu yang dicetakkan pada suatu bidang kertas.

Seni grafis sering di kaitkan dengan kegiatan mencetak. “Mencetak adalah kemungkinan membuat salinan dalam jumlah banyak atau lebih banyak dari original yang sama” (Scheder, 1978: 23). Pada awal munculnya seni grafis sangat berperan dalam bidang ilustrasi dan dekorasi untuk buku dan barang cetak lainnya. Berangkat dari sinilah kata grafis menunjukkan arti bagi segala sesuatu yang dihasilkan melalui metode cetak.

Proses cetak-mencetak memiliki banyak teknik yang berkembang, namun pada hakikatnya seni cetak dapat dibagi dalam kategori sebagai berikut:

1) Cetak Tinggi (*relief print*)

Stempel merupakan salah satu contoh benda yang memanfaatkan teknik cetak tinggi dalam pengaplikasiannya. Metode pencetakan yang huruf atau

gambarnya menonjol lebih tinggi di atas permukaan hasil pencetakan ulang buku, baik karena mengalami penyempurnaan ataupun tidak (Susanto, 2011: 78). Bagian dari suatu permukaan cetak yang terkena tinta adalah bagian yang menonjol. Bagian menonjol ini dapat dicapai karena tempelan atau hasil pencukilan bagian yang tidak diperlukan. Pada cetak cukil kayu bagian yang tidak diperlukan dicukil dengan pahat atau pisau.

Teknik cetak tinggi merupakan teknik pencetakan yang diajarkan di mata pelajaran seni rupa karena teknik ini mudah di aplikasikan dalam pembelajaran seni grafis. Penggunaan alat dan bahan yang mudah di dapat sehingga peserta didik mampu mempraktikannya di sekolah maupun di rumah. Teknik pencetakannyapun tidak rumit. Sehingga peserta didik mampu berkreasi dan membuat karya seni grafis teknik cetak tinggi dengan mudah.

2) Cetak Dalam (*intaglio*)

Kebalikan dari cetak relief, pada proses ini yang dicukil adalah bagian yang menyimpan tinta, lalu ditumpangi kertas lembab, dan setelah dilakukan pengepresan secukupnya tinta yang tersimpan dalam alur tadi akan tercetak di kertas (Marianto, 1988: 15). Cetak dengan prinsip penggoresan imaji ke atas permukaan, biasanya plat tembaga atau seng digunakan sebagai bahan acuan utama dan permukaan cetak dibentuk dengan teknik etsa, *engraving* dan *drypoint* (Susanto, 2011: 78). Cetak dalam merupakan salah satu teknik pencetakan seni grafis, namun dalam penerapannya teknik tersebut kurang cocok untuk peserta didik di tingkat SMP. Karena alat dan bahan yang diperlukan terlalu rumit dan membutuhkan alat-alat khusus.

3) Cetak Datar

Pada cetakan ini tidak ada bagian yang tinggi maupun rendah, permukaan cetak direspon/digores secara kimiawi, dibuat bagian yang menyerap dan menolak tinta. Dengan cara ini proses cetak dapat dilakukan. Cetak datar seperti *offset*, medianya adalah plat logam (Marianto, 1988: 15). Materi dan praktik dalam pembuatan karya cetak datar tidak di ajarkan dalam pembelajaran seni grafis tingkat SMP karena waktu yang terbatas saat pembelajaran dan penggunaan bahan-bahan kimia akan berbahaya bagi peserta didik.

4) Cetak Saring

Media acuan berupa kain *screen* yang memiliki jaringan sangat halus dan fleksibel. Seiring perkembangan zaman teknik cetak saring mulai berkembang dari manual seperti serigrafi dan sablon, lalu berkembang pula *offset*, *photocopy* dan *waterless lithografi* yang bertujuan untuk ramah lingkungan (Susanto, 2011: 78).

Cetak saring merupakan teknik pencetakan seni grafis yang hasilnya sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari seperti di kaos, baju, tas, tirai, dan lain-lain. Teknik cetak saring memang menarik untuk dipelajari atau di ajarkan, namun untuk tingkat SMP teknik tersebut memiliki kerumitan. Pencetakan harus menggunakan berbagai peralatan khusus sehingga peserta didik di jenjang SMP tidak dapat mempraktikkannya langsung di rumah. Pembelajaran di kelas hanya 2x40 menit juga tidak mencukupi untuk mengajarkan teknik tersebut di sekolah.

3. Cetak Tinggi (*relief print*) Berdasarkan pada Bahan Pembuat Klise

Cetak tinggi merupakan teknik pencetakan yang diajarkan di mata pelajaran seni rupa tingkat SMP. Ciri umum yang membedakan antara seni grafis dengan cabang seni kreatif yang lainnya adalah sifat produktifnya dan memiliki beberapa media/teknik yang dapat menghasilkan keunikan atau karakteristik pada produknya (Marianto, 1988). Dalam cetak tinggi (*relief print*) terdapat perbedaan dalam bahan pembuatan klise dan dapat dibagi dalam kategori sebagai berikut:

a. Cetak Tinggi Berklise Keras

Beberapa bahan pembuat klise cetak tinggi adalah bahan-bahan yang keras dan harus menggunakan alat dalam proses pembuatan kilsenya seperti papan kayu, *hardboard*, *plywood*, tripleks; dsb. “Cukil kayu merupakan teknik seni cetak grafis dengan menggunakan bahan yang berbasis kayu yang kemudian dicukil, tergolong cetak tinggi” (Susanto, 2011: 439). “Pada cukil kayu (*woodcut*) biasanya menggunakan media (bahan) kayu dengan penampang *horizontal*, untuk *wood engraving* media kayu yang digunakan berpenampang vertikal” (Mardiyatmo, 2010: 37). Untuk membuat cukil kayu tidak dituntut menyediakan peralatan rumit, cukup dengan bahan pembuat klise seperti selebar kayu (*hardboard*, *plywood*, tripleks; dsb) pahat dan pisau cukil, rol, tinta dan kertas. Secara tradisional pisau sebagai alat cukil blok kayu, pisau ini terdiri dari beberapa macam bentuk dan ukuran yang pemakaiannya tergantung pada kebutuhan. Tinta yang dipakai mencetak karya cukil kayu adalah tinta berbasis minyak (Marianto, 1988).

b. Cetak tinggi berklise sederhana

Seni grafis memiliki berbagai teknik dalam menghasilkan karya. Bujono dan Adi (2012: 444) menyatakan bahwa

“Seni grafis bukan lagi terutama sebagai cabang seni rupa yang melahirkan multikarya banyak, serupa dan semua otentik. Melainkan seni yang membuka diri terhadap segala teknik termasuk yang bukan teknik grafis. Seorang perupa bisa saja menggambar, mencetaknya pada suatu bidang dengan *silkscreen*, menambah-nambah hasil cetak dengan potlot, tinta cina atau spidol, lalu ia cetak lagi karya itu lewat litografi dan seterusnya”.

Berbagai macam teknik dari yang paling sederhana sampai yang menggunakan teknologi telah dikembangkan agar seni grafis dapat menghasilkan karya yang bernilai dan unik. Salah satu pengembangan dalam seni grafis di tingkat SMP adalah dengan menggunakan berbagai bahan sederhana agar mempermudah peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Membuat karya menggunakan teknik cetak tinggi sederhana dapat menggunakan bahan klise sederhana antara lain adalah umbi-umbian, kayu lunak dan karet penghapus (Rismayanti online). Pembuatan klise juga bisa menggunakan bahan yang ada di sekitar lingkungan baik berupa buah-buahan maupun daun-daunan (Pertiwi online). Pembelajaran seni grafis di sekolah dapat menggunakan teknik cetak tinggi sederhana dengan pembuatan klise menggunakan bahan yang ada di sekitar lingkungan.

“Seni grafis, seperti semua cabang seni, adalah secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik” (Mariato, 1988). Dalam hal seni grafis, kreativitas bisa tercermin dari pilihan mencampur media (Bujono dan Adi, 2012: 443). Peralatan cukil yang digunakan

pun sederhana, yaitu pisau, cutter dan sejenisnya. Untuk memuat klise dalam teknik cetak tinggi sederhana ini bagian yang tidak digunakan dihilangkan dengan cara mencukilnya menggunakan *cutter*. Proses pencetakannya menggunakan teknik *direct printing* atau pencapan yang dilakukan langsung pada kertas (Sukimin dan Sutandur, 2008: 53). Penggunaan alat-alat yang sederhana dapat mempermudah peserta didik dalam pembuatan cetak tinggi klise sederhana.

Selain peralatan dan bahan pembuat klise, pewarna juga dibutuhkan dalam pembuatan karya grafis cetak tinggi sederhana. Pewarna yang digunakan bisa berupa tinta, pewarna makanan, cat air maupun pewarna alami yang dapat dibuat sendiri (Rismayanti online). Tinta berbasis air cepat kering, maka proses pengerjaannya berbeda dengan apa yang dilakukan kalau menggunakan minyak. Dengan tinta berbasis air dapat dicapai warna-warna transparan, dengan berbagai nuansa, pengolesan bisa menggunakan kuas dan sikat.

4. Prinsip Dasar Desain Seni Rupa

Prinsip-prinsip desain menurut Kusrianto (2009) adalah sebagai berikut :

1) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Penataan dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

2) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasi.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi unsur-unsur rupa.

4) Fokus

Pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada di sekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.

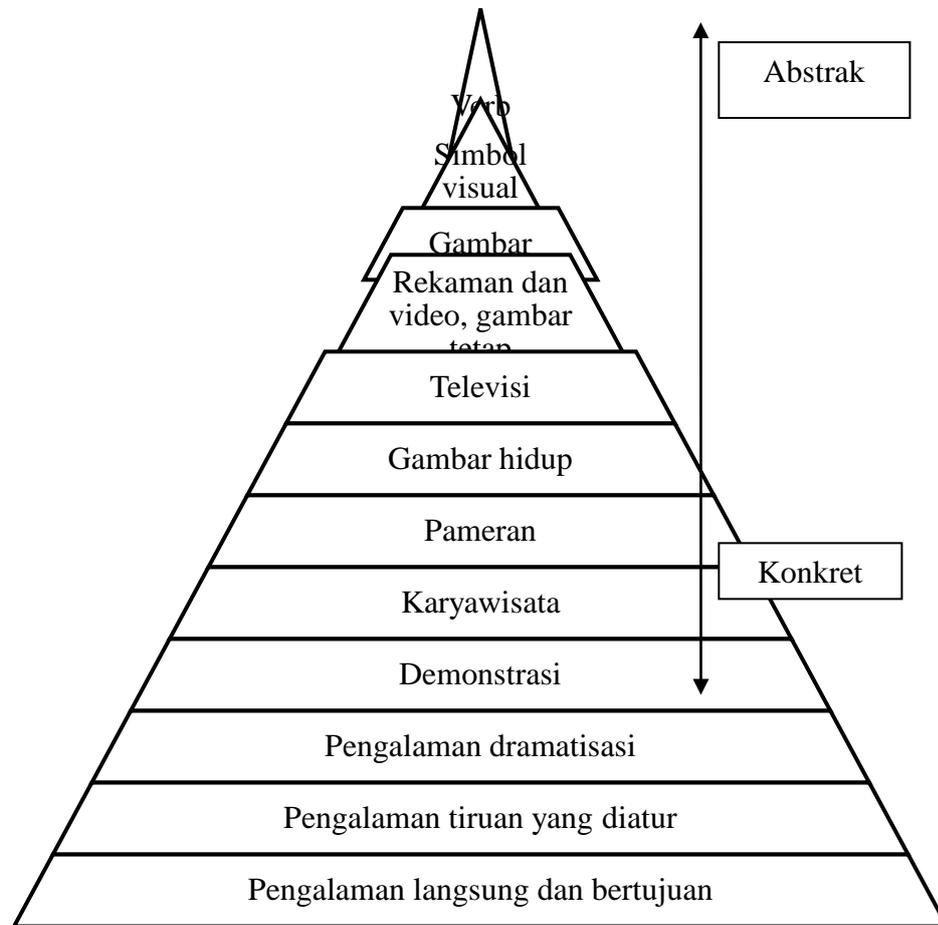
5. Media Pembelajaran

Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan penyampaian materi dapat efektif efisien. “Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi” (Indriana, 2011: 6). Media sangat di perlukan bagi proses pembelajaran di kelas maupun luar kelas, karena media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik. Sutirman (2013:15) mengemukakan bahwa “media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar”. Tim Dosen AP, (2011:41) merumuskan pengertian media yang cukup luas, mencakup berbagai bentuk perangsang belajar yang sering disebut sebagai *audio visuali*, serta berbagai bentuk alat penyaji perangsang belajar, berupa alat-alat elektronika seperti mesin pengajaran, film,

audio cassette, video cassette, televisi, dan komputer. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala bentuk dan saluran sumber belajar merangsang peserta didik untuk belajar dengan berbagai alat penyaji dalam penyampaiannya dan mampu digunakan di luar kelas.

Pembelajaran yang menarik dan efektif memerlukan adanya media pembelajaran yang baik. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. “Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi guru dan peserta didik, dengan maksud membantu peserta didik belajar secara optimal” (Sutirman, 2013:17).

Media pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik untuk menerima informasi dari guru secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Media yang menarik dengan isi materi yang sesuai dapat menarik minat belajar peserta didik dan akan berpengaruh terhadap kreativitas. Dengan masuknya media dalam proses pengajaran, maka perencanaan dan pengembangan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan pada kebutuhan belajar peserta didik. Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengajukan klasifikasi media dari tingkat yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Dan, klasifikasi ini dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale” (Indriana, 2011: 24).



Gambar I : Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Diketahui multimedia mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap peserta didik. Lambang visual dapat memberikan pengetahuan yang luas kepada peserta didik sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale multimedia interaktif seni grafis masuk dalam kategori rekaman, video dan gambar tetap, oleh karena itu multimedia interaktif tersebut dapat memberikan pengetahuan luas serta menumbuhkan ketertarikan yang tinggi untuk peserta didik belajar mandiri. Multimedia interaktif yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan video akan membantu peserta didik dalam pembelajaran

grafis. Multimedia tersebut akan dikemas dalam bentuk *DVD* interaktif yang dapat dioperasikan secara penuh dan mandiri oleh peserta didik.

6. Karakteristik Peserta Didik SMP

Anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat di kategorikan sebagai usia remaja awal. Hurlock dalam Izzaty dkk (2008: 124) menyatakan “awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun”. Siswa pada tingkat SMP telah memiliki kemampuan berfikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna tanpa memerlukan objek yang kongkrit atau bahkan objek yang visual. Hal tersebut salah satu ciri dari perkembangan kognitif remaja awal. Peserta didik telah memahami hal-hal bersifat imajinatif. Penerapannya dalam pembelajaran adalah belajar akan bermakna bila materi pelajaran sesuai dengan minat peserta didik. Pembelajaran akan berhasil bila pendidik mampu menyesuaikan kesulitan dan variasi media ajar dengan harapan peserta didik dapat termotivasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan teori belajar kognitif, proses belajar akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran berkesinambungan secara tepat dan serasi dengan struktur kognitif siswa. Dari ciri-ciri pembelajaran tersebut memanfaatkan media sebagai sarana atau alat belajar akan lebih efektif dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar mandiri. Media merupakan alat komunikasi yang berguna untuk mengefektifkan proses belajar mengajar secara mandiri maupun klasikal.

Hal tersebut sesuai dengan kompetensi pedagogik guru pada aspek kegiatan belajar yang medidik, yang memuat tentang guru mampu menyusun dan

menggunakan berbagai materi pembelajaran dan sumber belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan memanfaatkan audio, visual serta teknologi untuk memotivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan belajar (Sudrajat online)

7. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan sarana belajar yang modern yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri di setiap kesempatan. Multimedia dianggap sebagai media belajar yang menarik karena memiliki keasikan dalam mengoprasikannya. Menggunakan teknologi multimedia yang telah berkembang pesat membantu peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran yang berbeda dengan metode belajar yang biasanya. Multimedia yang dapat menangani interaktif *user* disebut *interactive* multimedia (multimedia interaktif) (Sutopo, 2003: 7). Sedangkan menurut Munir (2013: 110) “multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna (*user*)”.

“Multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan user (secara individual) sebuah tingkat kontrol (user control) yang tinggi dan interaktif. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video dan audio” (Eka, 2013: 5).

Berdasarkan pendapat berbagai ahli multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer menyediakan sebuah tingkat

kontrol tinggi dan interaktif yang mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video dan audio. Penggunaan multimedia dalam suatu pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran mandiri untuk peserta didik.

Kemampuan multimedia dalam peningkatan kreativitas sudah teruji karena multimedia juga memiliki unsur interaktif di antara pendidik dengan peserta didik. Lindstrom telah menunjukkan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka lihat, 40% dari apa yang mereka lihat dan dengar, namun sekitar 75% dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan secara bersamaan (Munir, 2013: 110). Dengan sentuhan multimedia maka proses belajar mengajar konvensional yang monoton selama ini dapat digantikan dengan media pembelajaran yang interaktif. Tentu saja akan jauh lebih efektif jika digunakan, Eka (2013: 11)

Tampilan yang berbeda dengan media belajar yang lain dan penggunaannya dapat menimbulkan interaktifitas tinggi sehingga memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri di setiap kesempatan dengan pengaturan waktu belajar yang fleksibel. Peserta didik memerlukan kontrol dengan keyboard, mouse, atau input lainnya sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan media pembelajaran ini. Media pembelajaran interaktif ini mempermudah peserta didik dalam pemahaman pelajaran seni rupa terutama materi seni grafis.

b. Objek Multimedia

Elemen multimedia seperti *faksimil, image, hologram, inter-active video, live video*, dan lain-lain adalah gambaran yang dapat dilihat dari tipe data dasar yang disimpan dalam objek multimedia. Setiap objek multimedia memerlukan cara penanganan tersendiri, dalam hal kompresi data, penyimpanan, dan pengambilan kembali untuk digunakan. Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu:

1) Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia (Sutopo, 2012: 103). Menurut Suyanto (2003: 255) “teks efektif untuk menyampaikan ide serta memberikan panduan kepada pengguna. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita”.

2) Image

Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

3) Animasi

Animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

4) Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Terdapat tiga macam audio yaitu:

- Narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video.
- Musik dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar.
- *Sound effect* memberikan informasi lebih jelas.

5) Video

Video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Beberapa *authoring tool* dapat menggunakan *full-motion video*, seperti hasil rekaman menggunakan *VCR*, yang dapat menyajikan gambar bergerak dengan kualitas tinggi.

6) *Interactive Link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu” (Sutopo, 2012: 103-110). Jadi komponen-komponen multimedia digunakan dalam menyusun multimedia interaktif pembelajaran.

Komponen teks didalam multimedia berupa materi yang disampaikan secara tertulis. Komponen *image* berupa materi grafis yang disampaikan dalam

bentuk foto. Komponen video didalam multimedia berupa video tutorial. *Interactive link* berupa teks yang dapat dioperasikan siswa untuk melakukan perintah. Komponen animasi berupa pengabungan komponen teks dan gambar menjadi satu menjadi bergerak. Komponen audio berupa musik latar dan suara narator. Komponen interaktivitas berupa navigasi dan soal pilihan ganda.

8. Perangkat Lunak Multimedia

Pembuatan multimedia memerlukan perangkat lunak yang mendukung pengolahan data. Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam *data processing system*, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia jadi terkontrol serta mengatur dan membuat pekerjaan agar yang berkaitan dengan multimedia lebih efisien (Suyanto, 2003: 103). Dalam pembuatan multimedia interaktif pembelajaran diperlukan berbagai perangkat lunak sebagai pengolah data, desain dan digunakan sebagai penyusunan komponen-komponen yang diperlukan untuk pembuatan media tersebut.

9. Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia

a. Perangkat lunak pengolah grafik

1) Corel Draw

Corel Draw merupakan *software* gratis yang mempunyai keunggulan untuk desain publikasi dan ilustrasi. Penggunaan *software* ini hampir ditemukan

di seluruh aplikasi percetakan, misalnya *indoor*, *outdoor*, elektronik, dan lainnya (Arts, 2012: 1). Sedangkan menurut Suyanto, (2003: 125) perangkat lunak *corel draw* merupakan perangkat lunak perancang grafik, *layout* halaman, *editing* foto, dan animasi vektor.

“Program *Corel Draw* dapat dioperasikan pada sistem *windows XP/Vista/Seven* ini juga merupakan salah satu program grafis yang berbasis vektor dan berlisensi. Program ini mempunyai *interface* yang simpel dan *tool-tool* yang mudah dipahami” (Arts, 2012: 1). Program yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah *Corel Draw X7*. Grafik merupakan elemen penting dalam memberi penekanan secara visual terhadap suatu penyajian informasi.

“Grafik juga digunakan sebagai sumber penampaian untuk menerangkan konsep yang tidak bisa atau sukar diterangkan oleh teks. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (*3D*), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi” (Munir, 2013: 229). Gambar dua dimensi tersebut berupa gambar vektor yang kemudian diekspor dalam format *PNG*. Gambar vektor adalah dasar pada elemen lukisan atau objek seperti garis, lingkaran, segi empat, dan berbagai gambar lainnya. Gambar vektor sangat sesuai dan mudah dikendalikan untuk tujuan memanipulasi gambar dan penyesuaiannya. “Sedangkan format *PNG (Portable Network Graphics)* dirancang oleh *W3C (World Wide Web Consortium)* untuk menggantikan *GIF* dan *JPEG*. Formatnya didesain supaya tidak tergantung pada mesin, sehingga dapat ditangani oleh sembarang jenis komputer dan sistem operasi” (Munir, 2013: 244).

b. Perangkat Lunak Pengolah Animasi

1) *Adobe Flash*

Program yang digunakan untuk mengolah animasi dalam multimedia ini adalah *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash* merupakan program animasi yang juga mendukung pemrograman dengan *Action Script*-nya. Program ini tepat digunakan untuk mengembangkan *MPI* karena mendukung animasi, gambar, teks, dan pemrograman (Nurtantio dan Syarif, 2013: 2). Madcoms (2012:1) menyatakan bahwa

“Program *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur yang ada pada Program *Adobe Flash CS6*, akan menjadikan program *Adobe Flash* sebagai program animasi dengan presentasi yang makin digemari oleh para animator-animator di dunia”.

Animasi yang dihasilkan oleh *flash* berupa animasi *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud yaitu grafik berbasis vektor, sehingga animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. *Flash* memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain. Animasi mempunyai daya tarik utama dalam program multimedia interaktif. “Animasi memiliki

kemampuan untuk dapat menjelaskan suatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata saja” (Munir : 2013).

c. Perangkat Lunak Pengolah Video

1) *Corel Video Studio*

Program *editing* video yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah *Corel Video Studio X5*. *Corel Video Studio* adalah video *editing software* yang banyak digunakan oleh editor untuk mengedit video. *Corel Video Studio pro* versi *X5* penuh adalah *software* yang berfungsi mengedit video, suara, dan gambar (Edros Online). Video tutorial berisi langkah-langkah dalam pencetakan grafis. Pengambilan video menggunakan *DSLR Canon 6000D* kemudian diedit ke dalam *software Corel Video Studio* dengan cara memilih cuplikan-cuplikan gambar bergerak yang dibutuhkan dan disisipkan musik latar. Hasil video berupa format *MP4*.

10. Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Seni Grafis

“Teknologi komputer merupakan kemajuan teknologi multimedia yang bertaraf canggih, bahkan menjadi suatu karakteristik yang tidak bisa diabaikan dalam keseluruhan hidup modernisasi dan akselerasi saat ini dan masa depan” (Munir, 2013: 162). Sumber belajar di dalam suatu program pembelajaran adalah satu faktor penting dalam mengoptimalkan penggunaan komputer di dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer dirasa mampu

memenuhi tujuan dari pembelajaran. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran seni grafis penulis ingin merancang produk multimedia interaktif.

Penulis menggunakan berbagai jenis *software* yang dapat diaplikasikan dalam komputer. Pengolahan materi harus menggunakan berbagai *software* yang dapat mencakup tujuan dari pembuatan multimedia interaktif seperti *software Corel Draw X7* untuk mengolah grafik, *Adobe Flash CS6* untuk membuat animasi, dan *Corel Video Studio Pro X5* untuk *editing video*. Media yang digunakan sebagai sarana interaktif pada proses pembelajaran adalah komputer dengan kemampuan interaktifnya yang tinggi sebagai sarana penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan serta untuk memperoleh umpan balik (Munir, 2013: 188). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran seni grafis merupakan salah satu cara untuk mempermudah peserta didik dalam belajar. Pengembangan tersebut memiliki peran penting sebagai media yang membantu peserta didik agar lebih mudah untuk belajar mandiri.

11. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta, Eka Ningrum Rakhmawati (2015) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit”. Hasil validasi kriteria kelayakan dari ahli materi adalah sangat layak dengan nilai 90 untuk aspek kelayakan, nilai 90,3 untuk aspek kelayakan penyajian 90,3 dan nilai 77,5 untuk aspek penilaian bahasa.

Hasil validasi ahli media adalah sangat layak dengan nilai 100 untuk aspek ukuran modul, nilai 90,6 untuk aspek desain sampul, dan nilai 87,5 untuk aspek desain isi modul. Hasil uji coba lapangan kriteria kelayakan modul pembelajaran ini sangat layak dengan nilai 87,5 untuk aspek tampilan, nilai 81,56 untuk aspek penyajian materi, dan nilai 87 untuk aspek manfaat. Hasil tersebut semua persentase masuk dalam kategori sangat baik, sehingga Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit layak digunakan sebagai bahan ajar.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta, Amalina Nur Asrari (2015) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ornamen Geometris Siswa Kelas VII SMPN 12 Yogyakarta”. Hasil penelitian yang melalui tahap analisis validasi yang dilakukan oleh ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan peneliti layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran ornamen geometris. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan multimedia interaktif pembelajaran ornamen geometris untuk siswa kelas VII SMPN 12 Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Defelopment (R&D)*. Putra (2012: 67) mendefinisikan *R&D* sebagai berikut

“*R&D* sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna”.

Sedangkan menurut Sugiyono (2015: 30) “metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif.

B. Data Penelitian

Data proses pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis untuk peserta didik kelas VIII berupa data deskriptif pengembangan produk. Data kualitatif berupa hasil observasi, angket, masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, guru seni rupa dan uji coba terhadap peserta didik kelas VIII dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan multimedia berupa pengembangan multimedia interaktif pembelajaran grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak.

C. Sumber Data

Sumber data diperoleh yang pertama dari ahli materi, ahli media, dan *reviewer* (guru seni rupa) SMPN 1 Ngemplak, Sleman dan yang kedua dari subjek uji coba yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 1 Ngemplak, Sleman .

D. Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dengan melakukan langkah-langkah penelitian pengembangan *R&D* yang akan menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pembelajaran seni grafis untuk siswa SMP kelas VIII. Pembuatan produk multimedia interaktif menggunakan penelitian dan pengembangan *Research and Defelopment (R&D)* Sugiyono (2010) yang terdiri terdiri dari berbagai tahap, yaitu:

- a) Potensi dan masalah
- b) Pengumpulan data
- c) Desain produk
- d) Validasi desain
- e) Revisi desain
- f) Uji coba produk
- g) Revisi produk
- h) Uji coba pemakaian
- i) Revisi produk
- j) Produksi masal

Kemudian langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi empat tahap pengembangan saja tanpa melanjutkan produk masal. Tahap-tahap pengembangan tersebut meliputi:

- 1) Tahap studi pendahuluan meliputi analisis potensi masalah dan pengumpulan bahan materi.
- 2) Tahap perancangan produk meliputi pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, dan penyusunan.
- 3) Validasi produk yang didalamnya terdapat penilaian dari ahli materi, ahli media dan *reviewer* guru seni rupa.
- 4) Uji coba produk kepada lima siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngemplak, Sleman.

1. Tahap Studi Pendahuluan

a. Tahap Analisis Potensi dan Masalah

Tahap ini dilakukan dengan mewawancarai guru seni rupa dan peserta didik kelas VIII untuk mengetahui permasalahan yang dialami saat pembelajaran seni grafis. Pembelajaran seni grafis di kelas VIII SMP dirasa memiliki keterbatasan dalam aspek penyampaian materi dan waktu pembelajarannya. Perlu adanya penelitian pengembangan bahan ajar dalam bentuk multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk menunjang peserta didik dalam belajar mandiri. Pada kurikulum KTSP siswa juga dituntut untuk aktif dan mandiri dalam belajar. Multimedia interaktif dapat memberikan solusi bagi siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan dapat mengatur waktu belajar secara fleksibel.

b. Tahap Pengumpulan Bahan Materi

Pada tahap ini dimulai dengan menentukan SK dan KD berdasarkan kurikulum KTSP, RPP, dan buku ajar yang digunakan pada pembelajaran seni grafis di SMPN 1 Ngemplak, Sleman. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk pembelajaran seni rupa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. **SK dan KD Pembelajaran Seni Grafis Kurikulum KTSP**

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	1. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	1.1 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis

Sumber: Silabus SMP/MTs

Pembuatan multimedia interaktif menggunakan SK dan KD dalam menentukan materi yang akan di sampaikan dan merancangya sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran materi seni grafis secara mandiri.

2. Tahap Perancangan Produk

Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang dan mendesain tampilan dan beberapa elemen desain didalamnya, yang dibagi menjadi lima tahap yaitu :

a. Membuat *Flowchart*

Pada tahap ini membuat peta konsep yang terkait dengan materi teori dari pengkajian referensi dan sumber pustaka mengenai materi seni grafis.

b. Membuat *Storyboard* dan Alur Cerita

Pada tahap ini berdasarkan materi teori yang sudah didapatkan kemudian materi tersebut dijabarkan kembali dengan membuat skenario gambar, animasi,

teks, sesuai skenario dan alur cerita yang telah dirancang. Pembuatan video tutorial diawali dengan pembuatan *frame* untuk merancang elemen-elemen yang akan muncul dalam tampilan multimedia interaktif. Dalam *frame* terdapat komentar-komentar yang menggambarkan kegunaan dan fungsi dari tampilan.

c. Membuat Struktur Navigasi

Membuat struktur navigasi adalah alur bagaimana multimedia interaktif tersebut dapat bekerja dan penempatan tombol-tombol sesuai dengan skenario *storyboard* yang telah dibuat.

d. Visualisasi Desain

Pada tahap ini gambar *storyboard*, alur cerita, maskot, desain kemasan DVD dibuat menggunakan *software Corel Draw X7* merupakan editor grafik vektor yang dikembangkan oleh *Corel*. Sedangkan video tutorial menggunakan *software Video Studio Pro X5*.

e. Penyusunan

Desain yang telah dibuat kemudian dipindahkan kedalam *software Adobe Flash CS6* untuk masuk tahap penyusunan. Kemudian setelah multimedia tersebut jadi di *burnning* kedalam DVD.

3. Tahap Validasi Produk

Validasi merupakan permintaan pengesahan atau pengakuan terhadap kesesuaian atau kelayakan sumber belajar apabila digunakan. Tahap validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan para ahli materi Bapak I Wayan Suardana yang menilai aspek, pembelajaran dan materi, dan ahli media Bapak

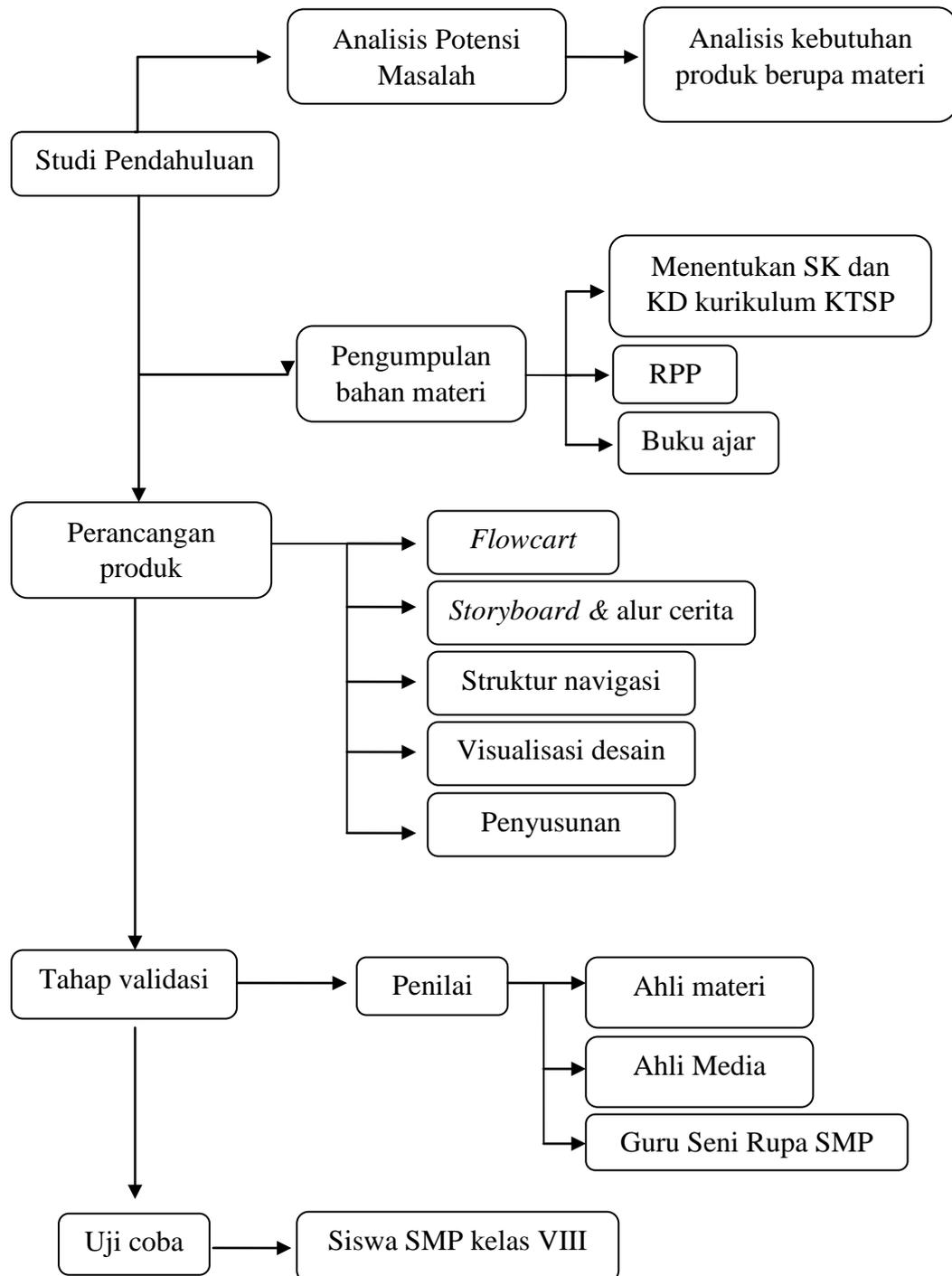
Kuncoro Wulan Dewojati untuk memberikan penilaian dan saran-saran perbaikan terhadap desain tampilan dan pemrograman. Sedangkan *reviewer* guru seni rupa Bapak Purwanto memberi penilaian secara keseluruhan dalam aspek pembelajaran, aspek materi, aspek desain tampilan dan aspek pemrograman.

Validasi dilakukan dengan cara wawancara berdasarkan indikator pedoman wawancara dan angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru akan diketahui kelemahan dan kekurangan untuk memperoleh keabsahan produk yang dikembangkan. Setelah melalui validasi produk yang dikembangkan dapat dijamin penggunaan dan kebermanfaatannya untuk digunakan dalam pembelajaran mandiri peserta didik.

4. Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil validasi digunakan untuk merevisi/rancangan/desain produk. Hasil revisi multimedia interaktif yang telah jadi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui apakah produk tersebut dapat digunakan. Uji coba terbatas dilakukan kepada lima peserta didik SMPN 1 Ngemplak Sleman, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk multimedia interaktif yang telah revisi. Dalam penelitian ini menggunakan laptop/*notebook* yang dibawa oleh masing-masing peserta didik sebagai fasilitator untuk menjalankan multimedia interaktif.

Alur pengembangan multimedia interaktif pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar II : Alur Prosedur Penelitian

E. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan metode kualitatif, peneliti berperan sebagai *human instrument*. Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai alat evaluasi serta pengukuran suatu kualitas bahan ajar. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan di SMP N 1 Ngemplak, Sleman untuk mengetahui berbagai masalah yang ada dalam pembelajaran seni rupa. Fokus masalah adalah mengenai ketertarikan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran grafis, fasilitas yang disediakan sekolah untuk menunjang pembelajaran dan hambatan pembelajaran. Dari masalah-masalah yang telah di temukan kemudian peneliti merumuskan solusi yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang cocok diterapkan untuk peserta didik.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap ahli materi Bapak I Wayan Suardana, dan ahli media Bapak Kuncoro Wulan Dewojati untuk mengetahui kelayakan produk multimedia interaktif yang telah dihasilkan. Ahli materi yang menilai aspek pembelajaran dan materi/isi, dan ahli media untuk menilai aspek tampilan/desain dan pemrograman. *Reviewer* guru seni rupa Bapak Purwanto untuk mengetahui kualitas multimedia yang meliputi aspek pembelajaran materi/isi, tampilan/desain, dan pemrograman. Kelima peserta didik SMPN 1 Ngemplak, Sleman untuk mengetahui respon pengguna.

3. Angket

Angket diberikan kepada ahli materi Bapak I Wayan Suardana dan ahli media Bapak Kuncoro Wulan Dewojati, guru seni rupa Bapak Purwanto dan ke lima peserta didik SMPN 1 Ngemplak, Sleman untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dan memperoleh keabsahan produk yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berupa RPP seni grafis di SMPN 1 Ngemplak, Sleman, daftar peserta didik yang mengikuti tahap uji coba dan dokumentasi proses pembelajaran multimedia interaktif.

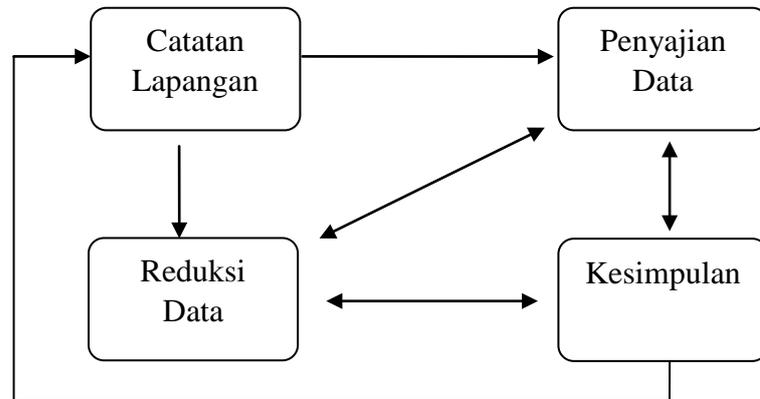
F. Teknik Penentuan Validitas

Kelayakan dapat diketahui melalui surat lembar validasi dan angket yang telah diisi oleh ahli materi menyatakan bahwa para ahli sudah melakukan validasi terhadap multimedia interaktif. Pernyataan validitas tersebut menandakan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi dan sesuai dengan aspek penilaian sehingga layak digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri. Selain itu validitas didapatkan dengan mencocokkan hasil angket dan wawancara terhadap ahli media, ahli materi dan objek uji coba peserta sisik dan guru dengan hasil observasi dan dokumentasi di lapangan.

G. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Data yang didapat dikumpulkan dengan teknik triangulasi. Penarikan kesimpulan dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh dari teknik triangulasi kemudian dianalisis, agar dapat diketahui jika data belum cukup, maka dapat segera dilengkapi (Sugiyono, 2015: 368).

Peneliti menggunakan model Miles dan Huberman dalam analisis data lapangan yang berbentuk penelitian kualitatif yaitu, analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel” (Sugiyono, 2015: 369). Dalam analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.



Gambar III : **Komponen Dalam Analisis Data Miles dan Huberman (1984)**
dalam Sugiyono (2015: 369)

Berdasarkan gambar III analisis data dapat di jabarkan menjadi tiga langkah, yaitu:

- a. Setelah peneliti mendapat catatan lapangan peneliti selanjutnya mereduksi data, kemudian data tersebut disajikan, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dengan melihat kembali catatan lapangan yang sebelumnya.
- b. Catatan lapangan yang telah didapat dapat langsung direduksi tanpa melakukan penyajian data dan peneliti dapat langsung menarik kesimpulan dengan melihat kembali catatan lapangan.
- c. Catatan lapangan yang telah didapat, datanya dapat langsung disajikan tanpa direduksi terlebih dahulu kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan dengan melihat kembali catatan lapangan.

Arti anak panah satu dan dua dalam gambar III adalah, anak panah satu merupakan proses dari analisis data, kemudian anak panah dua merupakan keterkaitan dari tahap analisis data. Seperti pada penyajian data merupakan

proses data yang sebelumnya telah di reduksi. Pada kesimpulan data di dapat dengan reduksi data dan penyajian data, ketiganya saling berkaitan.

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis, peneliti menggunakan langkah pertama yaitu data yang telah di dapat dicatat kemudian direduksi, setelah itu data di sajikan, langkah selanjutnya yaitu menarik kesimpulan dengan melihat kembali catatan lapangan yang sebelumnya telah didapat. Berikut merupakan penjabarannya:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang dilakukan sebagai proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi catatan lapangan. Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian, yang bahkan dimulai sebelum proses pengumpulan data. Reduksi data sebenarnya sudah dimulai sejak peneliti mengambil keputusan (walaupun masih berupa dugaan) berhubungan dengan kerangka kerja konseptual, kasus, pertanyaan yang diajukan, dan cara pengumpulan data yang digunakan. Kegiatan mereduksi data dalam penelitian ini meliputi: pemilihan data dengan bagian-bagian yang dinyatakan sebagai data pendukung serta membuang data yang dianggap tidak mendukung atau tidak sesuai dengan sasaran penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data digunakan untuk menyusun informasi yang telah direduksi sehingga membantu peneliti untuk menarik simpulan. Melalui penyajian data maka data dapat terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah difahami. "Penyajian data dapat berupa bentuk uraian singkat,

bagan, hubungan antar kategori. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami” (Sugiyono, 2010: 341).

Dalam penyajian data juga dijelaskan tentang penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran seni rupa yang meliputi: wujud multimedia interaktif yang digunakan sebagai media belajar mandiri, kegiatan pembelajaran seni grafis, proses penggunaan multimedia interaktif sebagai media belajar mandiri, dan bagaimana aktivitas siswa saat pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran mandiri yang diperoleh dari observasi.

3. Penarikan kesimpulan

Langkah selanjutnya dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan.

Sugiyono (2010: 345) mengatakan bahwa

“Simpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori”.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan melihat kembali catatan lapangan agar memperoleh pemahaman lebih. Kesimpulan kemudian diverifikasi dan disederhanakan. Hal ini dilakukan untuk menguji validitasnya agar simpulan menjadi jelas. Penarikan simpulan atau verifikasi dilakukan secara bertahap dan sejak pertama kali peneliti menyimpulkan data yang berkaitan dengan kegiatan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di SMPN 1 Ngemplak, Sleman. Peneliti sudah mencari makna dari data yang dikumpulkan dari keteraturan, pola, pertanyaan, susunan yang mungkin dan arah hubungan.

Ketiga aktivitas dalam analisis data tersebut memperkuat penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti karena sifat data dikumpulkan dalam bentuk laporan, uraian dan proses untuk mencari makna sehingga mudah dipahami keadaanya baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini pertama tersusunnya struktur materi seni grafis yang di dapat melalui langkah studi pendahuluan. Studi pendahuluan dimulai dengan tahap analisis potensi masalah dan pengumpulan bahan materi. Materi pembelajaran seni grafis didapat dari SK & KD kurikulum KTSP, RPP dan buku ajar di SMPN 1 Ngemplak, Sleman.

Hasil kedua yaitu pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMP N 1 Ngemplak, Sleman berupa multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6*, desain produk menggunakan *Corel Draw X7* dan video tutorial menggunakan *Corel Video Studio Pro X5*. Multimedia interaktif ini berisi tiga pokok materi yaitu, pertama materi pengantar seni grafis meliputi contoh karya seni grafis berklise sederhana, pengertian seni grafis dan seni grafis berdasarkan tekniknya, kedua materi inti meliputi seni grafis berdasarkan bahan pembuat klise dan video tutorial pembuatan klise serta pembuatan karya seni grafis berklise sederhana, ketiga adalah evaluasi hasil belajar meliputi soal-soal latihan. Pengembangan multimedia interaktif melalui langkah kedua yaitu perancangan produk yang terdiri lima tahapan pengembangan, yaitu : pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain, penyusunan. Langkah ketiga adalah validasi produk untuk memperoleh penilaian dari para ahli materi Bapak I Wayan Suwardana, ahli

media Bapak Kuncoro Wulan Dewojati, *reviewer* guru seni rupa Bapak Purwanto dan subjek uji coba lima peserta didik kelas VIII.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Untuk Siswa Kelas VIII SMP N 1 Ngemplak

a. Tahap studi pendahuluan

1) Analisis potensi masalah

a) Kebutuhan Materi

Analisis ketika proses observasi, melalui wawancara terhadap guru seni rupa Bapak Purwanto didapatkan bahwa guru menggunakan media pembelajaran yang telah terfasilitasi di sekolah namun kurang efektif dalam penggunaannya. Guru sebatas menggunakan *power point* sebagai media yang paling mudah di gunakan. Sarana penjelasan materi oleh guru menggunakan metode konvensional sebagai utama. Selain itu materi pelajaran yang tidak lengkap membuat peserta didik bingung untuk mencari referensi, contoh gambar dan teknik pembuatannya. Seperti dalam materi pembelajaran seni grafis, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru menjelaskan materi menjadi lebih mudah serta dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Berdasarkan hasil wawancara Guru seni rupa Bapak Purwanto juga menyarankan agar memilih materi seni grafis berklise sederhana agar pesertadidik dapat lebih mudah memahami, mudah mendapatkan alat dan bahan pembuat klise serta proses pencetakan karyanya.

b) Analisis Kebutuhan Belajar Peserta Didik

Analisis kebutuhan belajar peserta didik dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada tiga peserta didik di SMPN 1 Ngemplak, Sleman. Wawancara dilakukan terhadap peserta didik untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran yang selama ini dilakukan. Pelajaran seni grafis saat di sekolah peserta didik cenderung jenuh dan bosan, karena buku materi atau modul yang diberikan cenderung monoton dan kurang lengkap materinya. Jam pelajaran terbatas hanya 2x40 menit setiap satu minggu menjadi masalah ketika peserta didik sedang melakukan pembelajaran praktik. Situasi kelas yang ramai menambah peserta didik tidak fokus dalam menerima instruksi maupun materi dalam kegiatan praktik.

Peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak, Sleman. Menganalisis kebutuhan belajar siswa merupakan hal yang penting, karena peserta didik merupakan pengguna dari multimedia interaktif ini. Untuk mengetahui kebutuhan materi peserta didik, peneliti juga mengetahui kemampuan kognitif peserta didik SMPN 1 Ngemplak, Sleman. Peserta didik tahap SMP masuk dalam kategori tingkat operasional formal yaitu anak mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak. Tahap kognitif peserta didik SMP sudah memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran dengan penyampaian materi dalam bentuk gambar, teks dan animasi dalam multimedia interaktif sebagai media interaktif yang diharapkan dengan mudah diserap dan dipahami peserta didik dalam menyampaikan materi.

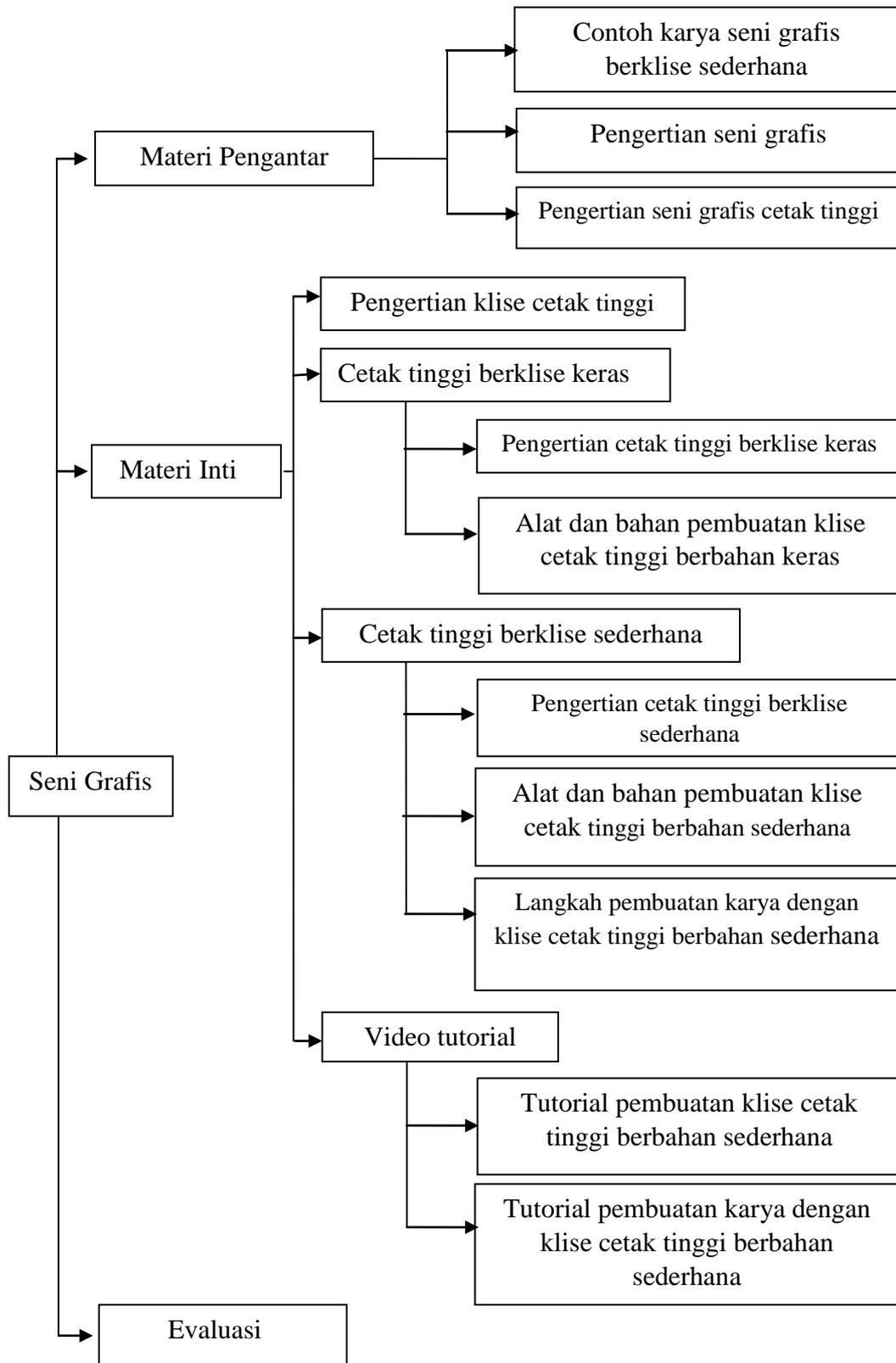
2) Pengumpulan Bahan Materi

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik dalam kelas VIII untuk mata pelajaran seni rupa berdasarkan kurikulum KTSP adalah sebagai berikut :

Tabel 2. **SK dan KD Pembelajaran Seni Grafis Kurikulum KTSP**

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	1. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	1.1 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis

Sumber: Silabus SMP/MTs



Gambar IV : Struktur Materi Seni Grafis

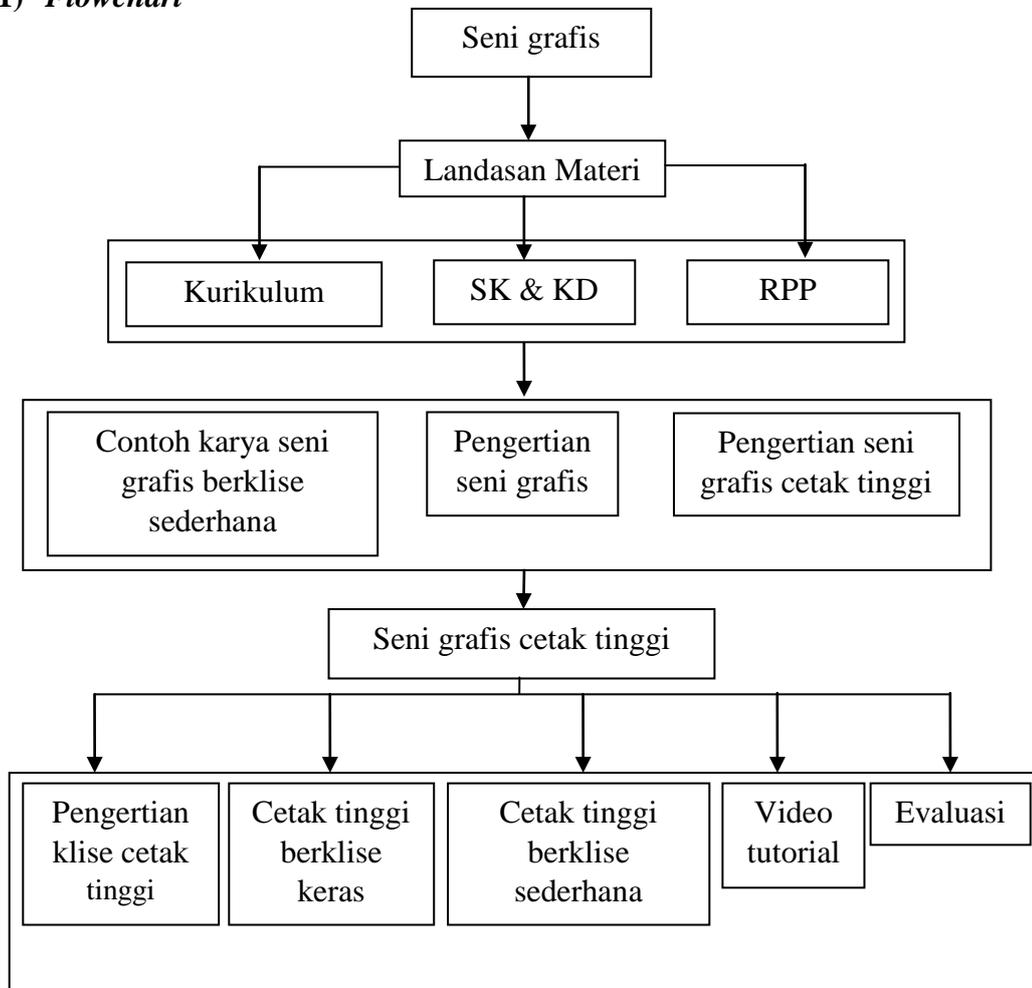
Isi materi meliputi materi seni grafis cetak tinggi, materi tersebut dipilih karena kurangnya materi seni grafis yang ada di buku pelajaran seni peserta didik dan guru. Materi seni grafis cetak tinggi belum pernah dijelaskan secara mendalam oleh guru, selain itu dengan adanya materi seni grafis cetak tinggi berklise sederhana dapat mempermudah peserta didik dalam pembuatan karya seni grafis di sekolah maupun di rumah. Materi yang telah tersusun dalam sebuah multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran seni grafis secara mandiri di rumah dan mempermudah guru dalam pembelajaran seni grafis di sekolah.

b. Perancangan Produk

Perancangan produk merupakan sebuah pengembangan yang dilakukan peneliti melalui berbagai tahap, dari perancangan *flowchart*, *storyboard* dan alur cerita, struktur navigasi, visualisasi desain dan penyusunan. Perancang desain tampilan menggunakan *software Corel Draw X7*, untuk *editing* video tutorial menggunakan *software Corel Video Studio Pro X5*. Semua hasil rancangan tersebut kemudian disatukan dalam bentuk multimedia interaktif. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk pembuatan struktur navigasi dan animasi.

Tahap-tahap pengembangan desain produk tersebut dibagi menjadi enam tahap yaitu :

1) *Flowchart*



Gambar V : *Flowchart Materi Seni Grafis*

2) *Storyboard dan alur cerita*

a) *Sign In*

Sign in dimulai dengan kemunculan maskot dan karakter dengan *background* layar berwarna gelap, peserta didik diminta untuk mengisi nama

mereka sesuai dengan karakter yang telah tersedia untuk masuk ke bagian *opening* materi.

b) Opening

Opening ditandai dengan kemunculan *headline* teks seni grafis dengan *background setting* taman dan tombol mulai untuk membuka menu multimedia interaktif.

c) Materi Pengantar

Materi pengantar ini berisi ulasan tentang contoh karya seni grafis cetak tinggi berklise sederhana dan pengertian seni grafis.

d) Materi Inti

Materi inti berisi ulasan seni grafis cetak tinggi, yaitu pengertian klise, seni grafis cetak tinggi berklise keras, seni grafis cetak tinggi berklise sederhana dan disertai video tutorial pembuatan klise berbahan sederhana dan pencetakan karya sampai finishing karya seni grafis dengan klise berbahan sederhana.

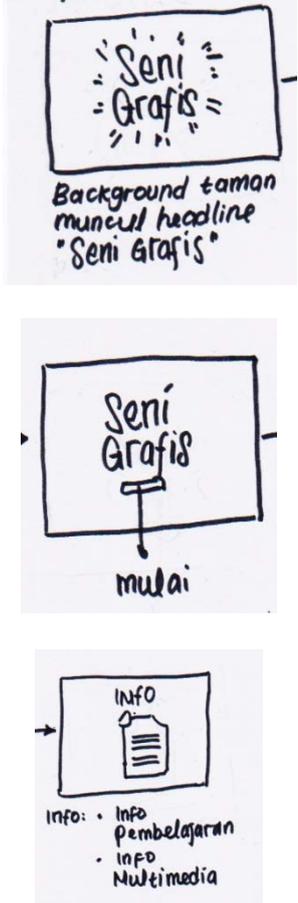
e) Evaluasi

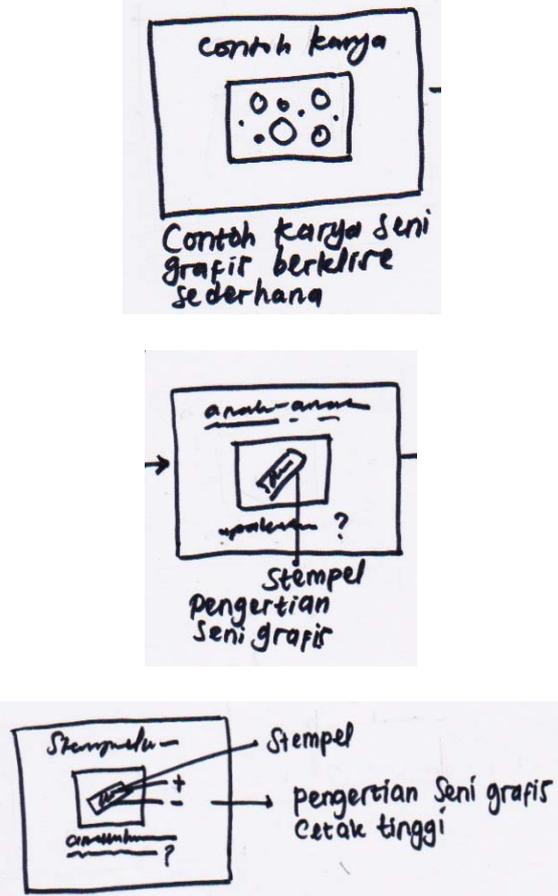
Evaluasi berisi soal-soal pilihan ganda tentang materi seni grafis disertai *feedback* dan hasil evaluasi yang telah dikerjakan.

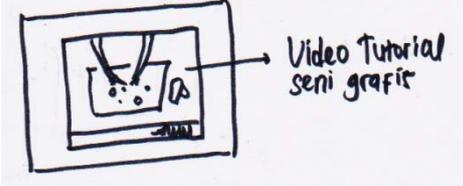
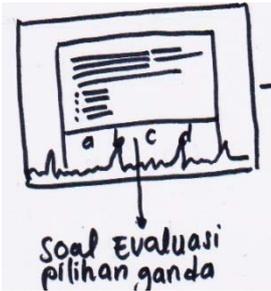
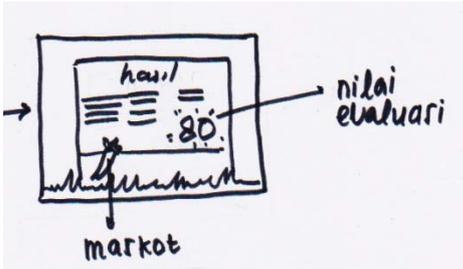
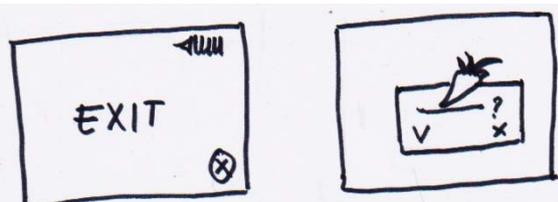
f) Closing

Siswa diminta menekan tombol di pojok kanan setelah selesai menggunakan multimedia interaktif untuk keluar.

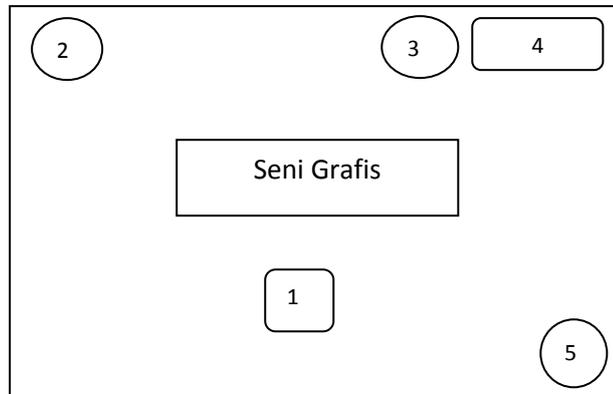
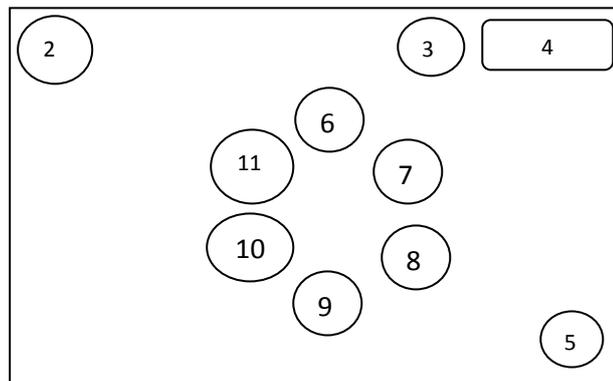
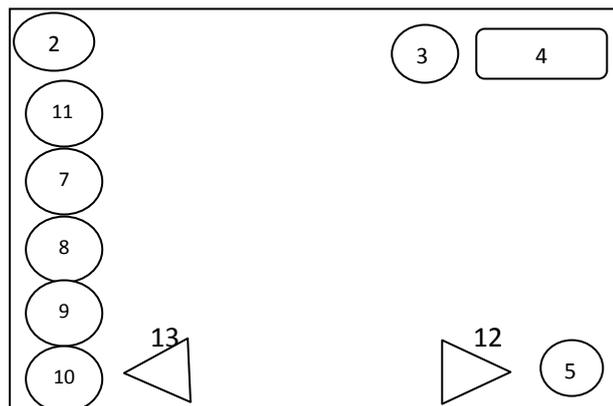
Tabel 3. *Storyboard*

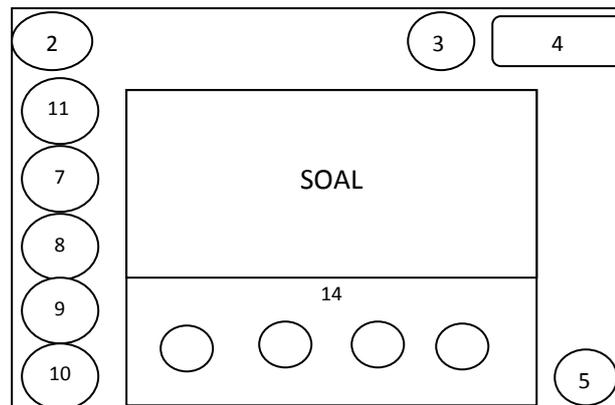
No	Storyboard	Keterangan
1.	<p data-bbox="379 421 478 459"><i>Sign in</i></p> 	<p data-bbox="978 421 1348 672"><i>Sign in</i> ditandai dengan pengisian nama dan pemilihan karakter. Setelah pengisian nama, peserta didik resmi sebagai pengguna multimedia interaktif seni grafis.</p>
2.	<p data-bbox="379 734 494 772"><i>Opening</i></p> 	<p data-bbox="978 772 1348 840">Kemunculan <i>headline</i> teks seni grafis.</p> <p data-bbox="978 1131 1348 1243">Tombol mulai untuk membuka menu multimedia interaktif</p> <p data-bbox="978 1422 1348 1612">Setelah <i>headline</i>, muncul kolom informasi sebagai petunjuk penggunaan multimedia interaktif pembelajaran.</p>
3.	<p data-bbox="379 1682 606 1720">Materi Pengantar</p>	<p data-bbox="978 1720 1348 1859">Materi pengantar ditandai dengan munculnya contoh karya seni grafis berklise sederhana.</p>

	 <p>contoh karya</p> <p>Contoh karya seni grafis berklise sederhana</p> <p>arah-arah</p> <p>penerapan?</p> <p>Stempel</p> <p>Pengertian Seni Grafis</p> <p>Stempel</p> <p>penerapan?</p> <p>Stempel</p> <p>pengertian Seni grafis Cetak tinggi</p>	<p>Materi pengantar seni grafis berikutnya memberikan contoh stempel yang merupakan barang dengan memanfaatkan teknik seni grafis cetak tinggi, sekaligus menjelaskan pengertian seni grafis.</p> <p>Mengenalkan materi seni grafis cetak tinggi menggunakan contoh stempel.</p>
4.	<p>Materi inti</p>  <p>Cetakan dan berklise keras</p> <p>Cetak tinggi berklise keras</p> <p>Cetakan tinggi berklise sederhana</p> <p>gambar alat bahan Cetak tinggi berklise sederhana</p>	<p>Materi inti diawali dengan materi seni grafis berklise <i>hardboard</i> atau berklise keras, terdapat alat, bahan dan hasil cetakan.</p> <p>Materi inti selanjutnya adalah seni grafis berklise sederhana, terdapat pengertian seni grafis berklise sederhana, alat, bahan, cara pembuatan klise dan teknik pencetakannya. Video tutorial berupa pembuatan seni grafis berklise sederhana. Video digunakan untuk</p>

		<p>memperjelas materi yang telah disampaikan sebelumnya. Terdapat alat, bahan, cara pembuatan klise berbahan sederhana dan cara pencetakannya.</p>
5.	<p>Evaluasi</p>  	<p>Evaluasi menggunakan 10 soal pilihan ganda tentang materi yang telah di tampilkan sebelumnya.</p> <p>Setelah peserta didik mengerjakan soal evaluasi terdapat hasil evaluasi disertai <i>feedback</i>.</p>
6.	<p>Closing</p> 	<p>Siswa dapat mengakhiri penggunaan multimedia interaktif dengan menekan tombol <i>close</i> di pojok kanan, setelah menekan akan muncul jendela persetujuan untuk keluar program multimedia interaktif.</p>

1) Struktur navigasi

Gambar VI : Struktur Navigasi *Opening*Gambar VII : Struktur Navigasi *Menu*Gambar VIII : Struktur Navigasi *Materi*



Gambar IX : Struktur Navigasi Evaluasi

Keterangan:

- 1 : Tombol Mulai
- 2 : Karakter Pemain
- 3 : Info
- 4 : Volume
- 5 : Keluar
- 6 : Menu Informasi
- 7 : Menu SK dan KD
- 8 : Menu Materi
- 9 : Menu Video
- 10 : Menu Evaluasi
- 11 : Menu Profil Pengembang
- 12 : Tombol Lanjut
- 13 : Tombol Kembali
- 14 : Tombol Jawaban Soal

3) Visualisasi Desain

Desain multimedia berupa desain maskot, karakter pemain, tipografi, *background*, informasi, *feedback*, sampul *DVD*, dan desain elemen pendukung. Semua desain tersebut merupakan komponen yang ada di dalam multimedia.

a) Maskot

Maskot terinspirasi dari bentuk wortel yang dapat dilihat pada badan maskot. Maskot tersebut bernama Cuty yang diambil dari kata *cut* yang berarti potong. Wortel yang dipotong digunakan sebagai bahan dasar pembuatan klise. Maskot tersebut digunakan sebagai pengarah pemilihan karakter dan pengisian nama di kolom *sign in*.



Gambar X : **Maskot**

b) Karakter Pemain

Karakter pemain dibagi menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan, penggunaan karakter pemain ini bertujuan untuk memberi kesan bahwa pengguna

permainan telah resmi menjalankan aplikasi dengan mengisikan nama karakter pemain yang dipilih.



Gambar XI: Karakter Pemain

a) Tipografi

Jenis tipografi yang dipakai dalam perancangan multimedia interaktif terdapat tiga jenis font yang berkesan lucu, kuat, modern dan menarik. *Font* ini digunakan untuk judul (*Headline*), tombol, slogan dan teks materi. *Font* tersebut antara lain :

Janda Silly Monkey

ABCdEfGHiJkLMNOPqRStUvWxYz

1234567890.,'[]+.-=)(&*%\$#@~\|

Penggunaan jenis *font* Janda Silly Monkey ini dipakai untuk mewakili kesan lucu, kuat, menarik dan modern. *Font* ini dipakai untuk judul (*Headline*).

Soft Elegance

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890,."{}+ _=-)(*&^%\$#@~\|

Penggunaan jenis *font* Soft Elegance ini dipakai untuk mewakili kesan jelas, kuat, dan modern. *Font* ini dipakai untuk informasi dalam multimedia dan tombol menu.

DK The Cats Whiskers

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

123567890,.") (@

Penggunaan jenis *font* DK The Cats Whiskers ini dipakai untuk mewakili kesan lucu, menarik dan, *Font* ini digunakan untuk teks materi dan tombol menu materi, evaluasi dan keseluruhan tombol multimedia.

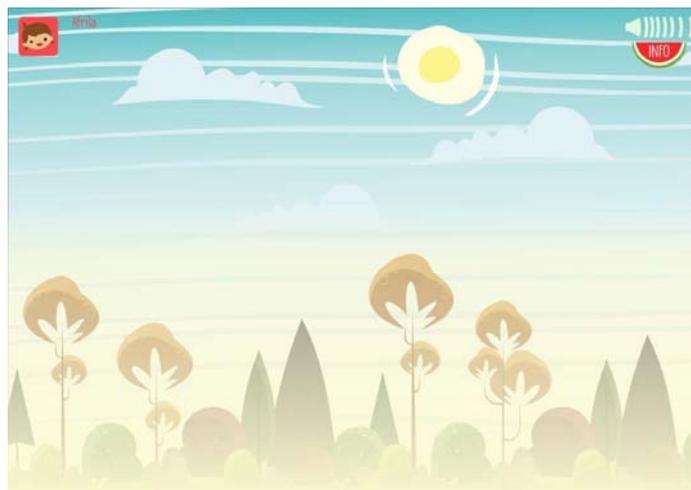
b) *Background*

Background pada multimedia interaktif *setting* terbagi menjadi dua tempat, yang pertama pada pembukaan materi dan *headline* di taman yang dihiasi pohon-pohon, tanaman hias, jalan, langit biru awan dan bebatuan. *Background* kedua pada penyajian materi tempat di taman, yang dihiasi awan, langit biru, pepohonan dan bebatuan. Desain *background* dibuat dengan beraneka warna, agar peserta didik menyukai desain tampilan tersebut dan berkesan menarik perhatian peserta didik.



Gambar XII : *Background Pembuka*

Background pada gambar XII muncul ketika diawal multimedia interaktif sebagai pembuka, bersamaan dengan kemunculan *headline* “Seni Grafis”, maskot dan kotak info. Pada *background* ini berhiaskan pohon-pohon, tanaman hias, jalan, langit biru awan dan bebatuan. *Background* ini juga digunakan dalam profil pengembang dan pembukaan video tutorial.



Gambar XIII : *Background Materi*

Background pada gambar XIII tidak terlalu berbeda dengan *background* pada gambar XII, yang membedakan adalah taman yang tertutup kabut namun terdapat langit biru lembut, awan dan matahari yang akan memberikan kesan santai. Materi berupa gambar dan *teks* yang di tampilkan dengan *font* DK The Cats Whisker yang menarik. Materi yang disampaikan adalah materi pengantar dan materi inti. Materi pengantar seni grafis, yaitu contoh karya seni grafis berklise sederhana, pengertian seni grafis, pengertian seni grafis cetak tinggi. Materi inti dibagi menjadi tiga submenu, yaitu pengertian cetak tinggi berklise keras, cetak tinggi berklise sederhana, video tutorial.

c) Informasi



Gambar XIV : Tombol Info



Gambar XV : Desain Tampilan Info 1



Gambar XVI : Desain Tampilan Info 2

Tombol info memberikan tiga informasi yang pertama informasi pembelajaran yang menjelaskan tentang sasaran pengguna (kelas), alokasi waktu, materi, SK & KD, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran. Kedua informasi penelitian (mahasiswa peneliti, instansi penelitian, pembimbing, ahli media, dan ahli materi). Ketiga info multimedia yang memberikan informasi tentang tombol-tombol yang ada didalamnya, *sound*, tombol-tombol menu, maskot, karakter pemain dan keluar.

d) *Feedback*

Feedback merupakan umpan balik yang diberikan setelah pengguna mengerjakan soal evaluasi yang telah tersedia dalam multimedia. *Feedback* tersebut berupa kalimat apresiasi dan dorongan.

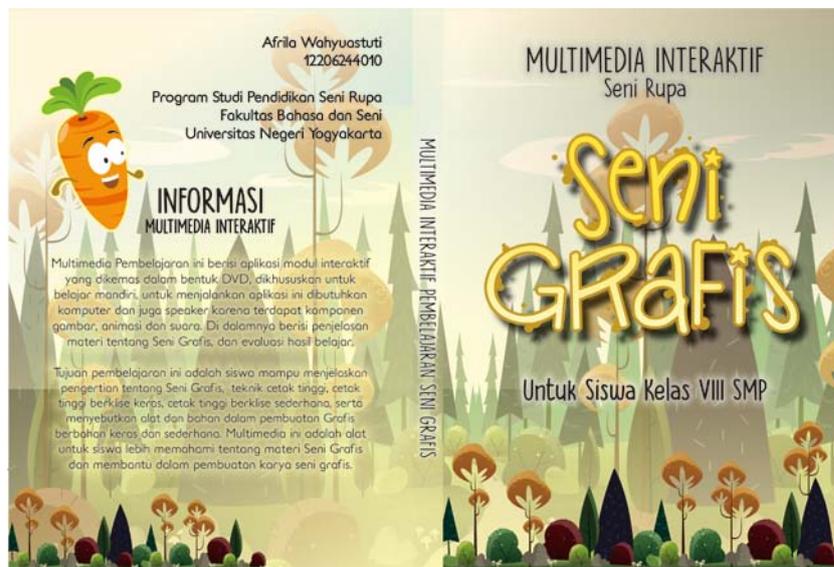


Gambar XVII : *Feedback* Evaluasi Soal

Gambar XVII merupakan tampilan evaluasi soal pilihan ganda *feedback* yang diberikan berupa tulisan kalimat “SIP KERJA BAGUS ! muncul setelah evaluasi soal selesai dikerjakan kalimat tersebut memberikan makna apresiasi karena telah mengerjakan soal dengan baik. Sedangkan kalimat “COBA LAGI JANGAN MENYERAH !” memberikan makna dorongan, semangat untuk lebih baik dari hasil yang sudah dicapai.

e) Sampul *DVD-R*

Sampul kemasan *DVD-R* dicetak pada kertas *art paper* 150 gr dengan ukuran panjang 27,4 cm dan lebar 18,5 cm, kemudian dilipat menjadi tiga bagian, sisi pertama ukuran 13,2 cm x 18,5 cm, sisi kedua 1 cm x 18,5 cm, dan sisi ketiga 13,2 cm x 18,5 cm. Sampul kepingan *DVD-R* dicetak pada kertas stiker dengan ukuran diameter lingkaran luar 12 cm dan diameter lingkaran tengah 2,2 cm.



Gambar XVIII : Desain Sampul Kemasan DVD

Desain sampul *DVD-R* pada gambar XVIII dapat dilihat bagian pertama atau sampul belakang terdapat informasi peneliti dan keterangan seputar aplikasi. *Font* Soft Elegance digunakan dalam keterangan sampul multimedia interaktif seni grafis karena *font* tersebut jelas, mudah di baca, lembut dan elegan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk membacanya, berikut ini adalah keterangan yang tertulis:

“Multimedia pembelajaran ini berisi aplikasi multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk *DVD*, dikhususkan untuk belajar mandiri, untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan komputer dan juga speaker karena terdapat komponen gambar, animasi dan suara. Di dalamnya berisi penjelasan materi tentang seni grafis, dan evaluasi hasil belajar.

Tujuan pembelajaran ini adalah siswa mampu menjelaskan pengertian tentang seni grafis, teknik cetak tinggi, cetak tinggi berklise keras, cetak tinggi berklise sederhana, serta menyebutkan alat dan bahan dalam pembuatan seni grafis berbahan dan sederhana. Multimedia ini adalah alat untuk siswa lebih memahami tentang materi seni grafis dan membantu dalam pembuatan karya seni grafis.”



Gambar XIX : **Desain Stiker Kepingan DVD**

Kepingan *DVD-R* pada gambar XIX ini memiliki desain yang sama dengan desain sampul depan kemasan *DVD-R*.

4) Penyusunan

Desain keseluruhan kemudian di *burning* ke dalam *DVD-R* yang memiliki kualitas baik untuk menyimpan file berupa gambar, animasi dan video.

c. Validasi produk

1) Penilaian produk ahli materi

Proses penilaian ahli materi oleh Bapak I Wayan Suardana dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian meliputi dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi/materi. Penilaian dilakukan melalui angket dan wawancara. Penilaian menggunakan angket didapatkan bahwa dari 11 poin angket penilaian, seluruh poin menyatakan media tersebut sangat baik. Proses penilaian produk berlangsung selama satu kali

kemudian dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan sudah layak untuk diuji cobakan.

Berikut ini adalah hasil masukan dan hasil tindak lanjut (revisi) dari ahli materi :

a. Materi

Sebelum :



Gambar XX : Materi Seni Grafis Berklise Keras Sebelum Revisi

Sesudah :



Gambar XXI : Materi Seni Grafis Berklise Keras Setelah Revisi

Gambar XX menunjukkan tampilan multimedia dengan materi cetak tinggi berklise keras. Pada materi tersebut terdapat sub materi berupa peralatan yang di butuhkan, bahan-bahan, dan proses pembuatan klise. Dalam masing-masing sub materi menjelaskan secara lengkap peralatan, bahan dan cara pembuatannya. Namun dalam materi pembelajaran seni grafis cetak tinggi berbahan sederhana penyampaian materi seni grafis berklise keras terlalu lengkap sehingga akan membuat peserta didik kesulitan dalam memahami pokok materi sesungguhnya. Gambar XXI merupakan tindakan yang dilakukan peneliti adalah meringkas materi seni grafis berklise keras dengan hanya menampilkan materi berupa pengertian, alat dan bahan yang pokok di gunakan serta hasil cetakan seni grafis berklise keras.

b. Daftar Pustaka



Gambar XXII : Daftar Pustaka

Penambahan daftar pustaka di akhir materi sesuai dengan saran ahli materi dapat memperjelas sumber materi yang diambil untuk mengembangkan multimedia interaktif. Gambar disebelah kiri merupakan daftar pustaka yang penulisannya dengan rata tengah. Ahli materi menyarankan agar penulisan daftar pustaka sesuai dengan tata tulis. Gambar sebelah kanan adalah tindak lanjut dari

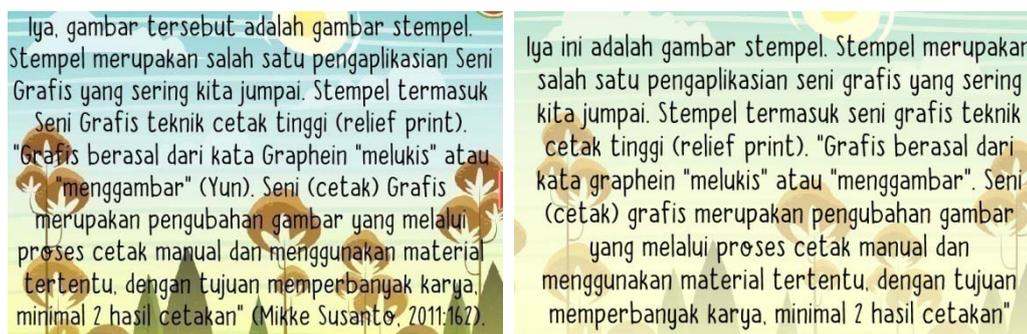
saran ahli materi. Penulisan daftar pustaka sudah sesuai dengan tata tulis yang benar.

2) Penilaian produk ahli media

Proses penilaian ahli media oleh Bapak Kuncoro Wulan Dewojati dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian meliputi dua aspek, yaitu aspek pemrograman dan aspek desain. Penilaian dilakukan melalui angket dan wawancara. Penilaian menggunakan angket didapatkan bahwa dari 30 poin angket penilaian terhadap multimedia interaktif, 26 poin angket menyatakan sangat baik dan empat poin menyatakan baik. Proses penilaian berlangsung selama satu kali sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini dapat dinyatakan layak untuk diuji cobakan terhadap siswa.

Berikut ini adalah hasil masukan dan hasil tindak lanjut (revisi) dari ahli media:

a. *Background*



Gambar XXIII : **Background Materi**

Gambar XXIII bagian kiri merupakan *background* yang belum mendapatkan saran dari ahli media. *Background* dapat mempengaruhi dalam keterbacaan materi pembelajaran, semakin tajam warna *background* maka tulisan materi tidak jelas atau susah dibaca. Gambar XXIII bagian kanan adalah tindak lanjut dari saran ahli media untuk mengurangi kontras warna pada *background* sehingga materi dapat mudah dibaca.

b. Informasi

Sebelum :



Gambar XXIV : Informasi 1 Sebelum Revisi



Gambar XXV : Informasi 2 Sebelum Revisi



Gambar XXVI : Informasi 3 Sebelum Revisi

Sesudah :



Gambar XXVII : Informasi 1 Setelah Revisi



Gambar XXVIII : Informasi 2 Setelah Revisi



Gambar XXIX : **Informasi 3 Setelah Revisi**

Gambar XXIV, XXV dan XXVI adalah informasi multimedia interaktif berupa judul pembelajaran, alokasi waktu, SK & KD, nama peneliti, nama dosen pembimbing, nama ahli media, nama ahli materi, tujuan, indikator, tombol-tombol dan gambar yang digunakan atau ditampilkan didalam multimedia interaktif. Informasi tersebut ditampilkan sebelum materi pembelajaran. Informasi multimedia digunakan untuk memberi informasi apa yang ada didalam aplikasi multimedia interaktif agar peserta didik (pengguna) dapat mengenal informasi didalamnya secara mudah. Sebelum direvisi terdapat judul, nama dan sub judul belum di *bold* atau di cetak tebal. Setelah revisi berdasarkan masukan dari ahli media, judul, nama dan sub-sub judul di *bold* atau di cetak tebal agar memperjelas informasi yang sedang ditampilkan, tampilan dapat dilihat pada gambar XXIV, XXV dan XXVI .

Sebelum :



Gambar XXX : Informasi Tujuan dan Indikator Sebelum Revisi

Sesudah:



Gambar XXXI : Informasi Tujuan dan Indikator Setelah Revisi

Gambar XXX dan XXXI adalah informasi multimedia berupa tujuan dan indikator dalam materi pembelajaran seni grafis. Gambar XXX merupakan informasi berupa tujuan dan indikator pembelajaran sebelum direvisi. Kurang jelasnya tulisan karena ukuran huruf yang kecil menyebabkan tujuan dan indikator tidak terbaca dengan baik dan mudah. Gambar XXXI adalah informasi tujuan dan indikator pembelajaran yang telah direvisi sesuai saran ahli media. Dengan

memperbesar ukuran huruf pengguna aplikasi multimedia dapat secara jelas membaca tujuan dan indikator pembelajaran seni grafis.

2. *Soundtrack*

Multimedia interaktif harus memiliki *soundtrack* atau musik latar yang mendukung pembelajaran yang ada dalam multimedia. Pemberian *soundtrack* dapat menarik minat peserta didik untuk belajar menggunakan multimedia interaktif. *Soundtrack* sebelum direvisi berjudul *music instrumental* yang memiliki tempo cepat di awal dan pelan diakhir musik. Penggunaan instrumen yang pelan akan membuat siswa bosan dalam pembelajaran, oleh karena itu ahli media menyarankan untuk mengganti *soundtrack* dengan tempo yang cepat. Setelah direvisi *soundtrack* diganti dengan judul *Happy Instrumental* yang memiliki tempo cepat di awal sampai akhir, sehingga pengguna tidak mudah bosan saat menggunakan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran tersebut.

3) **Penilaian Produk *Reviewer* (guru seni rupa)**

Penilaian terhadap multimedia interaktif dilakukan oleh guru seni rupa SMPN 1 Ngemplak yaitu Bapak Purwanto, karena guru seni rupa merupakan pengajar yang dinilai mengetahui keadaan pembelajaran di lapangan. Penilaian dilakukan dengan menjalankan aplikasi multimedia interaktif seni grafis dan kemudian memberikan saran dan masukan melalui tahap wawancara dan penilaian produk menggunakan angket berdasarkan pedoman wawancara dan angket yang berisi empat aspek yaitu: aspek pembelajaran, aspek materi/isi, aspek desain dan aspek pemrograman.

Multimedia dinilai mampu membuat suatu media pembelajaran baru dalam pembelajaran seni grafis yang mempengaruhi terhadap peningkatan minat peserta didik dalam belajar. Dengan adanya multimedia interaktif ini materi pembelajaran grafis dapat secara lengkap ditampilkan. Hal ini didukung pula dengan komentar dalam sesi wawancara diantaranya menyatakan, bahwa materi dan desain multimedia ini sudah tepat, lengkap materinya dan membuat anak mudah memahami. Dari 40 poin penilaian melalui angket yang telah diberikan dan diisi oleh guru seni rupa menunjukkan bahwa 18 poin menyatakan sangat baik dan 22 poin menyatakan multimedia interaktif ini baik digunakan untuk pembelajaran mandiri peserta didik. Kelayakan juga didapat dengan lembar validasi yang menyatakan multimedia interaktif seni grafis layak tanpa revisi. Dari hasil penilaian melalui angket, lembar validasi dan wawancara tersebut diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak dapat digunakan dan layak sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik.

d. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk merupakan tahap untuk mengetahui respon peserta didik. Penilaian dilakukan peserta didik kelas VIII SMPN 1 Ngemplak Sleman dalam jumlah yang dibatasi. Tahap uji coba dalam kelompok kecil dengan jumlah lima peserta didik. Uji coba dilakukan hanya sekali terhadap lima peserta didik kelas VIII A. Siswa tersebut adalah : Adelia Evitri Cahyani, Ita Nur Nafi'ah, Gaulistani Nurafitri, Vadila Febiyana, Fatika Kusuma Madani, yang dikelompokkan dalam uji coba kelompok kecil.

Sesi uji coba dimulai dengan memperkenalkan multimedia interaktif kepada peserta didik dan kemudian menjelaskan bagaimana aplikasi tersebut digunakan. Selama menjalankan multimedia interaktif siswa terlihat asik dan memperhatikan materi yang disampaikan. Pertama kali membuka *DVD* interaktif mereka sedikit kebingungan karena sistem *windows* setiap laptop berbeda-beda dalam pengaturan *autorun*, sehingga beberapa laptop siswa tidak secara otomatis multimedia interaktif dapat terbuka dengan sendirinya, namun setelah diberikan arahan oleh penulis mereka paham dan mulai menjalankan multimedia interaktif tersebut. Salah satu peserta didik menanyakan tentang maskot Cuty yang berbentuk wortel, kemudian penulis menyarankan peserta didik untuk membaca petunjuk penggunaan atau informasi karena didalam informasi terdapat penjelasan tentang maskot Cuty.

Tahap selanjutnya adalah sesi wawancara, terdapat 15 butir pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing peserta didik. Peserta didik sangat tertarik dengan multimedia interaktif ini, karena peserta didik belum pernah mendapatkan atau menjalankan multimedia interaktif sebelumnya. Sesuai dengan kisi-kisi dan pedoman wawancara yang disusun penulis, mereka menyatakan bahwa multimedia interaktif ini sangat menyenangkan. Penggunaannya yang mudah dan tampilan yang menarik membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Materi yang ada dalam multimedia interaktif semakin mudah dipahami karena terdapat video tutorial dan peserta didik bebas mengatur waktu dalam menjalankan multimedia interaktif tersebut. Peserta didik juga menyatakan multimedia interaktif ini tepat digunakan untuk belajar secara mandiri. Masukan

dari peserta didik untuk menambahkan instrumen musik lagi, sehingga musiknya bisa bergantian, namun dengan musik latar yang ada dalam multimedia interaktif sudah bagus. Penulis menindak lanjuti saran ini dengan menambahkan dua instrumen musik lagi dalam multimedia interaktif tersebut. Berdasarkan hasil wawancara oleh kelima peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat tertarik pada multimedia interaktif yang menyajikan gambar, materi, animasi, video dan audio yang dikemas menjadi satu media pembelajaran interaktif.

Tahap terakhir adalah penilaian dengan angket oleh kelima peserta didik yang telah menggunakan multimedia interaktif tersebut. Berikut merupakan hasil penilaian angket yang telah diisi oleh kelima peserta didik setelah menjalankan multimedia interaktif: dari 22 poin penilaian dalam angket Adelia Evitri Cahyani menyatakan 12 poin menilai sangat baik dan 10 poin menyatakan baik, Ita Nur Nafi'ah menilai 16 poin sangat baik dan 6 poin baik, Gaulistani Nurafitri menilai 16 poin menyatakan sangat baik dan 6 poin baik, Vadila Febiyana menilai 15 poin sangat baik dan 7 poin baik, Fatika Kusuma Madani menilai 19 poin sangat baik dan 3 poin baik. Hasil penilaian angket terhadap multimedia interaktif dari kelima peserta didik didapatkan bahwa poin penilaian sangat baik berjumlah 78 poin dan penilaian baik berjumlah 32. Penilaian sangat baik dan baik mendominasi dalam kelima angket yang diberikan kepada peserta didik sehingga dapat menyatakan multimedia interaktif ini layak dan cocok untuk digunakan sebagai media belajar, terutama untuk belajar mandiri.

Berdasarkan hasil data wawancara dan angket, penggunaan multimedia interaktif pembelajaran sudah layak dan dapat digunakan oleh peserta didik dengan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dilapangan yang sudah mencapai tujuan dari penelitian ini. Peserta didik dapat memilih materi yang ingin dipelajari dengan menekan tombol menu. Peserta didik juga leluasa dalam mengatur waktu untuk belajar dengan multimedia interaktif tersebut. Video sangat membantu mereka dalam penjelasan materi yang telah ditampilkan sebelumnya. Peserta didik juga dapat menggunakan multimedia interaktif tersebut sebagai media belajar mandiri.

2. Kendala dalam Penelitian Pengembangan

Dalam melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif media pembelajaran ini mengalami banyak kendala teknis. Kendala-kendala dalam penelitian pengembangan ini adalah, terbatasnya kemampuan penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6* menyebabkan peneliti tidak bisa melanjutkan proses pembuatan media ke tahap penyatuan desain, materi dan video dalam satu kesatuan multimedia interaktif. Peneliti mengatasi hal tersebut dengan meminta bantuan kepada jasa pembuatan multimedia interaktif yang ada di Yogyakarta. Pengolahan *editing* video menggunakan *software Corel Video Studio Pro X5* mengalami kendala pada saat *rendering*, karena ukuran video yang dihasilkan dari *DSLR Canon Eos 600D* terlalu besar, lebih dari 1 Gb setiap potongan videonya. Pengambilan video menggunakan *DSLR Canon Eos 600D* tidak didukung dengan alat pencahayaan yang memadai sehingga video yang dihasilkan hanya mengandalkan pencahayaan dari alam atau matahari.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan adalah berupa multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak dalam pembuatan multimedia interaktif seni grafis melalui empat langkah pengembangan, meliputi: studi pendahuluan, perancangan produk, validasi produk, dan uji coba produk. Produk multimedia yang dihasilkan berupa aplikasi multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk *DVD*. Aplikasi tersebut dirancang menggunakan *Adobe Flash CS6*, desain produk menggunakan *Corel Draw X7*, dan video tutorial menggunakan *Corel Video Studio Pro X5*.

Aplikasi multimedia interaktif berisi materi pengantar seni grafis berupa materi seni grafis cetak tinggi, materi inti seni grafis berklise sederhana, video tutorial seni grafis berklise sederhana dan evaluasi berupa soal. Desain tampilan materi dalam bentuk gambar-gambar yang berwarna, sedangkan video tutorial berupa tayangan proses pembuatan klise, pencetakan klise hingga *finishing* karya seni grafis berbahan sederhana. Penayangan *finishing* karya seni grafis berklise sederhana dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi seni grafis berklise sederhana.

Kelayakan produk multimedia interaktif di nyatakan oleh ahli materi, ahli media, guru seni rupa, dan uji coba kepada lima peserta didik. Berdasarkan validasi produk oleh ahli materi melalui angket, penilaian sangat baik dan baik

mendominasi dan melalui lembar validasi ahli materi menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan. Penilaian sangat baik dan baik yang diberikan ahli media menggunakan angket sangat mendominasi dan lembar validasi juga menyatakan bahwa multimedia interaktif layak digunakan. Guru seni rupa menyatakan kelayakan dengan angket penilaian sangat baik dan baik yang mendominasi dan kelayakan juga didapat dengan lembar validasi yang menyatakan multimedia interaktif seni grafis layak digunakan tanpa revisi.

Uji coba produk oleh kelima peserta didik menyatakan bahwa produk multimedia interaktif seni grafis layak sebagai media pembelajaran mandiri dengan penilaian sangat baik dan baik mendominasi dari masing-masing angket yang telah diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, guru seni rupa dan uji coba produk oleh kelima peserta didik dinyatakan bahwa produk multimedia interaktif seni grafis dinyatakan layak sebagai media pembelajaran mandiri.

B. Saran

Produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran seni grafis siswa kelas VIII SMPN 1 Ngemplak yang telah dikembangkan perlu diterapkan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMPN 1 Ngemplak. Ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan kelayakan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini dapat digunakan dan dikembangkan secara lanjut dalam proses pembelajaran melibatkan guru dan peserta didik.

Produk serupa juga dapat dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran seni rupa lain, seperti multimedia yang membutuhkan praktik dalam pembelajarannya, atau pun multimedia aliran seni rupa, multimedia batik agar hasil dari penelitian tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan memperkaya media pembelajaran. Produk multimedia interaktif dapat membuat siswa lebih aktif belajar dan menambah kualitas belajar peserta didik. Multimedia interaktif juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran sehingga pengaturan waktu belajar dan pembelajaran dapat efektif diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arts, Athenk. 2012. *Efek-efek Terbaik CorelDraw dan Photoshop;Menjadi Master Desain dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta: Citra Media Pustaka.
- Asrari, Amalia Nur. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ornamen Geometris Siswa Kelas VII SMPN 12 Yogyakarta. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bujono, Bambang. dan Adi, Wicaksono. 2012. *SENI RUPA INDONESIA dalam Kritik dan Esai*. Jakarta: Semarak TataWarna
- Eka, Bambang. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Izzaty, Rita Eka., dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Mardiyatmo. 2010. *Diktat Mata Kuliah Dasar-dasar Seni Grafis*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mariato, Dwi. 1988. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Kanisius.
- Munir, M.IT. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurtantio, Pulung. dan Syarif, Arry M. 2013. *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rakhmawati, Eka Ningrum. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ornamen Tumbuhan dalam Rias Fantasi Bagi Siswa Jurusan Tata Kecantikan Kulit. *Skripsi SI*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Scheder, Georg. 1978. *Perihal Cetak-Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius(Anggota IKAPI)
- Soehardjo. 2005. *Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program*. Malang: Bayumedia.
- Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan; Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sukimin. dan Sutandur, Edy. 2008. *Terampil Berkarya Seni Rupa 2 untuk Kelas VIII SMP dan MTs*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Sumartono, Basuki. 2014. *Seni Mengajar Seni. Makalah Seminar Nasional*. Yogyakarta: MGMP Produktif Seni Rupa.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, Ariesto H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- Tim Dosen AP. 2011. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sumber Internet:

Yudho, Edros. 2013. "Corel Video Studio Pro X5". <http://www.angin-masadepan.blogspot.com/2013/3/corel-video-studio-pro-x5.html?m=1>.
Diunduh Pada tanggal 5 April 2016.

Pertiwi, Septiani Ari. 2014. Teknik Cetak Tinggi Sederhana. <http://septianiaripertiwi.blogspot.co.id/2014/06/teknik-cetak-sederhana.html?m=1>. Diunduh Pada tanggal 12 April 2016.

Rismayanti, Eni. 2014. Teknik Cetak Tinggi Sederhana. <http://enyrismayati.blogspot.com/2014/06/teknik-cetak-tinggi-sederhana.html?m=>. Diunduh pada tanggal 12 April 2016.

Sudrajat, Akhmad. 2012. Kompetensi Pedagogik Guru. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/01/29/kompetensi-pedagogik-guru/>. Diunduh pada tanggal 30 Desember 2016

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Observasi Terhadap Guru Seni Rupa dan Siswa Kelas VIII SMPN I Ngeplak

a. Wawancara Guru Seni Rupa

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	a. Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VIII? b. Berapa alokasi waktu untuk pembelajaran Seni Rupa? c. Sejauh mana minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Seni Rupa?
2	Tujuan pembelajaran	a. Apa tujuan diberikannya pembelajaran Seni Rupa di SMPN 1 Ngeplak? b. Bagaimana peran guru dalam melaksanakan pembelajaran Seni Rupa ?
3	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran Seni Rupa?
4	Strategi yang digunakan	a. Media/sumber belajar apa yang digunakan untuk pembelajaran Seni Rupa di SMPN 1 Ngeplak? b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut? c. Sejauh mana minat dan perkembangan anak setelah menggunakan media pembelajaran tersebut?
5	Kendala	a. Sejauh ini apakah ada permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa? b. Apa solusi yang sudah dilakukan untuk menanggulangi masalah tersebut?

b. Wawancara siswa kelas VIII

No	Aspek	Pertanyaan
1.	Pembelajaran	a. Bagaimana pembelajaran seni rupa di SMPN 1 Ngeplak ? b. Apakah Bapak guru menggunakan media atau sumber belajar saat mengajar ? c. Apakah kalian senang saat pembelajaran seni rupa menggunakan media ? d. Apakah media belajar menarik ? e. Apakah kalian pernah menggunakan media khusus dalam pembelajaran seni rupa ?
2.	Materi	a. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni rupa ? b. Apakah kalian pernah mendapatkan pelajaran tentang seni grafis ? c. Apakah pembelajaran seni grafis yang kalian ikuti selama ini menyenangkan ? d. Waktu untuk pembelajaran seni grafis cukup atau tidak ? e. Apakah kalian mengalami kesulitan dalam belajar seni grafis ?

Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi dengan Guru Seni Rupa dan Siswa SMPN 1 Ngeplak

a. Guru Seni Rupa

No	Aspek	Pertanyaan
1	Kurikulum	<p>d. Kurikulum 2006/KTSP</p> <p>e. Alokasi waktunya 2x40 menit dalam satu minggu</p> <p>f. Minat peserta didik menurun, karena pengaruh mata pelajaran yang di UNASKan, hanya anak tertentu yang memiliki minat belajar yang tinggi</p>
2	Tujuan pembelajaran	<p>c. Tujuannya agar anak memiliki wawasan luas dan mengapresiasi karya seni rupa</p> <p>d. Peran guru sebagai fasilitator dan mediator</p>
3	Materi	c. Materi sesuai yang ada di silabus, RPP dan materi dibuku yang dikembangkan lagi.
4	Strategi yang digunakan	<p>d. Buku paket, buku diktat, materi di <i>power point</i>, dan video dari <i>you tube</i>.</p> <p>e. Media di tampilkan dan diputarkan lalu anak diminta mengapresiasikannya</p> <p>f. Minat anak bertambah bila menggunakan media pembelajaran</p>
5	Kendala	<p>c. Kurangnya waktu yang hanya 2x40 menit menyulitkan siswa untuk menyelesaikan karya, karena masalah waktu banyak anak yang tidak mengumpulkan karya tepat waktu</p> <p>d. Solusinya diberikan tambahan waktu mengumpulkan dan diberi sanksi agar anak tidak terbiasa menunda pekerjaan.</p>

b. Wawancara Siswa Kelas VIII

No	Aspek	Pertanyaan	
1.	Pembelajaran	<p>f. Bagaimana pembelajaran seni rupa di SMPN 1 Ngemplak ?</p> <p>g. Apakah Bapak guru menggunakan media atau sumber belajar saat mengajar ?</p> <p>h. Apakah kalian senang saat pembelajaran seni rupa menggunakan media ?</p> <p>i. Apakah media belajar menarik ?</p> <p>j. Apakah kalian pernah menggunakan media khusus dalam pembelajaran seni rupa ?</p>	<p>a. Asik</p> <p>b. Paling sering menggunakan <i>Power Point</i></p> <p>c. Lumayan asik</p> <p>d. Lumayan menarik</p> <p>e. Selain <i>power point</i> dan dicontohkan langsung, belum pernah</p>
2.	Materi	<p>f. Materi apa saja yang ada di pembelajaran seni rupa ?</p> <p>g. Apakah kalian pernah mendapatkan pelajaran tentang seni grafis ?</p> <p>h. Apakah pembelajaran seni grafis yang kalian ikuti selama ini menyenangkan ?</p> <p>i. Waktu untuk pembelajaran seni grafis cukup atau tidak ?</p> <p>j. Apakah kalian mengalami kesulitan dalam belajar seni grafis ?</p>	<p>a. Membuatik, seni rupa terapan, ornamen</p> <p>b. Iya sudah pernah</p> <p>c. Iya menyenangkan, bisa mencetak dari benda-benda sekitar</p> <p>d. Sangat kurang, karena materinya di jelaskan satu pertemuan, selanjutnya praktik. Jadi praktiknya tidak cukup waktunya.</p> <p>e. Sedikit kesulitan, karena materi, contoh karya dan pembuatan karya belum jelas.</p>

Lampiran 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Validasi Produk terhadap Ahli Materi dan Ahli Media

a. Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Keterangan	Nomor
1.	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator • Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) • Materi seni grafis • Evaluasi 	1a, 1b 2a, 2b, 3, 4a
		Materi Seni Grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Kecocokan dengan peserta didik • Ketepatan materi • Sistematika materi 	1a, 2a, 8
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 	8, 2a
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar diluar jam pelajaran • Durasi waktu 	1a, 1b
		Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan antara gambar, <i>font</i> dan video sesuai dengan materi 	6, 5, 7
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Saran dan pendapat bapak 	4b, 9, 10

b. Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Keterangan	Nomor
1	Tampilan/desain	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>Background</i> • Animasi • Gambar (foto, garis, panah, dsb) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain 	2a, 2b, 2c, 3, 6, 10
		Animasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan • Kemenarikan • Kecocokan dengan elemennya 	2a, 2b, 4
		Gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran gambar • Kejelasan gambar • Warna gambar 	2a, 2b, 4, 7
		<i>font</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis <i>font</i> • Ukuran <i>font</i> • Warna <i>font</i> 	2a, 2b, 4, 5
		Video	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan gambar • Kejelasan teks • Kejelasan instrumen • Durasi 	8, 9
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	17
2	Pemrograman	Navigasi menu /tombol	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol menu • Tombol game • Tombol keluar • Sistem navigasi • Konsistensi tombol • Kemudahan penggunaan • Kejelasan tombol • Elemen multimedia • Durasi waktu 	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Saran dan pendapat Bapak 	1, 2a, 2b

Lampiran 4. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Penilaian Produk terhadap Guru Seni Rupa dan Uji Coba Produk terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

a. Reviewer/Guru Seni Rupa

No	Aspek	Indikator	Keterangan	Nomor
1	Materi/isi	Materi berupa gambar	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan gambar Warna gambar Ukuran gambar Ketepatan gambar 	7, 4a, 4b, 5a, 5b, 12
		Materi berupa tulisan	<ul style="list-style-type: none"> Ukuran <i>font</i> Warna <i>font</i> Jenis <i>font</i> Teks pendukung 	4a, 4b, 5a, 5b, 12
		Materi berupa video	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan tutorial dalam video 	6, 4a, 4b, 5a, 5b, 12
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Tata bahasa yang digunakan 	4a, 4b, 5a, 5b, 12
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> Belajar di luar jam pelajaran Belajar dalam jam pelajaran Durasi waktu 	4a, 4b, 5a, 5b
2	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Indikator keberhasilan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Evaluasi 	8, 9a, 9b
		Materi seni grafis	<ul style="list-style-type: none"> Kecocokan dengan peserta didik Ketepatan materi Sistematika materi 	4a, 4b, 5a, 5b
		Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan antara gambar, font, video, dan animasi sesuai dengan materi 	5a
3	Tampilan/desain	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> Desain komposisi <i>Background</i> Gambar (foto) <i>Font</i> Maskot 	10a, 10b, 10c, 11

			<ul style="list-style-type: none"> • Karakter pemain 	
		Animasi materi (teks dan gambar)	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi animasi • Kemenarikan animasi • Jenis animasi • Ketepatan animasi 	12, 15
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	17
4	Pemrograman	Navigasi menu/tombol	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol menu • Tombol keluar • Sistem navigasi • Konsistensi tombol • Kemudahan penggunaan • Kejelasan tombol • Elemen multimedia • Durasi waktu 	16a, 16b, 16c, 16d, 16e, 16f, 16g, 16h
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Saran dan pendapat bapak/ibu 	1, 2, 3a, 3b, 19

b. Objek Penelitian/Siswa

No	Aspek	Indikator	Keterangan	Nomor
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan penggunaan 	2, 9
Penggunaan		<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di luar jam pelajaran • Belajar dalam jam pelajaran • Durasi waktu 	7, 13, 14	
Tampilan		<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>background</i> • Animasi • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain • Musik instrumen 	3, 8, 12	
Kemasan DVD		<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan 	11	

			ketepatan desain kemasan <ul style="list-style-type: none"> • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Saran dan pendapat siswa 	1, 15
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Suara • Gambar • Video • Animasi • <i>Font</i>/teks 	4, 5, 8
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 	10
		Sistem perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi nama • Memilih karakter pemain 	6

Lampiran 5. Pedoman Wawancara Penilaian Produk dengan Ahli Materi dan Ahli Media

a. Ahli Materi

No	Pertanyaan
1.	a. Pemberian materi seni grafis pada media interaktif pembelajaran ini, apakah sudah cocok diberikan untuk siswa ? b. Jika ada materi yang tidak cocok, dibagaian mana ketidak cocokan materi tersebut ?
2.	a. Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam media interaktif pembelajaran ini ? b. Bagaimana sistematika materi yang diberikan ?
3.	a. Soal pilihan ganda dalam aplikasi digunakan sebagai evaluasi hasil belajar, apakah petunjuk penggunaan sudah jelas ? b. Penggunaan tombol-tombol dalam menjawab soal pilihan ganda untuk evaluasi apakah mudah untuk digunakan ?
4.	a. Bagaimana pendapat Bapak mengenai media interaktif pembelajaran seni grafis ini ? (aspek pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan indikator • Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi dan evaluasi • Kejelasan petunjuk belajar • Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan b. Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya ?
5.	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar ?
6.	Bagaimana kejelasan pemberian materi pembuatan klise sederhana dan pencetakan klise sederhana dengan menggunakan video ?
7.	Bagaimana kejelasan gambar dan teks dalam video ?
8.	Bagaimana menurut Bapak, apakah materi yang disampaikan ini sudah tepat dan benar ?
9.	Bagaimana pendapat menurut Bapak jika, multimedia pembelajaran tersebut digunakan sebagai media pembelajaran mandiri ?
10.	Dari diskusi tadi apa saran Ibu/bapak untuk kemajuan peneliti kedepannya ?

b. Ahli Media

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai media interaktif pembelajaran ini ?
2.	a. Dalam aspek tampilan (desain background, desain maskot, sajian animasi, komposisi warna, gambar, jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>), apakah media interaktif pembelajaran ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya ? b. Jika belum menarik dan tepat, bagaimana pendapat Bapak agar penyajiannya menjadi lebih menarik dan tepat ? c. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan ?
3.	Bagaimana menurut bapak/ibu tentang kemenarikan layar/screen ?
4.	Bagaimana ketepatan penempatan gambar, animasi dan <i>teks</i> pendukung ?
5.	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya ?
6.	Bagaimana tentang desain karakter pemain dan maskot ? apakah sesuai dengan karakter peserta didik ?
7.	Apakah keterangan seperti anak panah memperjelas materi?
8.	Bagaimana kejelasan gambar dan teks dalam video?
9.	Bagaimana keterkaitan materi dengan video tutorial sudah tepat?
10.	Apakah durasi dalam video sudah cukup efektif untuk pembelajaran seni grafis?
11.	Dalam aspek pemrograman, terdapat elemen multimedia seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio, interaktivitas, dan visual gerak. Apakah media interaktif ornamen geometri ini sudah mewakili elemen pemrograman tersebut ?
12.	Bagaimana susunan elemen multimedia tersebut ?
13.	Bagaimana kemudahan dalam sistem navigasi ?
14.	Bagaimana kemudahan pemilihan menu ?
15.	Bagaimana ketepatan reaksi tombol (botton) ?
16.	Bagaimana kemudahan dalam keluar program ?
17.	Bagaimana kesesuaian waktu multimedia (durasi) ?
18.	Bagaimana desain cover CD, apakah menarik dan mewakili dari isi CD ?
19.	Soal pilihan ganda dalam aplikasi digunakan sebagai evaluasi hasil belajar ? Penggunaan tombol-tombol untuk menjawab soal apakah mudah digunakan ?

Lampiran 6. Pedoman Wawancara Penilaian Produk dengan Guru Seni Rupa dan Siswa SMPN 1 Ngemplak

a. Wawancara Guru Seni Rupa

No	Pertanyaan
1	Wawancara dimulai Bisakah ceritakan sedikit tentang pekerjaan Bapak/Ibu?
2	Apakah Bapak/Ibu sudah menyampaikan materi pelajaran seni grafis pada peserta didik?
3	a. Apakah ada perbedaan mengenai materi seni grafis yang disampaikan oleh Bapak/Ibu dengan materi yang diulas dalam media interaktif ini? b. Jika ada, di bagian mana perbedaan tersebut?
4	a. Pemberian materi seni grafis pada media interaktif pembelajaran ini, apakah sudah cocok diberikan untuk peserta didik? b. Jika ada materi yang tidak cocok, di bagian mana ketidak cocokan materi tersebut?
5	a. Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam media interaktif pembelajaran ini? Dari segi suara, animasi, gambar, dan teks untuk memperjelas isi. b. Bagaimana sistematika materi yang diberikan?
6	Apakah video tutorial sudah memperjelas materi?
7	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar?
8	Soal pilihan ganda dalam aplikasi digunakan sebagai evaluasi, apakah penggunaan sudah jelas?
9	a. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media interaktif pembelajaran seni grafis ini? (Aspek pembelajaran) <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan indikator keberhasilan • Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi • Kejelasan petunjuk belajar • Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan b. Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya?
10	a. Dalam aspek tampilan (desain <i>background</i> , desain maskot, desain karakter, sajian animasi, komposisi warna, gambar, jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>), apakah media interaktif pembelajaran ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya? b. Jika belum menarik dan kurang tepat, bagaimana pendapat Bapak/Ibu agar penyajiannya menjadi lebih menarik dan tepat? c. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan?
11	Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang kemenarikan layar/ <i>screen</i> ?

12	Bagaimana penempatan gambar, animasi, dan teks pendukung?
13	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya?
14	Bagaimana tentang desain karakter pemain dan maskot? Apakah sesuai dengan karakter peserta didik?
15	Bagaimana tentang sajian animasi?
16	<p>a. Dalam aspek pemrograman, terdapat elemen multimedia seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio, interaktivitas, dan visual gerak, apakah media interaktif seni grafis ini sudah mewakili elemen pemrograman tersebut?</p> <p>b. Bagaimana susunan elemen multimedia tersebut?</p> <p>c. Bagaimana kemudahan dalam sistem navigasi?</p> <p>d. Bagaimana kemudahan pemilihan menu?</p> <p>e. Bagaimana ketepatan reaksi tombol (<i>botton</i>)?</p> <p>f. Bagaimana kemudahan dalam keluar program?</p> <p>g. Bagaimana durasi kesesuaian waktu multimedia?</p>
17	Bagaimana desain cover CD, apakah menarik dan mewakili dari isi CD?
18	Bagaimana pendapat menurut Bapak/Ibu jika, media interaktif pembelajaran tersebut digunakan sebagai media pembelajaran mandiri?
19	Berdasarkan diskusi tadi, apa saran Bapak/Ibu untuk kemajuan peneliti kedepannya?

b. Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1	Wawancara dimulai Bisakah kamu ceritakan sedikit tentang pembelajaran Seni Rupa di kelas?
2	Apakah kamu nyaman dan asik ketika menjalankan multimedia ini untuk belajar?
3	Apakah animasi gambar mempermudah kamu dalam memahami materi yang diberikan?
4	Apakah video tutorial mempermudah kamu dalam memahami materi?
5	Apakah teks juga mempermudah kamu dalam memahami materi?
6	Apakah sistem pengenalan diri dengan mengisi nama membuat media ini lebih menarik? Mengapa?
7	Durasi waktu dalam multimedia apakah membuat kamu bosan?
8	Bagaimana menurut kamu tentang desain tampilan multimedia? Dari segi, komposisi warna, jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , desain <i>background</i> , desain maskot.
9	Ketika kamu mengerjakan soal-soal evaluasi, apakah tombol untuk menjawab mudah digunakan?
10	Apakah evaluasi soal, sukar dikerjakan?
11	Bagaimana pendapatmu tentang desain sampul CD? Apakah menarik?
12	Bagaimana pendapatmu tentang audio (musik) dalam multimedia tersebut?

13	Apakah media interaktif pembelajaran ini membantu kamu ketika belajar mandiri?
14	Apakah menurutmu media interaktif ini tepat untuk digunakan dalam pembelajaran?
15	Apa saran kamu untuk keberlanjutan multimedia ini?

Lampiran 7. Hasil Wawancara Penilaian Produk dengan Guru Seni Budaya dan Uji Coba Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

a. Hasil Wawancara Guru Seni Rupa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Wawancara dimulai Bisakah ceritakan sedikit tentang pekerjaan Bapak/Ibu?	Saya adalah seorang pengajar Seni Rupa di SMPN 1 Ngemplak. Bagi saya profesi sebagai guru itu adalah amanah, segala sesuatu dalam hal mengajar di landasi ibadah.
2	Apakah Bapak/Ibu sudah menyampaikan materi pelajaran seni grafis pada peserta didik?	Sudah
3	c. Apakah ada perbedaan mengenai materi seni grafis yang disampaikan oleh Bapak/Ibu dengan materi yang diulas dalam media interaktif ini? d. Jika ada, di bagian mana perbedaan tersebut?	a. Sama, b. Perbedaannya hanya materi yang diterangkan tidak selengkap multimedia ini dan teknik penyampaiannya dengan alat yang sederhana berupa <i>power point</i> dan video yang di unduh dari you tube.
4	c. Pemberian materi seni grafis pada media interaktif pembelajaran ini, apakah sudah cocok diberikan untuk peserta didik? d. Jika ada materi yang tidak cocok, di bagian mana ketidakcocokan materi tersebut?	Sangat cocok untuk peserta didik -----
5	c. Bagaimana kejelasan materi yang diberikan dalam media interaktif pembelajaran ini? Dari segi suara, animasi, gambar, dan teks untuk memperjelas isi. d. Bagaimana sistematika materi yang diberikan?	Sangat jelas -----
6	Apakah video tutorial sudah memperjelas materi?	Sangat jelas dan sangat membantu
7	Bagaimana kejelasan pemberian contoh dengan menggunakan gambar?	Gambar sangat jelas dalam mendukung materi
8	Soal pilihan ganda dalam aplikasi	Sudah jelas

	digunakan sebagai evaluasi, apakah penggunaan sudah jelas?	
9	<p>c. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai media interaktif pembelajaran seni grafis ini? (Aspek pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan indikator keberhasilan • Konsistensi antara kompetensi dasar, indikator, materi, dan evaluasi • Kejelasan petunjuk belajar • Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan <p>d. Jika kurang tepat, bisakah Bapak/Ibu menjelaskan letak kekurangan dan bagaimana seharusnya?</p>	<p>Sangat sesuai</p> <p>-----</p>
10	<p>d. Dalam aspek tampilan (desain <i>background</i>, desain maskot, desain karakter, sajian animasi, komposisi warna, gambar, jenis <i>font</i> dan ukuran <i>font</i>), apakah media interaktif pembelajaran ini sudah menarik dan tepat dalam penggunaannya?</p> <p>e. Jika belum menarik dan kurang tepat, bagaimana pendapat Bapak/Ibu agar penyajiannya menjadi lebih menarik dan tepat?</p> <p>f. Bagaimana kesesuaian desain tampilan dengan materi yang diberikan?</p>	<p>a. Sudah menarik</p> <p>b. -----</p> <p>c. Desain sudah sesuai dan tidak menyimpang</p>
11	Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang kemenarikan layar/ <i>screen</i> ?	Sudah menarik
12	Bagaimana penempatan gambar, animasi, dan teks pendukung?	Sudah pas dan mendukung materi
13	Bagaimana tentang pemilihan jenis <i>font</i> dan ukurannya?	Sudah tepat
14	Bagaimana tentang desain karakter pemain dan maskot? Apakah sesuai dengan karakter peserta didik?	Maskotnya sangat menarik

15	Bagaimana tentang sajian animasi?	Animasi sangat menarik
16	<p>h. Dalam aspek pemrograman, terdapat elemen multimedia seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio, interaktivitas, dan visual gerak, apakah media interaktif seni grafis ini sudah mewakili elemen pemrograman tersebut?</p> <p>i. Bagaimana susunan elemen multimedia tersebut?</p> <p>j. Bagaimana kemudahan dalam sistem navigasi?</p> <p>k. Bagaimana kemudahan pemilihan menu?</p> <p>l. Bagaimana ketepatan reaksi tombol (<i>botton</i>)?</p> <p>m. Bagaimana kemudahan dalam keluar program?</p> <p>n. Bagaimana durasi kesesuaian waktu multimedia?</p>	<p>a. Dari segi animasi semua sudah mewakili. Dan gambar – gambar juga sudah mewakili materi.</p> <p>b. Sudah menarik dan rapi</p> <p>c. Sangat mudah dan tidak rumit</p> <p>d. Menu juga sangat mudah di pilih</p> <p>e. Sangat tepat</p> <p>f. Mudah dan jelas</p> <p>g. Durasi secara keseluruhan sudah cukup dan tidak terlalu lama</p>
17	Bagaimana desain cover CD, apakah menarik dan mewakili dari isi CD?	Desainnya menarik, sehingga dapat membuat siswa penasaran ingin belajar lebih lanjut.
18	Bagaimana pendapat menurut Bapak/Ibu jika, media interaktif pembelajaran tersebut digunakan sebagai media pembelajaran mandiri?	Sudah sangat sesuai, sudah bisa, sudah bisa menjelaskan materi. Siswa lebih leluasa dalam mengatur waktu belajarnya sendiri.
19	Berdasarkan diskusi tadi, apa saran Bapak/Ibu untuk kemajuan peneliti kedepannya?	Membuat materi yang lainnya. Media ini dapat diperbanyak digunakan untuk pembelajaran di sekolah-sekolah, kemudian dapat diperjual belikan ke dinas pendidikan.

b. Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Hail
1	Wawancara dimulai Bisakah kamu ceritakan sedikit tentang pembelajaran Seni Rupa di kelas?	Adelia : Seni Rupa mata pelajaran yang menyenangkan Ita : Asik Gaulistani : Kalau pelajaran seni rupa bisa <i>refreshing</i> Vadila : Iya asik Fatika : Asik, menyenangkan, manarik
2	Apakah kamu nyaman dan asik ketika menjalankan multimedia ini untuk belajar?	Adelia : Asik Ita : Nyaman Gaulistani : Seru kalau belajar pakek ini Vadila : Nyaman, bagus Fatika : Asik
3	Apakah animasi gambar mempermudah kamu dalam memahami materi yang diberikan?	Adelia : Iya mempermudah Ita : Jadi semakin jelas Gaulistani : Bagus jadi betah belajarnya Vadila : Bagus Fatika : Mudah dipahami
4	Apakah video tutorial mempermudah kamu dalam memahami materi?	Adelia : Iya mempermudah Ita : Jadi semakin jelas materinya Gaulistani : Iya mempermudah belajarnya Vadila : Iya mempermudah Fatika : Mudah dipahami
5	Apakah teks juga mempermudah kamu dalam memahami materi?	Adelia : Iya mempermudah Ita : Memperjelas Gaulistani : Iya mempermudah belajarnya Vadila : Iya mempermudah Fatika : Iya mempermudah
6	Apakah sistem pengenalan diri dengan mengisi nama membuat media ini lebih menarik? Mengapa?	Adelia : Manarik soalnya lucu Ita : Menarik Gaulistani : Menarik bisa memilih karakter Vadila : maenarik sekali kayak di game bisa pakek nama sendiri Fatika : Menarik
7	Durasi waktu dalam multimedia apakah membuat kamu bosan?	Adelia : Durasinya pas Ita : Keseluruhan sudah pas Gaulistani :Durasinya bisa kita atur

		sendiri Vadila : Pas dan tidak bikin bosan Fatika : Tidak bosan
8	Bagaimana menurut kamu tentang desain tampilan multimedia? Dari segi, komposisi warna, jenis <i>font</i> , ukuran <i>font</i> , desain <i>background</i> , desain maskot.	Adelia : Menarik belum pernah ada yang seperti itu Ita : Semuanya menarik Gaulistani : Bagus cocok dengan karakter anak SMP Vadila : Menarik dan lucu Fatika : Makotnya lucu, semuanya menarik sesuai tema
9	Ketika kamu mengerjakan soal-soal evaluasi, apakah tombol untuk menjawab mudah digunakan?	Adelia : Iya mudah Ita : Mudah sekali Gaulistani : Mudah Vadila : Mudah digunakan Fatika : Iya mudah tinggal klik
10	Apakah evaluasi soal, sukar dikerjakan?	Adelia : Tidak Ita : Tidak susah Gaulistani : Mudah Vadila : Kalau memperhatikan materi pasti mudah dikerakan Fatika : Iya tergantung pemahaman, soalnya mudah
11	Bagaimana pendapatmu tentang desain sampul CD? Apakah menarik?	Adelia : Menarik Ita : Bagus Gaulistani : Iya menarik sekali Vadila : Bagus Fatika : Bagus
12	Bagaimana pendapatmu tentang audio (musik) dalam multimedia tersebut?	Adelia : Audionya bagus Ita : Tidak ada masalah, bagus Gaulistani : Mempermudah konsentrasi Vadila : Bagus, tapi lebih bagus bila di tambah intrumennya lagi Fatika : <i>Moodnya</i> tambah kalau belajar menggunakan lagu
13	Apakah media interaktif pembelajaran ini membantu kamu ketika belajar mandiri?	Adelia : Iya bisa disesuaikan sama jam belajar Ita : Iya sangat mempermudah Gaulistani : Iya bisa lama-lama baca kalau belum mengerti jadi sangat membantu Vadila : Mudah digunakan, jadi

		sangat membantu Fatika : Membantu sekali
14	Apakah menurutmu media interaktif ini tepat untuk digunakan dalam pembelajaran?	Adelia : Iya kalau digunakan sangat tepat Ita : Tepat untuk belajar Gaulistani : Sangat tepat Vadila : Cocok digunakan Fatika : Sangat tepat
15	Apa saran kamu untuk keberlanjutan multimedia ini?	Adelia : Kalau bisa di perjual belikan seperti di toko buku Ita : Lebih baik di tambah materi yang lain kayak ornamen dll Gaulistani : Iya lebih bagus tambah materi lainnya Vadila : Mudah digunakan sebaiknya semua siswa punya medianya Fatika : Iya kalau semua siswa punya lebih enak belajarnya

Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Seni Rupa

a. Ahli Materi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
Http://www.fbs.uny.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN HASIL VALIDASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP : 196112311988121001

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Sudah melakukan validasi terhadap produk "**Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak**", bahwa produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Afrila Wahyuastuti

NIM : 12206244010

Jurusan/Program Studi : 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 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Okt 2016

Validator/ Ahli Materi

Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP. 196112311988121001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
Http://www.fbs.uny.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN
HASIL VALIDASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP :196112311988121001

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Sudah melakukan validasi terhadap produk "**Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak**", bahwa produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Afrila Wahyuastuti

NIM : 12206244010

Jurusan/Program Studi : 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 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 - Okt2016

Validator/ Ahli Materi

Dr.I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP. 196112311988121001

b. Ahli Media



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
Http://www.fbs.uny.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN
HASIL VALIDASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.
NIP : 196603201994121001
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Sudah melakukan validasi terhadap produk "**Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak**", bahwa produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Afrila Wahyuastuti
NIM : 12206244010
Jurusan/Program Studi : 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 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ... 13 Oktober ... 2016

Validator/ Ahli Media

Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP. 196603201994121001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
Http://www.fbs.uny.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN
HASIL VALIDASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP :196603201994121001

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Seni Rupa

Sudah melakukan validasi terhadap produk **"Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Seni Grafis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak"**, bahwa produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Afrila Wahyuastuti

NIM : 12206244010

Jurusan/Program Studi : 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 dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Oktober 2016

Validator/ Ahli Media

Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.

NIP. 196603201994121001

c. Guru Seni Rupa



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
Http://www.fbs.uny.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PENGESAHAN
HASIL VALIDASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Purwanto, S.Pd.
NIP : 19620915 198403 1 014
Unit Kerja : SMPN 1 Ngemplak

Sudah melakukan validasi terhadap produk "**Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Makrame Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak**", bahwa produk tersebut merupakan produk yang dibuat oleh mahasiswa :

Nama : Afrila Wahyuastuti
NIM : 12206244010
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 7 NOV 2016

Guru Mata Pelajaran

Purwanto, S.Pd

NIP 19620915 198403 1 014

Lampiran 9. Lembar Angket Penilaian Produk Ahli Materi, Ahli Media, Guru Seni Rupa, dan Kelima Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

a. Lembar Angket Ahli Materi

Validasi Produk terhadap Ahli Materi

Petunjuk:

Untuk memberikan penilaian terhadap format angket materi, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Materi/isi Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	• Indikator	✓			
			• Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	✓			
			• Materi seni grafis	✓			
			• Evaluasi	✓			
		Materi Seni Grafis	• Kecocokan dengan peserta didik	✓			
			• Ketepatan materi	✓			
			• Sistematika materi	✓			
		Bahasa	• Tata bahasa yang digunakan				
		Penggunaan	• Belajar diluar jam pelajaran	✓			
			• Durasi waktu	✓			
Kejelasan	• Hubungan antara gambar, font, dan video sesuai dengan materi	✓					

Keterangan: SB=Sangat Baik, B=Baik, C=Cukup Baik, K=Kurang Baik

Yogyakarta, 01-10-2016
Validator/ Ahli materi


Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.
NIP. 196112311988121001

b. Lembar Angket Ahli Media

Validasi Produk terhadap Ahli Media**Petunjuk:**

Untuk memberikan penilaian terhadap format angket media, Bapak/Ibu cukup memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Tampilan/de sain	Tampilan	• Desain dan komposisi <i>Background</i>	✓			
			• Animasi	✓			
			• Gambar (foto, garis, anak panah, dsb)	✓			
			• <i>Font</i>	✓			
			• Maskot	✓			
			• Karakter pemain	✓			
		Animasi	• Kejelasan	✓			
			• Kemenarikan	✓			
			• Kecocokan dengan elemennya	✓			
		Gambar	• Ukuran gambar	✓			
			• Kejelasan gambar	✓			
			• Warna gambar	✓			
		<i>font</i>	• Jenis <i>font</i>	✓			
			• Ukuran <i>font</i>	✓			
• Warna <i>font</i>			✓				
Video	• Kejelasan gambar	✓					
	• Kejelasan teks		✓				
	• Kejelasan instrumen	✓					
	• Durasi	✓					
	Kemasan DVD	• Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan	✓				

			• Komposisi gambar dengan teks	✓				
			• Ketepatan teks	✓				
2	Pemrograman	Navigasi menu /tombol	• Tombol menu	✓				
			• Tombol game		✓			
			• Tombol keluar	✓				
			• Sistem navigasi	✓				
			• Konsistensi tombol	✓				
			• Kemudahan penggunaan	✓				
			• Kejelasan tombol		✓			
			• Elemen multimedia	✓				
			• Durasi waktu	✓				

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup Baik

K : Kurang Baik

Yogyakarta, *2 Nov* 2016
Validator/ Ahli media



Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn.
NIP. 196603201994121001

c. Lembar Angket Guru Seni Rupa

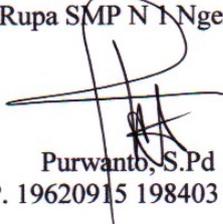
Angket Penilaian Produk terhadap Guru Seni Rupa

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Materi/isi	Materi berupa gambar	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan gambar Warna gambar Ukuran gambar Ketepatan gambar 	✓	✓		
		Materi berupa tulisan	<ul style="list-style-type: none"> Ukuran <i>font</i> Warna <i>font</i> Jenis <i>font</i> Teks pendukung 	✓	✓		
		Materi berupa video	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan tutorial dalam video 	✓			
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Tata bahasa yang digunakan 		✓		
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> Belajar di luar jam pelajaran Belajar dalam jam pelajaran Durasi waktu 	✓	✓		
2	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Indikator keberhasilan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Evaluasi 		✓		
		Materi seni grafis	<ul style="list-style-type: none"> Kecocokan dengan peserta didik Ketepatan materi Sistematika materi 	✓	✓		
		Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan antara gambar, font, video, dan animasi sesuai dengan materi 	✓			

3	Tampilan/desain	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain komposisi <i>Background</i> • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain 	✓			
		Animasi materi (teks dan gambar)	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi animasi • Kemenarikan animasi • Jenis animasi • Ketepatan animasi 		✓		
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	✓		✓	
4	Pemrograman	Navigasi menu/tombol	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol menu • Tombol keluar • Sistem navigasi • Konsistensi tombol • Kemudahan penggunaan • Kejelasan tombol • Elemen multimedia • Durasi waktu 	✓	✓		
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Saran dan pendapat bapak/ibu 	-	-	-	-

Keterangan: SB=Sangat Baik, B=Baik, CB=Cukup Baik, KB=Kurang Baik

Yogyakarta, 7 Nopember 2016
Guru Seni Rupa SMP N 1 Ngemplak


Purwanto, S.Pd
NIP. 19620915 198403 1 014

d. Lembar Angket Penilaian Siswa Kelas VIII

Angket Penilaian Produk terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan penggunaan 	✓			
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di luar jam pelajaran • Belajar dalam jam pelajaran • Durasi waktu 	✓			
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>background</i> • Animasi • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain • Musik instrumen 	✓	✓		
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	✓			
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Suara • Gambar • Video • Animasi • <i>Font/teks</i> 	✓	✓		
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 	✓			
		Sistem perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi nama • Memilih karakter pemain 	✓			

Keterangan:

- SB = Sangat Baik
B = Baik
CB = Cukup Baik
KB = Kurang Baik

Yogyakarta, 16 November 2016
Siswa SMP N 1 Ngeplak



.....
Fatimah Kusuma Madani
.....

Angket Penilaian Produk terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan penggunaan 	✓			
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di luar jam pelajaran • Belajar dalam jam pelajaran • Durasi waktu 	✓	✓		
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>background</i> • Animasi • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain • Musik instrumen 	✓	✓		
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	✓		✓	
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Suara • Gambar • Video • Animasi • <i>Font</i>/teks 	✓	✓		
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 	✓			
		Sistem perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi nama • Memilih karakter pemain 	✓			

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

Yogyakarta, ~~16 November~~.....2016
Siswa SMP N 1 Ngemplak


.....
(Nadia Febryra)

Angket Penilaian Produk terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan penggunaan 	✓			
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di luar jam pelajaran • Belajar dalam jam pelajaran • Durasi waktu 	✓			
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>background</i> • Animasi • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain • Musik instrumen 	✓		✓	
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	✓		✓	
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Suara • Gambar • Video • Animasi • <i>Font/teks</i> 	✓		✓	
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 	✓			
		Sistem perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi nama • Memilih karakter pemain 	✓			

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

Yogyakarta, 16 November 2016
Siswa SMP N 1 Ngemplak



Ita Nur Nafiah

Angket Penilaian Produk terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan penggunaan 	✓			
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di luar jam pelajaran • Belajar dalam jam pelajaran • Durasi waktu 	✓	✓		
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>background</i> • Animasi • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain • Musik instrumen 	✓	✓		
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	✓			
2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Suara • Gambar • Video • Animasi • <i>Font</i>/teks 	✓	✓		
		Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 	✓			
		Sistem perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi nama • Memilih karakter pemain 	✓			

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

Yogyakarta, 16 November 2016
Siswa SMP N 1 Ngeplak



.....
(Gauristani Nurafitri)
.....

Angket Penilaian Produk terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngemplak

No	Aspek	Indikator	Keterangan	SB	B	CB	KB
1	Minat/ketertarikan	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan penggunaan 	✓			
		Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di luar jam pelajaran • Belajar dalam jam pelajaran • Durasi waktu 	✓			
		Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan komposisi <i>background</i> • Animasi • Gambar (foto) • <i>Font</i> • Maskot • Karakter pemain • Musik instrumen 	✓	✓ ✓ ✓		
		Kemasan DVD	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan dan ketepatan desain kemasan • Komposisi gambar dengan teks • Ketepatan teks 	✓	✓		
		Kemajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Saran dan pendapat siswa 		✓		
		2	Pemahaman	Kejelasan materi	<ul style="list-style-type: none"> • Suara • Gambar • Video • Animasi • <i>Font</i>/teks 	✓	✓ ✓ ✓
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Tata bahasa yang digunakan 				✓		
Sistem perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengisi nama • Memilih karakter pemain 			✓ ✓			

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

KB = Kurang Baik

Yogyakarta, 16 NOV.....2016
Siswa SMP N 1 Ngemplak



.....
Adelia EVITRI Cahyani
.....

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Seni Rupa Kelas VIII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SMP N 1 NGEMPLAK
Matapelajaran	: SENI RUPA
Kelas/Semester	: VIII/1
Standar Kompetensi	: 10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: 10.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis
Indikator	: 1. Menjelaskan pengertian seni grafis 2. Mengidentifikasi teknik tinggi seni grafis 3. Memahami pengertian cetak tinggi berklise keras 4. Memahami cetak tinggi berklise sederhana 5. Memahami penggunaan alat dan bahan dalam pembuatan grafis berbahan sederhana
Alokasi waktu	: 2x40 menit (satu kali pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah materi pembelajaran disampaikan guru, siswa diharapkan dapat:

Tujuan Pembelajaran

- a. Menjelaskan pengertian tentang seni grafis (*dengan benar*)
- b. Menjelaskan teknik cetak tinggi (*dengan tepat*)
- c. Menjelaskan cetak tinggi berklise keras (*dengan sungguh-sungguh*)
- d. Menjelaskan cetak tinggi berklise sederhana (*dengan tepat*)
- e. Menyebutkan alat dan bahan dalam pembuatan grafis berbahan sederhana (*dengan teliti*)

B. Materi

Seni grafis

Seni grafis adalah seni yang menggunakan alat cetak sebagai proses pembuatannya, baik manual maupun digital. Menurut Marianto (1988: 15) “istilah seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak”.

Seni grafis merupakan seni cetak-mencetak yang menggunakan klise untuk memperbanyak model asli. Karena pada jaman dahulu sulit untuk memperbanyak suatu gambar atau tulisan yang sama persis. Maka muncul penemuan teknik cetak. Seni grafis termasuk seni murni yang wujudnya dua dimensi. Kelebihan dari seni grafis adalah karyanya dapat diperbanyak tanpa mengurangi keaslian karyanya. Cetak tinggi mempunyai 2 jenis bahan dalam pembuatan klise yaitu klise berbahan keras dan klise berbahan sederhana.

a) Cetak tinggi berbahan keras

Cetak tinggi berbahan keras salah satunya adalah teknik woodcut yang berbahan dasar dari hardboard. Hardboard tersebut di cukil agar mendapatkan sisi positif yang timbul dan negatif pada bagian yang telah di cuki.

Alat dan bahan utama pembuatan klise berbahan hardboard

1. Pisau cukil (alat ini dipergunakan untuk mencukil bagian dari kayu yang tidak dipergunakan untuk menghantarkan tinta. Bentuk ujung pisau cukil bervariasi,yaitu berbentuk lengkung kecil, dan lengkung sedang, berbentuk “v” kecil dan “v” besar, berbentuk datar, dan berbentuk serong)



2. Roller (alat ini terbuat dari karet dengan pegangan kayu ada pula yang besi. Rol karet ini berfungsi untuk menghantarkan tinta ke hardboard yang telah ditoreh dengan pisau cukil)



a. Bahan-Bahan yang dibutuhkan



Hard Board



Tinta grafis

Hasil cetakan dengan klise berbahan hardboard

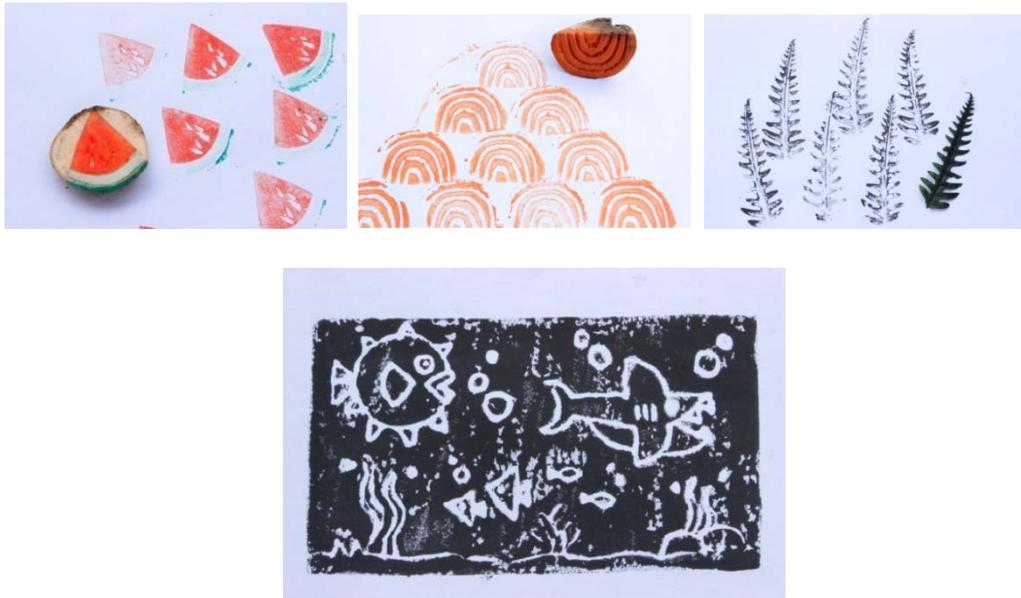


b) Cetak tinggi bahan sederhana

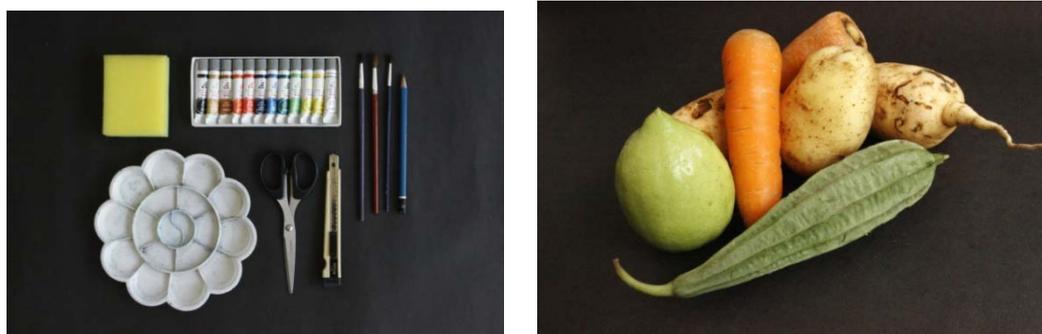
Untuk membuat gambar menggunakan teknik cetak tinggi sederhana dapat menggunakan bahan sederhana antara lain adalah umbi-umbian, kayu lunak dan karet penghapus. Peralatan cukil yang digunakan pun sederhana, yaitu pisau, cutter dan sejenisnya. Untuk membuat pola dalam teknik cetak tinggi ini, bagian yang tidak digunakan dihilangkan dengan cara mencukil nya menggunakan cutter. Selain menggunakan umbi-umbian, pelapah pisang juga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan karya seni ini, karena dalam pelapah pisang sudah terdapat serat-serat yang sudah berbentuk dengan indah.

Apabila pada saat memotong bahan tidak datar, maka kemungkinan besar hasil yang didapat kurang maksimal, bisa saja gambar yang dihasilkan tidak jelas dan ada bagian gambar yang tidak berisi warna.

Contoh hasil pencetakan:



Alat dan bahan pembuat klise sederhana



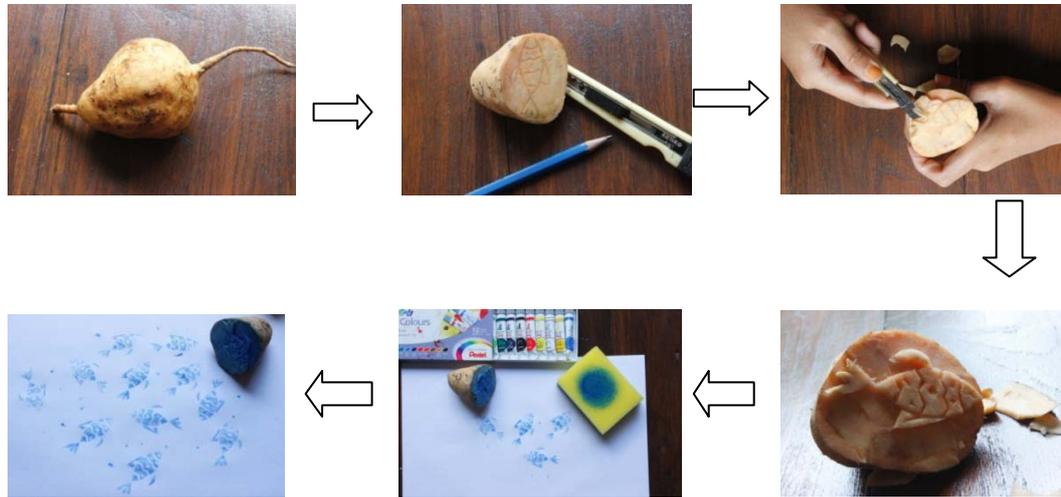
Alat

Palet, gunting, cutter, kuas, pensil, cat air, spon

Bahan

Umbi-umbian, sayur-sayuran, daun dll

Langkah pembuatan klise berbahan sederhana



C. Metode Pembelajaran:

Pembelajaran mandiri dengan multimedia interaktif

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

1. Kegiatan Pendahuluan

Apersepsi :

- a. Mengabsen siswa.
- b. Tanya jawab berbagai hal terkait seni grafis dan macam-macamnya. (*sungguh-sungguh.*)

2. Kegiatan Inti

- a) Siswa mengoprasikan multimedia interaktif pembelajaran yang sudah di sediakan (*dengan sungguh-sungguh*)
- b) Membahas tentang pengertian tentang seni grafis cetak tinggi (*dengan cermat*).
- c) Menjelaskan teknik cetak tinggi (*dengan teiti*)

- d) Menjelaskan teknik cetak tinggi berbahan keras dan sederhana (*dengan cermat*)
- e) Menjelaskan alat, bahan, dan proses pembuatan klise berbahan sederhana (*dengan tepat*)
- f) Siswa mengerjakan soal evaluasi (*dengan sungguh-sungguh*)

3. Kegiatan Penutup

- a. Melakukan refleksi dengan meminta siswa mengungkapkan perasaan dan pendapatnya
- b. Memberi kesimpulan terkait pembahasan seni grafis cetak tinggi berbahan sederhana
- c. Salam penutup.

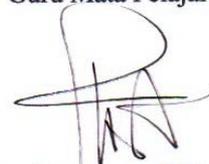
E. Alat dan Sumber Belajar : Laptop, Multimedia interaktif

F. Penilaian

Teknik : Soal evaluasi
 Bentuk instrumen : Soal pilihan ganda
 Penilaian : 10 soal
 @soal skor 10 x 10 soal = 100
 KKM : 75

Sleman, 7 NOV 2016

Guru Mata Pelajaran



Purwanto, S.Pd

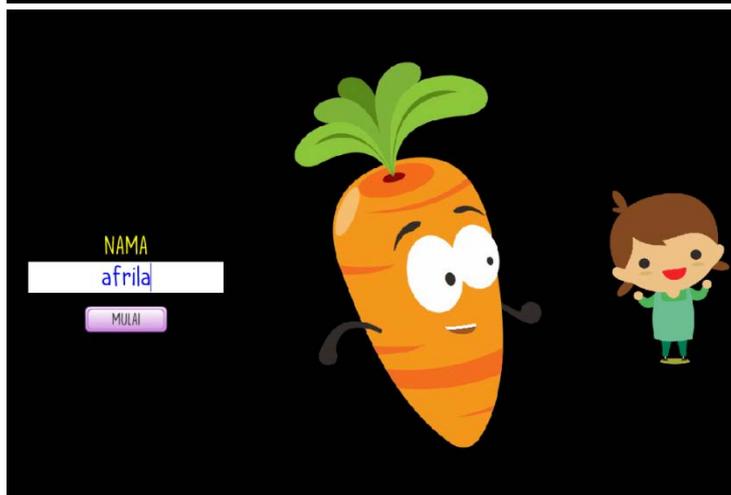
NIP 19620915 198403 1 014

Lampiran 12. Skenario Multimedia Interaktif Media Pembelajaran Seni Grafis



Opening

Pemilihan Karakter

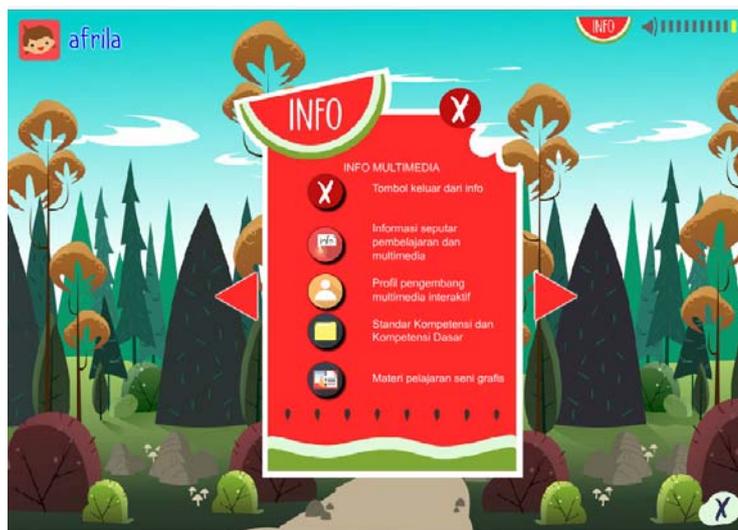




Informasi Multimedia

Petunjuk Penggunaan







Tombol Menu



Profil Pengembang

afrika

Standar Kompetensi :
Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

Kompetensi Dasar :
Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis

afrika

INFO

Profil
Kangcombong

90% 0/100

Materi

Video

Evaluasi

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

afrika

Contoh-contoh Karya Seni Grafis Cetak Tinggi

afrika

INFO

Profil
Kangcombong

90% 0/100

Materi

Video

Evaluasi

▶ X

Materi Pengantar

afrika

Contoh-contoh Karya Seni Grafis Cetak Tinggi

afrika

INFO

Profil
Kangcombong

90% 0/100

Materi

Video

Evaluasi

◀ ▶ X



afriila

Anak-anak, sebelum kita belajar tentang materi Seni Grafis kita harus tahu apa itu Seni Grafis



Apakah kalian mengenal benda tersebut?

afriila

Profil Pengembang

SL & SB

Media

Video

Evaluasi

afriila

Iya ini adalah gambar stempel. Stempel merupakan salah satu pengaplikasian seni grafis yang sering kita jumpai. Stempel termasuk seni grafis teknik cetak tinggi (relief print). "Grafis berasal dari kata graphein "melukis" atau "menggambar". Seni (cetak) grafis merupakan perubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan"

afriila

Profil Pengembang

SL & SB

Media

Video

Evaluasi

afriila

Setelah kalian mengetahui bahwa stempel merupakan Seni Grafis, mari kita pelajari lebih lanjut lagi

afriila

Profil Pengembang

SL & SB

Media

Video

Evaluasi

afriila

INFO

Kita dapat mencetak logo atau motif melalui stempel tersebut dengan jumlah yang banyak. Mencetak adalah kemungkinan membuat salinan dalam jumlah banyak atau lebih banyak dari original yang sama. Jadi kita bisa mencetak gambar atau tulisan yang terdapat di stempel dalam jumlah yang banyak. Sekarang anda tau khan tujuan dari stempel?






afriila

INFO

Proses cetak-mencetak memiliki banyak teknik yang berkembang, namun kali ini kita hanya akan mempelajari teknik cetak tinggi saja yaa.

Nah, kenapa stempel disebut dengan Seni Grafis cetak tinggi?






afriila

INFO

Stempel terdapat bagian positif dan bagian negatif



Bagian positif atau bagian yang menonjol merupakan bagian yang terkena tinta. Bagian menonjol ini dapat dicapai karena tempelan atau hasil pencukilan bagian yang tidak mencetak atau dapat disebut bagian negatif.






afrika

Nah, sekarang kalian tahu khan bahwa stempel merupakan contoh benda Seni Grafis cetak tinggi yang sering kita jumpai di kehidupan kita sehari-hari.

Seni Grafis cetak tinggi dapat dibuat dengan klise bahan keras dan sederhana lho. penasaran khan, yukkk kita pelajari lebih lanjut.

afrika

Oh iya apakah kalian tahu klise itu apa?
Pernahkah kalian mendengar klise foto?

afrika

Klise merupakan alat yang digunakan untuk mencetak. Klise foto merupakan gambar negatif pada film yang digunakan dalam pencetakan foto. Dalam Seni Grafis cetak tinggi klise yang dimaksud adalah benda yang menonjol atau memiliki relief yang dapat digunakan untuk menghantarkan tinta. Melalui klise tersebut kita dapat mencetak karya Seni Grafis cetak tinggi.

Dalam cetak tinggi (relief print) terdapat perbedaan dalam bahan pembuatan klise, dan dapat dibagi dalam kategori sebagai berikut.

Materi Inti

Cetak tinggi berklise keras

Beberapa bahan pembuat klise cetak tinggi adalah bahan-bahan yang keras dan harus menggunakan alat dalam proses pembuatan klisenya seperti papan kayu, hardboard, plywood, tripleks; dsb.

Berikut adalah alat yang harus digunakan dalam pembuatan klise berbahan hardboard

1. Pisau cukil (alat ini dipergunakan untuk mencukil bagian dari kayu yang tidak dipergunakan untuk menghantarkan tinta. Bentuk ujung pisau cukil bervariasi, yaitu berbentuk lengkung kecil, dan lengkung sedang, berbentuk "v" kecil dan "v" besar, berbentuk datar, dan berbentuk miring). Berbagai macam bentuk dan ukuran yang pemakaiannya tergantung pada kebutuhan.



afriila

Ini adalah contoh karya seni grafis cetak tinggi berbahan keras/hardboard



Profil Pengembang
 3D & 360
 Materi
 Video
 Berhasil

afriila

Cetak Tinggi Berklise Sederhana

Kita bisa menggunakan bahan-bahan di sekitar kita untuk membuat klise lho. Pembuatan klise bisa menggunakan bahan berupa buah-buahan, umbi-umbian, styrofoam bekas, maupun daun-daunan.



Profil Pengembang
 3D & 360
 Materi
 Video
 Berhasil

afriila

Untuk pembuatannya menggunakan peralatan cukil yang sederhana, yaitu pisau, cutter dan sejenisnya. Untuk membuat klise dalam teknik cetak tinggi sederhana ini bagian yang tidak digunakan dihilangkan dengan cara mencukilnya menggunakan cutter.



Profil Pengembang
 3D & 360
 Materi
 Video
 Berhasil

afrika

Selain peralatan dan bahan pembuat klise, pewarna juga dibutuhkan dalam pembuatan karya Grafis cetak tinggi sederhana. Pewarna yang digunakan bisa berupa tinta, pewarna makanan, cat air maupun pewarna alami yang dapat dibuat sendiri. Pengolesan tinta bisa menggunakan kuas dan sikat untuk meratakan pewarna permukaan klise

afrika

Proses pencetakannya menggunakan teknik direct printing atau pengecapan yang dilakukan langsung pada kertas.

afrika

Proses pembuatan klise dan pengecapan langsung pada kertas (direct printing)



Daftar Pustaka



Video Tutorial





afriila

INFO

SOAL

1. Grafis berasal dari kata graphein yang berarti.....

a. Melukis atau menggambar
b. Melukis atau membentuk
c. Mencetak atau memola
d. Menggambar atau membentuk

JAWABAN

a. b. c. d.

afriila

INFO

SOAL

2. Tujuan dari seni grafis cetak tinggi adalah.....

a. Membentuk klise
b. Memperbanyak klise
c. Memperbanyak karya
d. Memencetak klise

JAWABAN

a. b. c. d.

Evaluasi

Soal Pilihan Ganda

afnrla

INFO

SOAL

3. Pada seni grafis cetak tinggi bagian yang terkena tinta adalah.....



a. Bagian negatif atau menonjol
b. Bagian dalam atau negatif
c. Bagian positif atau cekung
d. Bagian positif atau menonjol

JAWABAN

a. b. c. d.

afnrla

INFO

SOAL

4. Bagian negatif dalam pembuatan klise seni grafis cetak tinggi dapat dibuat dengan cara.....

a. Mencukil
b. Menyempret
c. Menekan
d. Menggeres

JAWABAN

a. b. c. d.

afnrla

INFO

SOAL

5. Apa yang dimaksud dengan klise dalam seni grafis cetak tinggi.....

a. Alat yang digunakan untuk mencampur tinta
b. Benda yang menonjol atau berelief yang dapat digunakan untuk menghantarkan tinta
c. Benda yang menonjol yang dapat digunakan untuk menggosok punggung kertas
d. Alat yang dapat digunakan untuk mencukil

JAWABAN

a. b. c. d.

afrika

INFO

SOAL

6. Gambar berikut ini merupakan salah satu alat dalam pembuatan seni grafis, yang berfungsi sebagai.....



a. Menggeres
b. Menggosok
c. Mencetak
d. Mencukil

JAWABAN

a. b. c. d.

afrika

INFO

SOAL

7. Berikut ini yang bukan merupakan bahan pembuat klise berbahan keras adalah.....

a. Plywood
b. Triplex
c. Hardboard
d. Styrofoam

JAWABAN

a. b. c. d.

afrika

INFO

SOAL

8. Pengertian dari cetak tinggi berklise sederhana adalah.....

a. Penggunaan alat-alat yang khusus dalam pembuatan klise
b. Penggunaan bahan-bahan yang ada di sekitar untuk membuat klise
c. Pembuatan klise dengan bahan khusus
d. Pencetakan dengan membuat klise yang harus mencukil bagian yang tidak diinginkan

JAWABAN

a. b. c. d.

afrika

INFO

SOAL

9. Selain peralatan dan bahan pembuat klise sederhana, cetak tinggi berklise sederhana juga dapat menggunakan tinta yang mudah didapat, kecuali.....

a. Pewarna makanan
b. Tinta stempel
c. Cat air
d. Tinta grafis

JAWABAN

a. b. c. d.

afrika

INFO

SOAL

10. Proses pencetakan klise berbahan sederhana menggunakan teknik.....

a. Indoor print
b. Styrofoam print making
c. Direct printing
d. Sun print

JAWABAN

a. b. c. d.

afrika

INFO

HASIL EVALUASI

1. benar	6. benar	Jumlah Soal : 10
2. salah	7. salah	Jumlah Benar : 8
3. benar	8. benar	Jumlah Salah : 2
4. benar	9. benar	
5. benar	10. benar	NILAI : 80

Sipp, kerja yang bagus!

Feedback

Hasil Evaluasi



Closing
Penutup Multimedia
Interaktif

Lampiran 13. Capture Hasil Evaluasi Siswa Kelas VIII

adel

HASIL EVALUASI

1. benar	6. benar	Jumlah Soal : 10
2. benar	7. salah	Jumlah Benar : 8
3. benar	8. benar	Jumlah Salah : 2
4. benar	9. salah	NILAI : 80
5. benar	10. benar	

Sipp, kerja yang bagus!

ita

HASIL EVALUASI

1. benar	6. benar	Jumlah Soal : 10
2. salah	7. benar	Jumlah Benar : 9
3. benar	8. benar	Jumlah Salah : 1
4. benar	9. benar	NILAI : 90
5. benar	10. benar	

Sipp, kerja yang bagus!

gaulista

HASIL EVALUASI

1. benar	6. benar	Jumlah Soal : 10
2. salah	7. salah	Jumlah Benar : 8
3. benar	8. benar	Jumlah Salah : 2
4. benar	9. benar	NILAI : 80
5. benar	10. benar	

Sipp, kerja yang bagus!

fadila

HASIL EVALUASI

1. benar	6. benar	Jumlah Soal : 10
2. benar	7. benar	Jumlah Benar : 9
3. benar	8. benar	Jumlah Salah : 1
4. benar	9. benar	NILAI : 90
5. benar	10. salah	

Sipp, kerja yang bagus!

Profile Rancangan Bangun
950 x 950
Materi
Waktu
Evaluasi

INFO

fatikah

HASIL EVALUASI

1. benar	6. benar	Jumlah Soal : 10
2. benar	7. salah	Jumlah Benar : 7
3. benar	8. salah	Jumlah Salah : 3
4. benar	9. salah	NILAI : 70
5. benar	10. benar	

Sipp, kerja yang bagus!

Profile Rancangan Bangun
950 x 950
Materi
Waktu
Evaluasi

INFO

Lampiran 14. Dokumentasi



Lampiran 15. Surat Perizinan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2330 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/2225/2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 26 Mei 2016

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : AFRILA WAHYUASTUTI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12206244010
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Paraksari RT 002 RW 008 Pakembinangun Pakem Sleman
No. Telp / HP : 085729557694
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SENI GRAFIS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 NGEMLAK**
Lokasi : SMP N 1 Ngemplak Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 26 Mei 2016 s/d 25 Agustus 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 26 Mei 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Ngemplak
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Ngemplak
6. Ka. SMP N 1 Ngemplak Sleman
7. Dekan FBS - UNY
8. Yang Bersangkutan


ERNY MARYATUN, S.I.P, MT
Pembina



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

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 483a/UN.34.12/DT/V/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Yth. Bupati Sleman
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab.
Sleman
Jl. Parasmya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman

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

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SENI GRAFIS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 NGEMLAK

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : AFRILA WAHYUASTUTI
NIM : 12206244010
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Juli – Agustus 2016
Lokasi : SMP Negeri 1 Ngemplak

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

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

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Indu Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMP Negeri 1 Ngemplak



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 26 Mei 2016

Nomor : 070 /Kesbang/ 2215 /2016

Kepada

Hal : Rekomendasi

Yth. Kepala Bappeda

Penelitian

Kabupaten Sleman

di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Kasubag Pendidikan FBS UNY

Nomor : 483a/UN.34.12/DTV/2016

Tanggal : 23 Mei 2016

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN SENI GRAFIS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 NGEEMPLAK" kepada:

Nama : Afrila Wahyuastuti

Alamat Rumah : Paraksari RT 002 RW 008 Pakembinangun, Pakem, Sleman

No. Telepon : 085729557694

Universitas / Fakultas : UNY / FBS

NIM / NIP : 12206244010

Program Studi : S1

Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta

Lokasi Penelitian : SMP N 1 Ngemplak

Waktu : 26 Mei - 26 Agustus 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa



Drs. ARDANI
Pembina Tingkat I, IV/b
NIP 19630511 199103 1 004