

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK Ma'arif Nurul Haromain Sentolo adalah salah satu pendidikan formal yang dibentuk oleh Pondok Pesantren Nurul Haromain. Sekolah ini memiliki dua program kejuruan yaitu perkayuan dan tata busana. Program kejuruan perkayuan ditujukan untuk santri putra. Sedangkan program kejuruan tata busana dikhususkan untuk ditempuh oleh santri perempuan yang telah lulus SMP/MTS.

Jurusan tata busana ini sarat akan pembelajaran praktik karena hampir 50% kegiatannya merupakan praktik dengan tuntutan hasil akhir berupa produk. Menggambar busana merupakan mata pelajaran yang fokus pada peningkatan keterampilan siswa dalam menciptakan gambar busana. Materi yang dipelajari meliputi pengenalan berbagai macam bagian-bagian busana, pembelajaran tentang proporsi tubuh, pewarnaan dengan teknik kering, basah dan mix media.

Semester awal menjadi dasar pengetahuan bagi siswa dalam mengikuti kompetensi yang akan diajarkan pada semester berikutnya. Sehingga pada semester ini siswa hendaknya benar-benar menguasai kompetensi menggambar bagian-bagian busana. Terlalu banyaknya materi pelajaran yang harus dikuasai siswa menjadikan siswa terlalu berat ketika mengikuti pelajaran. Banyak siswa yang menjadi malas dalam mengikuti mata pelajaran menggambar busana.

Saat ini metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tersebut yaitu dengan demonstrasi atau mempraktikkan langkah-langkah menggambar kepada para siswa dengan cara manual. Akibatnya banyak waktu dan tenaga guru yang akan terbuang. Selain itu juga menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik akan pembelajaran menggambar busana.

Oleh sebab itu solusi yang dapat digunakan oleh guru yakni dengan menggunakan media aplikasi ketika melakukan pembelajaran. Selain mempermudah dalam penyampaian materi, siswa juga lebih tertarik dan fokus dalam mata pelajaran menggambar busana.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran sangat beragam, salah satunya yaitu *Macromedia Flash* yang merupakan program berbasis vector dimana aplikasi tersebut telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat berbagai macam animasi.

Melihat dari permasalahan tersebut mata pelajaran menggambar busana pada semester awal dipandang perlu menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Maka pembuatan sebuah aplikasi multimedia menggunakan *Macromedia Flash* diharapkan menjadi sebuah solusi untuk mengajarkan secara interaktif kepada siswa mengenai langkah-langkah menggambar busana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu belum adanya alat bantu yang menarik yang dapat digunakan untuk mempermudah praktik menggambar bagian-bagian busana serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian pada topik ini adalah membuat alat bantu yang dapat digunakan dalam praktik menggambar bagian-bagian busana melalui sebuah aplikasi multimedia berbasis *Macromedia Flash*. Aplikasi “Menggambar Busana” dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik untuk para siswa.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Aplikasi Multimedia Pengenalan Bagian-Bagian Busana adalah siswa menjadi lebih tertarik akan pelajaran menggambar busana yang disampaikan oleh guru.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, dan kesimpulan dan saran, dengan beberapa sub pokok bahasan. Adapun struktur penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang kajian pustaka dan teori-teori yang berhubungan dengan tema penelitian, yaitu pengenalan bagian-bagian busana.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem yang sesuai pada teori-teori penunjang.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil yang diperoleh dari keseluruhan penelitian dan hasil dari pengujian terhadap implementasi sistem kemudian menganalisis kendala sistem sesuai dengan teori dan perancangan bab-bab sebelumnya.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diambil dari penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

LAMPIRAN

Merupakan lampiran-lampiran yang berisi keterangan tambahan dari penelitian.