

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Nurul Anggraeni (2015) mengembangkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen”. Media pembelajaran multimedia ini digunakan untuk membantu guru kompetensi dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran serta dapat memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton.

Izzah Mardiyah (2013) mengembangkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semester II”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa arab kelas V Madrasah Ibtidaiyah semester II dengan model pengembangan prosedural. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Adobe Flash CS3, sementara proses pengolahan gambar dan audio menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Soundboth CS3. Aplikasi ini ditujukan kepada siswa kelas V sebagai penunjang pembelajaran bahasa arab yang di dalamnya membahas materi pokok, standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Davi Kurniawan (2013) mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo”. Media pembelajaran berbasis *desktop* ini terdapat video tutorial yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi belajar membuat batik. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa SMA kelas X pada mata pelajaran Seni Budaya.

Dari penelitian-penelitian di atas, terdapat kesamaan mendasar dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu media aplikasi yang memiliki konsep pembelajaran serta digunakan di PC (*desktop*). Pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Sementara

itu, terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Davi Kurniawan (2013). Aplikasi yang dilakukan oleh Davi Kurniawan (2013) belum sinkron dengan materi yang diajarkan karena gambar dan video sebagian besar berasal dari internet.

Oleh sebab itu penulis akan mengembangkan media pembelajaran pengenalan bagian-bagian busana menggunakan *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran Menggambar Busana untuk siswa kelas X SMK Ma'arif Nurul Haromain yang di dalamnya berupa video tutorial hasil rekam sendiri dan ditunjang dengan materi pembelajaran sehingga terdapat kesesuaian teori dengan praktik.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Pengertian Busana**

Kata “busana” diambil dari bahasa Sansekerta “bhusana”. Dalam bahasa Jawa dikenal sebagai “busono”. Kedua bahasa tersebut mempunyai arti yang sama yaitu “perhiasan”. Namun dalam bahasa Indonesia terajadi pergeseran arti “busana” menjadi kata “pakaian”.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), rancangan atau desain busana yaitu rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan sebagai busana. Desain busana harus mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada dalam pikiran seorang perancang hingga dapat dibaca oleh orang lain dalam bentuk gambar.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibentuk berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain ada dua macam, meliputi:

1. Desain struktur yaitu desain yang wajib ada pada setiap rancangan berupa siluet S,A,H,I,Y dan siluet bustle.
2. Desain hiasan yaitu desain untuk memperindah desain struktur berupa bentuk kerah, saku, pita hias, kancing, dll.

Pengertian busana adalah segala sesuatu yang dikenakan mulai dari ujung kepala sampai ujung kaki, baik dengan maksud melindungi maupun memperindah

penampilan tubuh. Busana pada umumnya menggambarkan suatu ekspresi atau ungkapan pribadi yang untuk setiap orang memiliki selera masing-masing.

Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin maju, fungsi busana menjadi semakin beragam macamnya. Busana tidak hanya berfungsi sebagai alat pelindung tubuh manusia, tetapi juga sebagai alat untuk menambah kepercayaan diri bagi pemakainya bahkan pakaian dapat berfungsi untuk menilai apakah seseorang terlihat mengikuti gaya pada jamannya atau tidak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah merancang busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain yang akan dibentuk sesuai dengan bentuk gambar.

### **2.2.2 Materi Menggambar Busana**

Mata pelajaran menggambar busana merupakan mata pelajaran yang ada pada jurusan Tata Busana. Mata pelajaran ini dipelajari dalam 4 semester, yaitu semester 1, 2, 3 dan 4. Tetapi penelitian ini dilakukan hanya pada semester 1 saja. Adapun materi menggambar busana pada semester 1 yaitu Proporsi tubuh, Bagian - bagian tubuh secara anatomi, dan Bagian-bagian busana,. Materi proporsi tubuh meliputi menggambar proporsi tubuh wanita, pria dan anak. Perbandingan tubuh yang digunakan dalam menggambar proporsi tubuh meliputi  $8 \frac{1}{2}$  x tinggi kepala, 9 x tinggi kepala dan 10 x tinggi kepala. Materi bagian-bagian tubuh secara anatomi meliputi menggambar wajah dan anggota wajah, tangan dan kaki. Materi yang terakhir yaitu menggambar bagian-bagian busana. Materi ini meliputi menggambar kerah, lengan dan rok. Selain materi-materi tersebut terdapat materi yang tidak ada di dalam kurikulum tetapi harus disampaikan kepada siswa karena merupakan pengetahuan dasar yaitu alat dan bahan menggambar busana. Penelitian ini difokuskan pada materi menggambar bagian-bagian busana. Sehingga yang akan dibahas adalah alat dan bahan, kerah, lengan dan rok.

### **2.2.3 Pengertian Kerah**

Kerah adalah bagian dari sebuah desain pakaian yang terletak pada bagian atas pakaian. Mempertimbangkan bentuk wajah dan leher adalah hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggambar busana. Selain berfungsi untuk

memperindah, kerah juga berfungsi memberikan rasa nyaman pada pemakai. Kerah terdiri atas beberapa ukuran mulaidari yang kecil sampai lebar.

#### **2.2.4 Pengertian Lengan**

Lengan baju merupakan bagian dari pakaian yang berfungsi untuk menutupi puncak lengan bahkan sampai ke ujung lengan sesuai kebutuhan dan keinginan. Dalam menggambar lengan perlu memperhatikan garis batas dan lingkaran kerung lengan. Pada dasarnya lengan dibagi menjadi dalam dua kelompok yaitu lengan setali yang digunting sekaligus dengan badan dan lengan yang dipasangkan. Bentuk lengan sendiri dibagi menjadi tiga yaitu lengan pendek, lengan tiga perempat dan lengan panjang.

#### **2.2.5 Pengertian Rok**

Rok merupakan bagian dari pakaian yang dipakai mulai dari pinggang melewati panggul sampai ke bawah baik yang dipakai oleh orang dewasa maupun anak-anak sesuai dengan keinginan. Dalam menggambar rok perlu memperhatikan jatuh rok pada badan. Desain rok cukup bervariasi dilihat dari ukuran panjang rok maupun dari siluet rok.

#### **2.2.6 Pembelajaran Menggambar Busana di SMK Ma'arif Nurul Haromain Sentolo**

Pembelajaran menggambar busana dilakukan dengan tiga tahap yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap inti materi pembelajaran teori disampaikan dengan cara ceramah kemudian pada materi praktik dilakukan oleh guru dengan cara menggambarkan bagian-bagian busana di papan tulis secara bertahap. Setelah itu siswa ikut menggambar di buku masing-masing. Jika siswa belum selesai guru berkeliling membantu siswa apabila terdapat kesulitan. Setiap satu pokok bahasan telah selesai digambar oleh para siswa maka buku pekerjaan siswa dikumpulkan untuk dilakukan evaluasi oleh guru.

#### **2.2.7 Pengertian Aplikasi Pembelajaran**

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam Bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi adalah suatu program perangkat lunak yang menggunakan kemampuan langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna. Salah satu aplikasi

perangkat lunak adalah program pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Pengertian aplikasi secara umum adalah suatu program perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna bagi manusia.

Menurut Jogiyanto (1999), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Menurut Hengky W. Pramana (2012), pengertian aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game dan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh manusia.

Menurut Sri Widiyanti (2000) Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi front end dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan penggunaannya dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat.

Belajar adalah perubahan dalam tingkah laku (Purwanto M. Ngalim, 1997) yaitu proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk. Penambahan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik di suatu lingkungan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, serta dapat membentuk sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah suatu program perangkat lunak yang digunakan untuk

memfasilitasi pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang diberikan.

### **2.2.8 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran**

Multimedia adalah suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh (Amir F. Sofyan, 2008).

Dalam pembelajaran, peranan multimedia menjadi sangat penting dikarenakan media-media yang berupa teks, grafis, animasi grafis, *movie* dan *audio* dirancang untuk saling melengkapi. Informasi yang disajikan berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau di layar lebar melalui *overhead projector* serta suaranya dapat didengar. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi ke dalam bentuk yang lebih menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti.

Nana, Sudjana dan Ahmad Rifai (2002) menjelaskan kriteria-kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis pada umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Berdasarkan uraian di atas, penerapan multimedia dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran serta dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik sehingga tidak menjadikan peserta didik jenuh dalam belajar.

#### **2.2.9 Macromedia Flash**

Macromedia flash adalah sebuah program software yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Kelebihan macromedia flash yaitu ukuran file hasil animasi yang kecil. Macromedia flash tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif dan membuat presentasi software.

#### **2.2.10 Adobe After Effect**

Adobe after effect adalah software yang digunakan untuk pembuatan grafik gerak dan efek visual terutama dipakai dalam penambahan efek khusus. Keunggulan software ini adalah memiliki tool yang lebih lengkap jika dibandingkan dengan software video editing lain.