

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGAMBAR PERSPEKTIF UNTUK PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI KELAS XI IPA SMA WALISONGO GEMPOL PASURUAN

Ayu Mufridah

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
aiyumufridah@gmail.com

Marsudi

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
maseidus@yahoo.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah karena kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran menggambar perspektif di SMA Walisongo Gempol Media pembelajaran menggambar perspektif yang digunakan di sekolah tidak direncanakan dengan baik sehingga kurang menarik. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi menggambar perspektif sangat kurang. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video menggambar perspektif. Dengan demikian, permasalahan tentang kurangnya media di SMA Walisongo Gempol dapat diatasi. Sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang di sampaikan guru dan lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Sugiyono. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian level 3, karena mengembangkan produk yang telah ada. Adapun langkah-langkah penelitiannya adalah mengidentifikasi media yang telah ada, observasi lapangan, studi literatur, pengembangan produk, validasi ahli, revisi video, uji coba produk, finalisasi produk hingga menjadi produk akhir. Sedangkan untuk langkah-langkah pengembangan produk dalam penelitian ini diadaptasi dari Sadiman. Adapun langkah-langkahnya adalah menganalisis kebutuhan dan karakter siswa, menentukan tujuan instruksional pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, praproduksi (desain awal produk (sinopsis, treatment, skenario dan *storyboard*), produksi dan pascaproduksi. Persentase kelulusan siswa pada pembelajaran menggambar perspektif dengan menggunakan media video menunjukkan peningkatan dari pada persentase kelulusan siswa pada pembelajaran menggambar perspektif tanpa menggunakan media video. Yaitu sebesar 90%:24%. Sehingga media video lebih efektif bila digunakan dalam pembelajaran menggambar perspektif.

Kata kunci: media pembelajaran, video, menggambar, perspektif

Abstract

The background of this research is the lack of media used in learning perspective drawing in SMA Walisongo Gempol. Perspective figure instructional media used in the schools is not well planned and the students were not interested and they had lack of understanding. Hence, the researcher developed a learning media to help the students so that they can easily understand the material being conveyed and are encouraged to learn. The research laid its research methods on R & D (Research and Development) or research and development adopted from Sugiyono. This research is level 3 research in which the researcher used the existing media and developed it. The steps of his research is to identify existing media, field observation, literature, product development, validation expert, video revision, product trials, the finalization of the product until the final product. As for the steps of product development in this study was adapted from Sadiman. The steps include: analysing the needs and character of students, learning instructional setting goals, formulating learning materials, developed a tool for measuring the success, preproduction (the initial design of products (synopsis, treatment, screenplay and storyboard), production and postproduction. The percentages of the students' score while learning to draw perspective figure, using video media showed increased. The percentage of passing students in learning to draw perspective figure without the use of video media, that is equal to 90%: 24%. In brief, the video media is more effective when it is used in learning to perspective figure lesson.

Keywords: media, video, perspective, drawing

PENDAHULUAN

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman.

Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya (Sanjaya, 2006:164). Pada kenyataannya dalam kegiatan belajar mengajar beberapa mata pelajaran tidak dapat

disampaikan melalui aktivitas secara langsung. Menurut Sanjaya (2006:52) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya yaitu faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan proses pembelajaran, faktor-faktor tersebut harus direncanakan dan dirancang dengan baik. Seperti yang telah disebutkan oleh Sanjaya salah satu hal yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Untuk itu, media yang digunakan dalam mengajar harus baik dan tepat, agar siswa dapat memahami materi dan dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Salah satu daya dukung yang sedang berkembang saat ini adalah teknologi.

Perkembangan zaman saat ini semakin hari terus meningkat. Berbagai macam jenis teknologi yang canggih terus bermunculan. Agar tidak ketinggalan zaman, dunia pendidikan juga harus melakukan pengembangan, salah satunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan melakukan inovasi media pembelajaran yang digabungkan dengan perkembangan teknologi yang ada, maka proses belajar yang sebelumnya tidak dapat ditunjukkan secara langsung pada siswa, akan dapat digambarkan melalui media pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang digunakan harus baik, tepat, sesuai kebutuhan siswa dan bisa digunakan secara mandiri.

Seperti yang diungkapkan Prastowo (2011:299) “seorang pendidik juga harus senantiasa meningkatkan kompetensinya untuk mencipta dan mengkreasi berbagai macam bentuk bahan ajar baru yang selalu inovatif. Dengan begitu, pendidik bisa mencipta dan menyuguhkan bahan ajar yang tidak monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Ada banyak materi dalam mata pelajaran seni budaya, khususnya bidang seni rupa di SMA, diantaranya adalah menggambar alam benda, menggambar perspektif, menggambar ilustrasi, ragam hias, patung, membatik, melukis dan sebagainya. Dan setiap materi yang ada memerlukan media pembelajaran yang berbeda agar mudah dipahami siswa.

Menurut beberapa guru seni budaya di daerah pasuruan yang peneliti wawancarai, dalam materi menggambar perspektif guru biasanya mendemonstrasikan cara dan teknik dalam menggambar perspektif di depan kelas secara langsung. Seperti yang diungkapkan oleh Prastowo di atas, hal tersebut kurang menarik perhatian siswa.

Selain itu berdasarkan pengamatan peneliti pada penelitian-penelitian pengembangan media video yang sebelumnya dapat diketahui bahwa media video lebih efektif bila digunakan dalam pembelajaran praktik. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran media video dalam pembelajaran menggambar perspektif. Selain itu dengan adanya video tentang menggambar perspektif, siswa yang

kesulitan dalam pembelajaran dapat mengcopy video dan diputar kembali untuk dipelajari lebih lanjut.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media Video Menggambar Perspektif untuk Pembelajaran Seni Budaya di Kelas XI IPA SMA Walisongo Gempol.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang ada, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode penelitian *Research & Development* (R & D) yang diterjemahkan menjadi Penelitian dan Pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2015:30).

Untuk penelitian ini sendiri termasuk kedalam penelitian dan pengembangan level 3, karena produk yang dikembangkan merupakan produk yang telah ada sebelumnya. Peneliti mengembangkan produk video dengan konsep yang berdasarkan pada karakter siswa dan permasalahan yang ada di SMA Walisongo Gempol Pasuruan.

Dengan demikian, laporan penelitian ini berisi data-data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Melalui penelitian ini akan dikaji bagaimana permasalahan yang ada di SMA Walisongo Gempol, Bagaimana konsep pembuatan Media Video dan Bagaimana pendapat siswa SMA Walisongo Gempol terhadap Media Video yang dikembangkan.

Sumber Data

Sumber Data dalam penelitian ini ada 2 yaitu :

Sumber data kata dan tindakan : Guru-guru seni budaya (seni rupa), siswa-siswi

Sumber data Tertulis : Literatur dan buku-buku yang relevan.

Validasi Data

Validasi dalam penelitian ini dilakukan pada dua hal, yaitu : Validasi Media yang dilakukan pada 2 Ahli Media dan Validasi Materi yang dilakukan pada Guru Seni Rupa di kelas XI IPA SMA Walisongo Gempol.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara, kuisioner, observasi dan gabungan ketiganya.

Langkah R&D

Langkah R&D dalam penelitian ini diadaptasi dari Sugiyono. Adapun langkah-langkahnya adalah Penelitian terhadap produk yang telah ada, Penelitian lapangan dan studi literatur, Pengembangan produk, Validasi Ahli, Revisi Video, Uji Coba Kelayakan, Revisi Video, Penerapan produk, Hasil Akhir.

Sedangkan untuk pengembangan produk dalam penelitian ini diadaptasi dari sadiman. Adapun langkah-langkahnya adalah Menganalisis kebutuhan dan karakter siswa, Merumuskan tujuan pembelajaran, Merumuskan materi pembelajaran, Mengembangkan alat pengukuran keberhasilan, Proses Praproduksi (Sinopsis, Treatment, Skenario, Storyboard), Proses Produksi, Pascaproduksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Produk yang Telah Ada

Media yang digunakan di SMA Walisongo Gempol berupa contoh gambar perspektif yang ditunjukkan di depan kelas. Sedangkan untuk menjelaskan langkah-langkahnya menggunakan metode demonstrasi di papan tulis.

Penelitian Lapangan dan Studi Literatur

Penelitian lapangan dan studi literatur dilakukan peneliti dengan melakukan observasi di sekolah dan media sosial (youtube) serta mencari literatur dan buku-buku yang relevan dengan penelitian. Observasi di youtube digunakan peneliti sebagai media pembanding media video yang dikembangkan peneliti. Adapun hasil pengamatan di lingkungan sekolah adalah fasilitas yang digunakan di SMA Walisongo Gempol sudah memadai untuk dilakukan penerapan media pembelajaran berupa video. Sedangkan hasil pengamatan di youtube menunjukkan bahwa video menggambar perspektif yang terdapat di youtube tidak ada penjelasan mengenai pengertian menggambar perspektif dan macam-macam teknik dalam menggambar perspektif, serta beberapa tidak terdapat penjelasan dalam langkah-langkah menggambar perspektif. Sebagian besar video pembelajaran menggambar perspektif yang ada di youtube menggunakan bahasa inggris. Rata-rata video menggambar perspektif yang terdapat di youtube, objek yang digambarkan adalah objek imajinasi dari orang yang menggambar. Setiap video hanya menunjukkan satu teknik dalam menggambar perspektif. Dan untuk teknik-teknik lainnya pada beberapa video ditunjukkan pada video berbeda. Setiap video rata-rata berdurasi 5-10 menit.

Konsep Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggambar Perspektif

Lokasi Pengambilan gambar dilakukan di 2 tempat, yaitu di kota Surabaya dan di rumah peneliti. Di kota Surabaya peneliti melakukan pengambilan gambar di daerah perkotaan yang banyak terdapat gedung-gedung tinggi. Sedangkan pengambilan gambar di rumah dilakukan peneliti untuk merekam langkah-langkah menggambar perspektif.

Objek syuting dalam pengembangan media video pembelajaran menggambar perspektif ini adalah, gedung-gedung tinggi, Meja dan kertas.

Durasi pada video pembelajaran \pm 15 menit.

Tema yang digunakan Memberitahu dan menunjukkan siswa tentang menggambar perspektif

dari pengertian, macam-macam teknik hingga langkah-langkah menggambar.

Warna yang digunakan dalam video adalah warna-warna pastel.. Adapun warna yang digunakan pada video adalah warna abu-abu, kuning, hijau, dan merah muda.

Bentuk huruf yang digunakan adalah bentuk huruf tipe *Sans Serif*.. Adapun font-font yang digunakan adalah *Walkway Oblique Black*, *Walkway Rounded*, *Lao UI*, *Gisha* dan *Futura*.

Pada beberapa bagian video juga terdapat tulisan tentang penjelasan mengenai materi menggambar perspektif. Hal tersebut digunakan untuk memperjelas apa yang dikatakan penulis. Dan memberitahukan kepada siswa hal-hal penting yang harus diketahui dalam menggambar perspektif.

Ilustrasi video diawali dengan logo peneliti AM_ArtWork yang kemudian muncul slide yang bertuliskan Untuk Kelas XI IPA. Slide selanjutnya menggunakan gambar gedung-gedung dengan teknik satu titik hilang yang berubah menjadi video.

Pada video juga terdapat cuplikan film animasi jepang yaitu conan. Penambahan film conan pada video sengaja di tampilkan oleh peneliti supaya siswa ketika melihat video pembelajaran seolah melihat film atau tayangan televisi.. Dengan pembawaan yang demikian siswa dapat merasakan belajar sambil bermain dan hal tersebut baru bagi mereka sehingga mereka tertarik dalam belajar. Tampilan video langkah-langkah dipercepat supaya durasi menjadi lebih pendek dan siswa tidak bosan dan jenuh dalam belajar.

Audio pada video menggunakan beberapa instrumen lagu untuk mengiringi. Penambahan instrumen audio supaya video menjadi lebih hidup. Penggunaan audio disesuaikan dengan tampilan yang muncul. Adapun instrumen lagu yang digunakan adalah *music to help study (Liquid DNB)*, *Stressed Out (Twenty One Pilots)*, *Hula Hop (OMI)*, dan *Stay No More (THAI BEAT)*.

Selain instrument lagu, pada video juga terdapat suara narrator (peneliti) ketika menjelaskan pengertian, macam-macam teknik dan langkah-langkah dalam menggambar perspektif. Hal tersebut digunakan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan oleh peneliti.

Gaya Video menggunakan gaya modern vintage dan flat design.

Langkah-langkah Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggambar Perspektif

Menganalisis Kebutuhan Siswa dan Karakteristik Siswa

Dari hasil pembagian angket ke siswa XI IPA SMA Walisongo Gempol diketahui bahwa pemahaman siswa akan materi menggambar perspektif masih kurang. Karena masih banyak siswa yang kurang memahami teknik-teknik dalam menggambar perspektif.

Selanjutnya, analisis karakter siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi (partisipasi pasif). Dalam hal ini peneliti datang ke sekolah dan mengamati siswa-siswa. Adapun hasil dari pengamatan tersebut adalah antusias siswa dalam pembelajaran masih kurang, hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi media sehingga minat siswa menjadi rendah

Merumuskan Tujuan Instruksional Pembelajaran

SMA Walisongo Gempol menggunakan kurikulum 2006 (KTSP). Sehingga pada tahap ini, perumusan tujuan instruksional pembelajaran berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

Merumuskan Materi Pembelajaran

Dalam penelitian ini materi pelajarannya adalah menggambar perspektif. Untuk itu isi materi pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai.

Materi yang digunakan dalam media video pembelajaran adalah pengertian menggambar perspektif, macam-macam teknik dalam menggambar perspektif dan langkah-langkah dalam menggambar perspektif.

Mengembangkan Alat Pengukuran Keberhasilan

Siswa melakukan tes praktik mengekspresikan karya seni rupa 2 dimensi dengan memilih salah satu teknik dalam menggambar perspektif.

Desain Awal Produk

Praproduksi

Sinopsis

Materi yang akan disajikan dalam video pembelajaran ini ada tiga yaitu:

1. Materi berisi mengenai pengertian menggambar perspektif.
2. Materi berisi mengenai macam-macam teknik dalam menggambar perspektif
3. Materi berisi mengenai langkah-langkah dalam menggambar perspektif.

Durasi video pembelajaran ini ±15 menit. Tampilan awal dimulai dengan bumper AM_Artwork, lalu diikuti judul video media pembelajaran ini, dan sasaran yang dituju dalam video pembelajaran. Setelah itu, ditayangkan bagian-bagian film dari shot-shot dan sekuen-sekuen dokumenter yang menunjukkan contoh-contoh gambar perspektif, kemudian dilanjutkan dengan macam-macam teknik dalam menggambar perspektif. Setelah itu akan ditayangkan video langkah-langkah menggambar perspektif satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Tayangan diselingi dengan narator yang menjelaskan tentang pengertian menggambar perspektif, contoh-contoh karya gambar perspektif, macam-macam teknik dalam menggambar perspektif dan langkah-langkah dalam menggambar perspektif. Selain itu juga ada beberapa

teks atau tulisan yang dapat memperjelas apa yang sedang diterangkan dalam video. Musik pengiring juga akan dimasukkan dalam video, baik musik pembuka, musik pengiring shot, musik jeda, dan musik penutup

Treatment

Tabel 1. Treatment Video Menggambar Perspektif

Scene 1	Bamper AM_ArtWork
Scene 2	Muncul tulisan “untuk kelas XI IPA”
Scene 3	Tumpukan gambar-gambar perspektif yang berserakan diatas meja
Scene 4	Tampilan video gedung-gedung tinggi 1 di Surabaya dengan sudut pandang normal satu titik hilang
Scene 5	Tampilan video gedung-gedung tinggi 2 di Surabaya dengan sudut pandang normal dua titik hilang
Scene 6	Tampilan video gedung-gedung tinggi 3 di Surabaya dengan sudut pandang normal tiga titik hilang
Scene 7	Tumpukan gambar-gambar perspektif 2 yang berserakan diatas meja.
Scene 8	Laptop diatas meja yang memutar film animasi jepang detective conan yang disebelah laptop terletak tumpukan gambar-gambar perspektif yang berserakan dengan sudut 1
Scene 9	Laptop diatas meja yang memutar film animasi jepang detective conan yang disebelah laptop terletak tumpukan gambar-gambar perspektif yang berserakan dengan sudut 2
Scene 10	Cuplikan animasi Detective Conan
Scene 11	Muncul tulisan “bagaimana langkah-langkah dalam menggambar perspektif ?”
Scene 12	Video langkah-langkah menggambar perspektif satu titik hilang
Scene 13	Video langkah-langkah menggambar perspektif dua titik hilang
Scene 14	Video langkah-langkah menggambar perspektif tiga titik hilang
Scene 15	Cuplikan beberapa tanyangan awal
Scene 16	Muncul tulisan “Terima Kasih”
Scene 17	Closing Credits

Skenario

Tabel 2. Skenario Video Menggambar Perspektif


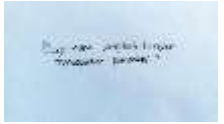





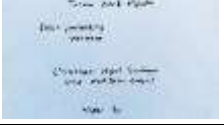
SCENE	VISUAL	AUDIO	
1	Bamper AM_ArtWork Effect : Transitions (cross dissolve) Durasi : ± 7 sec	Musik : off	
2	Background : putih Caption 1 : (judul) Menggambar Perspektif Caption 2 : (Sasaran) Untuk kelas XI IPA. Effect : Transitions (cross dissolve) Durasi : ± 5 sec	Musik : off	
3	Video 1 : Kumpulan gambar perspektif yang berserakan diatas meja. Effect : Zoom in, Transitions (cross dissolve)	Musik: <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i>	

	Pengambilan secara <i>close up</i> Durasi : ± 7 sec			<i>Effect: Transition (dip to black)</i> Durasi : ± 60 sec	
4	Video 2 : Bangunan eksterior dan interior dengan sudut pandang mata normal. <i>Effect :</i> Pengambilan secara <i>Long shot</i> Durasi : ± 60 sec	Musik: <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i>	11	Background : hitam <i>Caption 1 :</i> Bagaimana langkah-langkah membuat gambar perspektif? <i>Caption 2 :</i> Yuk... ikuti terus disini... [^] _^ ... <i>Effect :</i> <i>transition (cross dissolve)</i> Durasi : ± 5 sec	Musik: -
5	Video 3 : Bangunan eksterior dan interior dengan sudut pandang mata kucing. <i>Caption 1 :</i> garis horizon <i>Caption 2 :</i> titik hilang (TH). <i>Effect :</i> Pengambilan secara <i>Long shot</i> Durasi : ± 60 sec	Musik: <i>Stressed out instrument (twenty one pilots)</i>	12	Gambar : contoh gedung dengan teknik satu titik hilang. (di pojok kiri atas) Video : langkah-langkah menggambar dengan teknik satu titik hilang. <i>Caption 1 :</i> Langkah-langkah menggambar perspektif dengan teknik satu titik hilang. <i>Caption 2 :</i> titik hilang (TH) <i>Effect 1 :</i> <i>split screen</i> <i>Effect 2 :</i> <i>fast motion</i> Durasi : ± 240 sec	Musik: <i>Love you like a song instrument (Selena Gomez).</i>
6	Gambar : Bangunan ensterior dan interior dengan sudut pandang mata burung. <i>Effect : Transitions (cross dissolve).</i> Durasi : ± 60 sec	Musik: <i>Shut up and dance instrument (WALK THE MOON)</i>	13	Gambar : contoh gedung dengan teknik dua titik hilang. (di pojok kiri atas). Video : langkah-langkah menggambar dengan teknik dua titik hilang. <i>Caption 1 :</i> langkah-langkah menggambar perspektif dengan dua titik hilang. <i>Caption 2 :</i> garis horizon <i>Caption 3 :</i> titik hilang (TH)	Musik: <i>Nothing (hip hop old school rap beat freestyle).</i>
7	Video 4 : Kumpulan gambar perspektif yang berserakan diatas meja. <i>Caption 1 :</i> teknik satu titik hilang. <i>Caption 2 :</i> teknik dua titik hilang. <i>Caption 3 :</i> teknik tiga titik hilang. <i>Effect : Zoom out,</i> Pengambilan secara <i>Medium shot</i> Durasi : ± 7 sec	Musik: <i>Hymn for the weekend instrument (coldplay).</i>		<i>Effect 1 : split screen</i> <i>Effect 2 : fast motion</i> Durasi : ± 240 sec	
8	Video 5 : Kumpulan gambar perspektif dan laptop yang memutar film anime jepang. <i>Effect:</i> Pengambilan secara <i>Medium shot</i> Durasi : ± 3 sec	Musik: Unknown	14	Gambar : Contoh gedung dengan teknik titik hilang. Video : langkah-langkah menggambar dengan teknik tiga titik hilang. <i>Caption 1 :</i> langkah-langkah menggambar dengan tiga titik hilang. <i>Caption 2 :</i> titik hilang <i>Effect 1 :</i> <i>spilt screen</i> <i>Effect 2 :</i> <i>fast motion</i> Durasi : ± 240 sec	Musik: <i>Music to help study (Liquid dnb)</i>
9	Video 6 : Laptop yang memutar film anime jepang. <i>Caption 1 :</i> detective conan. <i>Caption 2 :</i> DDS <i>Effect :</i> <i>Zoom in</i> Pengambilan secara <i>close up.</i> Durasi : ± 30 sec	Musik: Unknown	15	Background : hitam Video : cuplikan beberapa tanyangan awal. <i>Caption 1 :</i> Gambar Perspektif <i>Caption 2 :</i> Contoh karya gambar perspektif	Musik: <i>stressed out instrumen (twenty one pilots)</i>
10	Video 7 : Cuplikan anime jepang dengan gambar-gambar gedung didalamnya. <i>Caption 1 :</i> interior <i>Caption 2 :</i> eksterior	Musik: -			

	<p><i>Caption 3</i> : Macam-macam teknik gambar perspektif. <i>Caption 4</i> : langkah-langkah menggambar perspektif. <i>Effect 1</i> : layering <i>Effect 2</i> : Transitions (cross zoom) Durasi : ± 10 sec</p>								<p>Musik : <i>Stressed out instrument (twenty one pilots)</i> Narator : ada 2 hal yang harus dijadikan patokan dalam teknik menggambar perspektif, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Garis Horizon, adalah garis khayal mata. Dimana mata kita berada, di situlah garis horizon itu ada. 2. Titik Hilang, adalah titik terjauh dari jangkauan. Jarak pandang mata dan titik hilang selalu terletak dalam garis horizon. <p>Verbal 1 : garis horizon Verbal 2 : titik hilang. Durasi : ±60 sec</p>
16	<p>Background : hitam <i>Caption</i> : terima kasih <i>Effect</i> : transitions (cross dissolve) Durasi : ± 4 sec</p>	<p>Musik: <i>stressed out instrument (twenty one pilots)</i></p>							
17	<p><i>Closing Credits</i> Background : hitam <i>Caption</i> : ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan video. <i>Effect 1</i> : Split screen <i>Effect 2</i> : Tittle rool Durasi : ± 10 sec</p>	<p>Musik : <i>Locked away (R.City:Adam Levine)</i></p>							<p>Musik : <i>Shut up and dance instrument (WALK THE MOON)</i> Narator : Ada 3 macam teknik dalam menggambar perspektif, yaitu teknik satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Pada dasarnya perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang bisa dibagi lagi menjadi berbagai sudut pandang berdasarkan posisi mata kita berada. Lebih sederhananya, sudut pandang bisa dibagi menjadi 3 macam sudut pandang, yaitu sudut pandang mata burung, sudut pandang normal, dan sudut pandang mata kucing. Verbal 1 : Teknik satu titik hilang. Verbal 2 : Teknik dua titik hilang. Verbal 3 : Teknik tiga titik hilang. Durasi : ±60 sec</p>

Tabel 4. Storyboard

No	Visual	Audio
1		<p>Musik : off Narator : - Verbal : - Durasi : ± 7 sec</p>
2		<p>Musik : off Narator : - Verbal : - Durasi : ± 5 sec</p>
3		<p>Musik : <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i> Narator : - Verbal : - Durasi : ± 7 sec</p>
4		<p>Musik : <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i> Narator : menggambar perspektif adalah menggambar pandangan. Teknik perspektif digunakan untuk menggambar objek-objek berupa benda, interior, dan eksterior. Teknik ini tercipta karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat objek. Semakin jauh mata dengan benda, maka benda akan semakin terlihat kecil dan bahkan akan hilang dari pandangan pada jarak tertentu. Sebaliknya, semakin dekat jarak mata dengan benda, maka benda semakin terlihat besar Verbal : - Durasi : ± 60 sec</p>
		<p>Musik : <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i> Narator : - Verbal : - Durasi : ±7 sec</p>
		<p>Musik : unknown Narator : - Verbal : - Durasi : ± 3 sec</p>
6		<p>Musik : <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i> Narator : - Verbal : - Durasi : ±60 sec</p>
7		<p>Musik : <i>Hymn for the weekend instrument (Coldplay)</i> Narator : - Verbal : - Durasi : ±7 sec</p>
8		<p>Musik : unknown Narator : - Verbal : - Durasi : ± 3 sec</p>
9		<p>Musik : - Narator : animasi berikut ini merupakan salah satu contoh karya yang memerlukan pengetahuan menggambar perspektif untuk membuatnya. Verbal 1 : Detective Conan. Verbal 2 : DDS Durasi : ±30 sec</p>

10		Musik : - Narator : Pada film animasi ini banyak diperlihatkan pemandangan kota yang penuh dengan bangunan baik eksterior maupun interior. Verbal 1 : Interior Verbal 2 : Eksterior Durasi : ±60 sec
11		Musik : - Narator : - Verbal 1 : Bagaimanakah langkah-langkah menggambar perspektif ? Verbal 2 : Yuk...ikuti terus disini... ^ _ ^ Durasi : ±5 sec
12		Musik : <i>Love you like a song instrument (Selena Gomez)</i> Narator : menjelaskan langkah-langkah dalam menggambar perspektif dengan teknik satu titik hilang. Verbal : Titik hilang (TH) Durasi : ±240 sec
13		Musik : <i>Nothing (hip hop old school rap beat freestyle)</i> . Narator : menjelaskan langkah-langkah dalam menggambar perspektif dengan teknik dua titik hilang. Verbal 1 : Garis Horizon. Verbal 2 : Titik hilang (TH) Durasi : ±240 sec
14		Musik : <i>Music to help study (Liquid dnb)</i> Narator : menjelaskan langkah-langkah dalam menggambar perspektif dengan teknik tiga titik hilang. Verbal : Titik hilang (TH) Durasi : ±240 sec
15		Musik : <i>stressed out instrumen (twenty one pilots)</i> Narator : - Verbal 1 : Gambar Perspektif Verbal 2 : Contoh karya gambar perspektif Verbal 3 : Macam-macam teknik gambar perspektif. Verbal 4 : langkah-langkah menggambar perspektif. Durasi : ±10 sec
16		Musik : <i>stressed out instrumen (twenty one pilots)</i> Narator : - Verbal : terima kasih. Durasi : ±4 sec
17		Musik : <i>Locked away (R.City:Adam Levine)</i> Narator : - Durasi : ±10 sec

Produksi

Produksi dilakukan di Surabaya dan di rumah peneliti pada 18 April 2016 dan 22 April 2016.

Pascaproduksi

Proses Editing dilakukan peneliti dengan menggunakan software Adobe Premiere CS6, Adobe Flash CS6, CorelDRAW X5, Allok 3GP PSP MP4.

Mengadakan Validasi dan Revisi Media

Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli untuk mendapatkan kritik dan saran dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini validasi dilakukan pada 2 hal yaitu validasi materi dan validasi materi. Validasi materi dilakukan oleh 2 ahli media video yaitu Muhammad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd dan Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. yang merupakan dosen-dosen Seni Rupa dan Desain Grafis. Sedangkan untuk validasi materi dilakukan oleh guru Seni Budaya SMA Walisongo Gempol Pasuruan yaitu Tomi Darmawan S.Pd, karena guru tersebut dianggap yang paling memahami materi dalam media video pembelajaran.

Hasil Akhir Video



Poster, Cover Kemasan DVD dan Stiker DVD



Gambar 4.14. Poster

Cover Kemasan DVD



Gambar 4.15. Cover Kemasan DVD

4.5.5.3 Stiker DVD



Gambar 4.16. Stiker DVD

Pengaruh Penerapan Media Video Menggambar Perspektif dalam Pembelajaran Menggambar Perspektif

Uji Coba Penerapan Produk di Sekolah

Uji Coba dilakukan 2 kali pertemuan pada tanggal 13 Mei 2016 dan 20 Mei 2016 pada pukul 07.00 – 08.30 WIB.

Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran menggambar persepektif lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video yaitu 90%:24%. Jadi pengaruh penggunaan media sebesar 66%.

PENUTUP

Kesimpulan

Persentase kelulusan siswa pada pembelajaran menggambar perspektif dengan menggunakan media video menunjukkan peningkatan dari pada persentase kelulusan siswa pada pembelajaran menggambar perspektif tanpa menggunakan media video. Yaitu sebesar 90%:24%. Sehingga media video lebih efektif bila digunakan dalam pembelajaran menggambar perspektif. Sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan baik untuk diterapkan di kelas XI SMA Walisongo Gempol Pasuruan.

Saran

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran, yaitu : Supaya penelitian dapat dilaksanakan pada uji coba lapangan operasional. Karena pada penelitian ini uji coba hanya dilakukan pada uji coba terbatas. Pengembangan media tidak hanya dilakukan di satu sekolah tetapi juga dapat melakukan pengembangan media untuk umum. Sehingga dapat digunakan oleh banyak orang. Supaya pengembangan media video pembelajaran dapat dilakukan pada materi-materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadiman, Arief. S. dkk. 2010. *Media Pendidikan :Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pendidikan Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.Yogyakarta:Diva Press
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*.Bandung:ALFABETA.