Jurnal Seni Rupa, Vol. 11 No. 2, Tahun 2023, Hal. 167-178
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN LAYANG-LAYANG DENGAN MENERAPKAN RAGAM HIAS KHAS GRESIK PADA KOMUNITAS PELAYANG JARA'AN

Ahmad Ilham Ansori[1], Indah Chrysanti Angge[2]
[1]Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ahmadilham.18017@unesa.ac.id
[2]Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Membuat layang-layang untuk dijual merupakan kegiatan yang ada di Komunitas Pelayang Jara'an pada setiap musim kemarau, namun layang-layang yang dibuat dari segi warna dan motif kurang menarik, sehingga peneliti ingin mengembangkan agar menjadi lebih menarik dan meningkatkan harga jual layang-layang tersebut dengan cara menerapkan ragam hias khas Gresik pada media layang-layang dengan mengunakan video tutorial. Tujuan dari penelitian ini (1) Untuk mengetahui motif layang-layang pada Komunitas Pelayang Jara'an. (2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembuatan video tutorial layang-layang bambu dengan menerapkan motif ragam hias khas Gresik. (3) Untuk mengetahui hasil pembuatan video tutorial pembuatan layang-layang dengan menerapkan motif ragam hias khas Gresik. Layang-layang di Komunitas Pelayang Jara'an dikembangkan dengan metode *Research & Development* (R&D). Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan validasi desain. Hasil video tutorial yang dibuat peneliti dari tanggal 17 Mei – 27 Juni memperoleh 8 komentar, 23 like, 176x ditonton. Hasil dari pengunaan media pembelajaran video tutorial pembuatan layang-layang mendapat respon baik dari anggota Komunitas Pelayang Jara'an dengan rata-rata persentase 87,9%.

Kata Kunci : Video Tutorial, Layang-Layang, Ragam Hias Gresik.

Abstract

Making kites for sale is an activity that exists in the waiting Jara'an Comunityever dry season, but the kits made in termes of colors and motifs are less attractive so researchers what to develop them to make them more attractive and insractive the selling price of these kites by means of appliying Gresik distinctive decoration on kite media by using video tutorials. The purpose of this study (1) to find out the kite motif in the Jara'an Waiter Comunity. (2) to find out and describe the process of making a video tutorial for bamboo kites by appliying Gresik distinctive decorative motifs. (3) to fine out the results of making a video tutorial for making kites by appliying Gresik distinctive decorative motifs. Kites in the Jara'an Servant Comunity were developed using the Research & Development (R&D) method. The techniques used in research are observation, inteviews, documentation and design validation. The results of the tutorial videos made by researchers from May 17 to June 27 obtained 8 comments, 23 likes, 176 viewes, The results of using the kite-making video tutorial learning media received a response from members whit an average percentage of 87,9%.

Keywords: *Video Tutorials, Kites, Gresik Ornamental Variety***.**

PENDAHULUAN

Layang-layang merupakan jenis permainan tradisional yang bisa dimainkan kalangan anak-anak hingga orang dewasa pada musim kemarau. Selain dikenal sebagai permainan, layang-layang digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu: layang-layang tradisional, layang-layang ini biasanya berbentuk oval pada bagian atas dan memiliki ekor, dan di setiap daerah memiliki ciri khas nya masing-masing pada bentuk ekornya. Layang-layang kreasi, disebut kreasi dikarenakan bentuk yang tidak umum dan memiliki motif atau gambar.

Seiring perkembangan zaman layang-layang di setiap penjuru daerah memberikan sentuhan inovasi baru seperti layang-layang khas Tulungagung yaitu layang-layang Gapangan. Layang-layang Gapangan tradisional sudah berkembang dengan memberikan gambar dan motif-motif warna menarik dengan bahan kantong plastik dan alat sederhana. Sumber informasi sangat cepat menyebar pada zaman sekarang, banyak kanal *youtube* membahas tentang layang-layang Gapangan khas Tulungagung yang mempunyai motif atau gambar, hal ini membuat daerah-daerah lain ikut membuat layang-layang Gapangan. Tren layang-layang gapangan khas Tulungagung yang mempunyai motif-motif juga sampai di daerah Gresik, sehingga pada tiga tahun terakhir sudah banyak orang Gresik membuat layang-layang Gapangan dengan gambar.

Komunitas Pelayang Jara'an yaitu komunitas yang berdiri sejak bulan Juni tahun 2018 di Dusun Jara'an, Desa Kedamean, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik, beranggotakan 13 orang. Sebelum ada tren layang-layang Gapangan khas Tulungagung, awalnya Komunitas Pelayang Jara'an hanya memproduksi layang-layang hias saja. Sejak tren layang-layang gapangan pesanan layang-layang sangat meningkat disetiap musim kemarau, permintaan konsumen dengan memberikan motif atau gambar sesuai yang diinginkan.

Melihat tren layang-layang gapangan khas Tulungagung yang mempunyai motif dan gambar membuat peneliti sebagai pengrajin layang-layang dari daerah Gresik ingin memanfaatkan momen tersebut untuk lebih mengenalkan ragam hias khas Gresik dengan media layang-layang melalui video tutorial pembuatan layang-layang sampai proses penerapan motif ragam hias.

Video tutorial penerapan motif ragam hias khas Gresik pada layang-layang diharapkan sebagai media edukasi baru untuk Komunitas Pelayang Jara'an untuk belajar cara membuat layang-layang dan menerapkan motif ragam hias serta lebih mengenal ragam hias khas Gresik melalui layang-layang. Sebelumnya layang-layang di Komunitas Pelayang Jara'an Kedamean Gresik belum ada yang menerapkan motif ragam hias tersebut.

Alasan memilih Komunitas Pelayang Jara'an sebagai objek penelitian pengembangan yakni dikarenakan peneliti melihat potensi dalam komunitas tersebut aktif dalam pembuatan layang-layang maupun dalam bermain layang-layang. Namun dalam segi warna dan motif kurang menarik dan harus dikembangkan, sehingga lebih menarik dan meningkatkan harga jual layang-layang tersebut dengan cara menerapkan ragam hias khas Gresik pada media layang-layang dengan mengunakan video tutorial karena mudah dipahami dan ditiru.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui motif layang-layang pada Komunitas Pelayang Jara'an (2) mengetahui dan mendeskripsikan proses pembuatan video tutorial layang-layang dengan menerapkan motif ragam hias khas Gresik (3) mengetahui hasil pembuatan video tutorial pembuatan layang-layang bambu dengan menerapkan motif ragam hias khas Gresik.

Ada dua penelitian yang relevan dengan penelitian ini, pertama adalah penelitian dari Siti Rahmawati, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dibuat pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Ragam Hias Sidoarjo pada Logam Aluminium Di SMAN 1 Wringinanom" Penelitian ini sama-sama

mengunakan metode (*Research & Development*) dengan membuat video tutorial sebagi media pembelajaran serta mengangkatnilai warisan budaya dalam suatu daerah yaitu ragam hias. Namun perbedaan dengan penelitian yg dilakukan penulis yaitu terletak pada media yang dipakai. Penelitian kedua dari Betha Almanfaluthi dan Juniar, Insitut Teknologi dan Bisnis Kalbis dibuat pada tahun 2020 dengan judul " Konsep Motion Graphics Pengenalan Layang-Layang Sebagai Budaya Bangsa". Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti lakukan yaitu sama-sama mengenalkan budaya bangsa yang ada di Indonesia. Namun peneliti lebih menekankan budaya ragam hias khas Gresik yang diaplikasikan pada layang-layang menjadi pembeda dari penelitian Almanfaluthi dan Juniar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017). Maksud dari makna di sini adalah menghasilkan produk berupa video tutorial dan diuji keefektifan video pada anggota Komunitas Pelayang Jara'an.

Subjek penelitian yaitu 13 anggota Komunitas Pelayang Jara'an yang berada di Dusun Jara'an, Desa Kedamean, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik. Pada bulan Maret-Mei 2023.

Pengumpulan data dilakukan dengan empat teknik, yaitu: 1) Observasi partisipatif yaitu penulis sudah terlibat dengan kegitan orang yang sedang diamati sebagai sumber data (Sugiyono, 2019). Pada observasi ini, memilih observasi partisipasi, karena penulis berperan dalam pembuatan video tutorial pembuatan layang layang dengan menerapkan ragam hias khas Gresik. 2) Wawancara tidak terstuktur, wawancara yang bebas dimana peneliti tidak mengunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis, pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan (Sugiyono, 2017). Wawancara dilakukan kepada ketua komunitas yatun Saiful Anam dengan obrolan santai yang berfokus pada terbentuknya komunitas Pelayang Jara'an dan wawancara juga dilakukan dengan Abimanyu dan Sumadi sebagai angota Komunitas. 3) Angket untuk tahapan validasi materi dan media yang diberikan kepada validator ahli untuk mengetahui kelayakan video tutorial yang dibuat, angket juga diberikan kepada anggota Komunitas Pelayang Jara'an di akhir penelitian guna mendapatkan data respon dari anggota. 4) Dokumentasi untuk mendokumentasikan layang-layang yang ada di Komunitas Pelayang Jara'an dan proses pembuatan layang-layang serta rancangan desain motif ragam hias khas Gresik yang telah didesain peneliti dan diterapkan pada layang-layang.

Prosedur penelitian bersifat pengembangan, meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada melalui video tutorial. Prosedur penelitian sebagai berikut: 1) Potensi dan masalah. 2) Pengumpulan Data. 3) Desain Produk. 4) Validasi Desain I. 5) Revisi Desain. 6) Uji Coba.

Untuk menguji data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan model Miles dan Huberman. Langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Mengumpulkan Data. 2) Reduksi Data. 3) *Display* Data. 4) Kesimpulan.

KERANGKA TEORETIK

Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono,2017). Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan layang-layang pada Komunitas Pelayang Jara'an, merancang video tutorial pembuatan layang-layang serta penerapan motif dengan sumber ragam hias khas Gresik, menguji validasi video tutorial kemudian menguji keefektifan video tutorial kepada Komunitas Pelayang Jara'an.

Video adalah gambar bergerak yang menuturkan sebuah cerita. (Utomo, 2018). Tutorial adalah suatu bentuk yang mendeskripsikan langkah-langkah untuk mengerjakan tentang suatu hal yang berkaitan pada suatu pembelajaran (Utomo, 2018). Tutorial dapat berisi suatu bimbingan atau arahan yang dapat ditiru bagi siapa

saja yang melihat. Dalam sebuah video tutorial memiliki sebuah pesan tertentu yang disampaikan dalam kemasan digital, bisa juga digunakan untuk mengabadikan suatu momen tertentu sebagai dokumentasi dikemudian hari

Dari pendapat para ahli di atas peneliti mengartikan bahwa video tutorial merupakan rangkaian gambar bergerak yang mendeskripsikan langkah-langkah tentang suatu proses pembelajaran.

Ragam hias atau biasa disebut juga dengan ornamen. Dari asal kata bahasa Yunani "*ornare"* yang artinya hias atau menghias. (Toekio, 2004). Menghias artinya mengisi bidang yang kosong pada suatu permukaan benda atau bahan dengan motif atau corak tertentu atau yang diinginkan. (Setyarini, 2019). Pengunaan motif ragam hias pada permukan benda dapat menambah nilai keindahan atau estetis pada suatu produk.

Ragam hias terdiri tiga motif yang sering digunakan sebagai penghias suatu barang, 1) Motif bentuk flora dan fauna, 2) Motif bentuk kreasi/khayal, 3) Motif bentuk geometris.

Ornamen merupakan seni untuk menghias suatu permukaan benda, ornamen digolongkan sebagai seni pakai, disebut seni pakai karena hasil dari seni ornamen banyak digunakan dalam benda pakai seperti kain batik, kerajinan, arsitektur bangunan dan lain sebagainya. Hal inilah yang menjadikan seni ornamen paling dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari.

Layang-layang merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan anak-anak hingga orang dewasa pada musim kemarau. Permainan ini hampir ditemukan di setiap penjuru daerah di Indonesia, permainan layang-layang mengandalkan hembusan angin supaya layang-layang bisa terbang dan benang sebagai alat pengendalinya. Permainan layang-layang telah berlangsung dari zaman nenek moyang, hal ini ditemukan dalam lukisan di goa Pula Muna Provinsi Sulawesi Tenggara yang memperlihatkan tradisi permainan layang layang. Layang-layang merupakan jenis permainan yang mudah untuk dimainkan baik orang dewasa maupun anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Layang-layang di Komunitas Pelayang Jara'an

a. Layang-layang Sowangan Bulan

Gambar 1. Layang-layang sowangan bulan
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Layang-layang ini mempunyai bentuk sayap oval meruncing di bagian sudut dan mempunyai bagian bawah atau ekor menyerupai bulan sabit. Penamaan Sowangan bulan dikarenakan bagian tenggah mempunyai bentuk bulat diantara bagian sayap dan bagian bawah.

b. Layang-layang Gapangan

Gambar 2. Layang-layang Gapangan
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Layang-layang ini mempunyai bentuk sayap yang sama dengan Sowangan bulan. Bentuk oval meruncing dibagian sudut. Yang membedakan dari layang-layang Sowangan bulan adalah bentuk bagian bawah atau ekor yang lebih besar dan jarak antara bagian sayap dan bagian bawah sedikit.

c. Layang-layang Kreasi

Gambar 3. Gambar 3. Layang-layang Kreasi
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Untuk bentuk karakter yang dibuat meniru objek yang sudah ada, contoh kupu-kupu, burung, ular.

2. Proses Pengembangan

a. Potensi dan Masalah

Peneliti menemukan masalah yaitu pada layang-layang yang dibuat di Komunitas Pelayang Jara’an kurang menarik dikarenakan hanya mengandalkan 2 sampai 3 varian warna yang digunakan dan tidak adanya motif atau gambar diterapkan pada layang-layang yang dibuat dikarenakan keterbatasan dan kemampuan dalam membuat motif atau gambar yang diaplikasikan pada layang-layang.

Potensi dalam penelitian ini yaitu ragam hias khas Gresik khas yang bisa dikembangkan menjadi motif pada layang-layang yang dikemas menjadi sebuah video tutorial.

Dari uraian di atas adanya potensi dan masalah dalam Komunitas Pelayang Jara’an sebagai subjek penelitian, dapat disimpulkan layang-layang yang ada sekarang terkesan kurang menarik dari segi warna dan kurangnya motif pada layang-layang tersebut. Dari adanya masalah tersebut yang memiliki kapasitas untuk dikembangkan agar lebih menarik dengan menerapkan ragam hias sekaligus mengenalkan budaya-budaya yang menjadi ciri khas kota Gresik, kemudian dikemas dalam bentuk video tutorial yang menarik.

b. Pengumpulan Data

Tahap pertama yang dilakukan yatu menentukan isi materi pada video tutorial, materi berupa ragam hias khas Gresik, beserta alat dan bahan pendukung dalam proses pembuatan video titorial. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan ragam hias khas Gresik untuk di stilasi, stilasi bertujuan untuk membuat ragam hias tersebut lebih berwarna dan menarik.

c. Desain Produk

Pada desain produk berpedoman pada rancangan video tutorial, terbagi menjadi beberapa tahapan diantaranya meliputi:

1) Kebutuhan dan tujuan

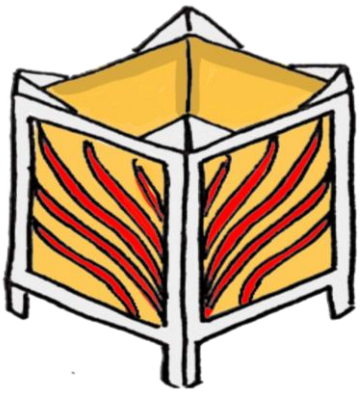
Ada tiga kebutuhan yang akan digunakan dalam proses pengembangan layang-layang yang bertujuan untuk melengkapi isi dari video tutorial sebagai berikut: 1) Desain ragam hias khas gresik yang sudah di stilasi oleh peneliti, yaitu: Gajah Mungkur, Ikan Bandeng, Rusa Bawen, Tugu Keris Sumilang Gandring, Damar Kurung, Kue Pudak dan Makam sunan Giri.

Gambar 4. Desain Kue Pudak
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

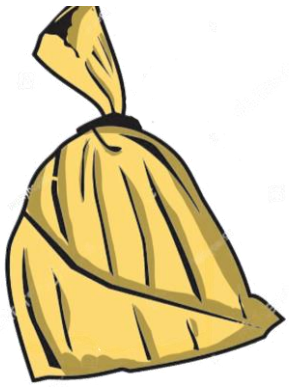
Gambar 5. Desain Ikan Bandeng
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Gambar 6. Desain Rusa Bawean
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

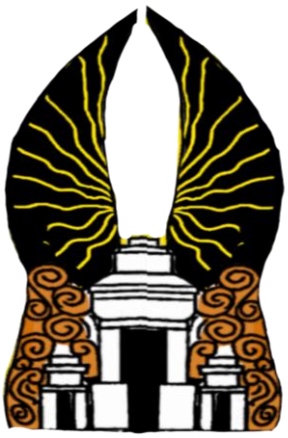
Gambar 9. Patung Naga, Gapura pintu masuk kota Gresik (Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)



Gambar 7. Desain Damar Kurung
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

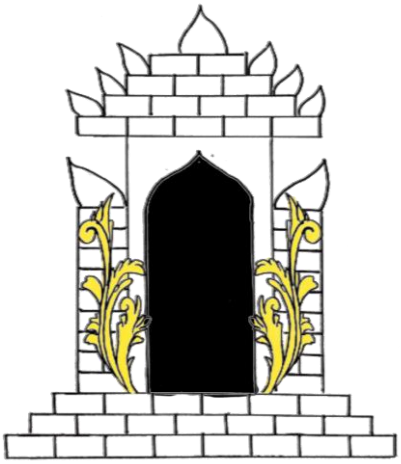


Gambar 10. Desain Kue Pudak
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)



Gambar 8. Desain Tugu Keris Sumilang Gandring
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

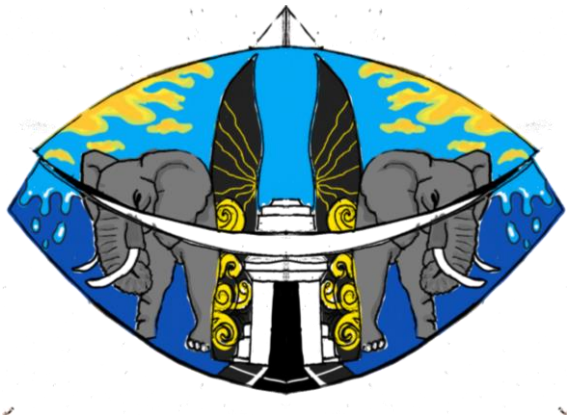
Gambar 11. Desain Bunga Kenanga
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)



Gambar 12. Desain Gapura Makam Sunan Giri
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Setelah peneliti membuat rancangan ragam hias khas Gresik yang sudah distilasi guna memudahkan dalam proses mengaplikasikan pada layang-layang. 2) Desain Layang-layang, disini desain layang-layang yang sudah mengaplikasikan motif ragam hias khas Gresik. 3 jenis layang-layang yang mengaplikasikan motif ragam hias yang pertama layang-layang sowangan bulan, layang-layang ini mengaplikasikan motif Gajah Mungkur, Rusa Bawean dan Kue Pudak. Yang kedua layang-layang gapangan, mengaplikasikan motif Gajah Mungkur dan Tugu Keris Sumilang Gandring. Ketiga layang-layang kreasi, mengaplikasikan motif Tugu keris Sumilang Gandring, Tanduk Rusa Bawean dan Kue Pudak.

Gambar 13. Desain Layang-layang Sowangan Bulan
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)



Gambar 14. Desain Layang-layang Gapangan
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Gambar 15. Desain Layang-layang Kreasi(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Tahap menentukan kebutuhan dan tujuan yang ke 3) Alat dan Bahan, Alat untuk membuat sebuah layang-layang yaitu: Pisau, digunakan untuk membelah dan meraut bambu. Pisau *cutter*, digunakan untuk merapikan sisa plastik yang menempel di kerangka layang-layang. Gunting, digunakan dalam pembuatan layang-layang sebagai alat untuk memotong motif atau gambar pada saat plastik sudah menempel di layang-layang. Solder, digunakan untuk menyambungkan plastik dan penempelan motif atau gambar. Gergaji, gergaji digunakan untuk mempercepat pemotong bambu dan menghasilkan potongan yang rapih. Spidol digunakan untuk membuat sketsa motif. Sedangkan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan layang-layang yaitu: bambu duri. plastik kantong yang besar, benang wol, lem fox.

Sedangkan bahan lain hanya sebagai pelengkap yaitu solasi.

2) Pembuatan *Story* dan *Skrip*

Pembuatan *story* dan *skrip* yaitu penyusunan narasi yang nantinya dimasukkan kedalam video tutorial meliputi langkah-langkah dalam pembuatan layang-layang , sebagai berikut: 1) Proses pembelahan bambu dan diraut sesuai kebutuhan. 2) Perakitan bambu yang sudah diraut, sehingga menjadi kerangka layang-layang. 3) Proses penyampulan layang-layang, dibantu bahan perekat yaitu lem fox. 4) selanjutnya pembuatan motif dengan pensil. 5) Proses penempelan motif sketsa, penempelan dibutuhkan solder untuk merekatkan kedua plastik tersebut. 6) Tahapan *cutting*, yaitu merobek sampul hitam bagian depan yang sudah disolder dengan mengunakan gunting. 7) pembuatan tali goci. Tali goci yaitu tali yang berfungsi sebagai pengatur kestabilan layang-layang.

3) Produksi Video

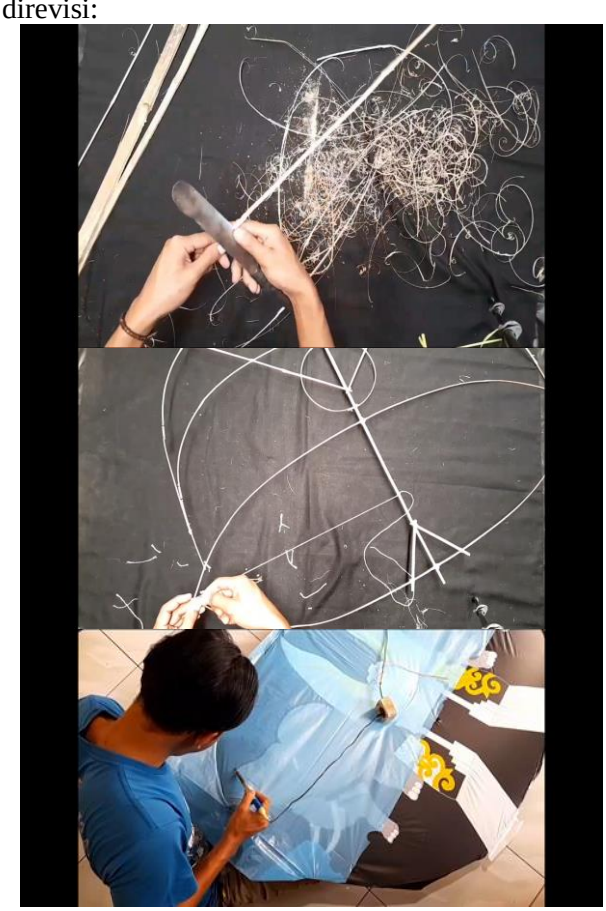
Produksi video tutorial ini dibuat di rumah peneliti, proses pengambilan video pada siang hari dengan mengunakan HP android Samsung Galaxy A21s yang ditempelkan pada tripod, tripod berfungsi untuk mensabilkan proses pengambilan video tutorial.

4) Menyiapkan Komponen Pendukung

Komponen yang digunakan pada video tutorial adalah sebagai berikut: 1) Suara, dalam video tutorial ini mempunyai dua jens suara, suara dari narasi dan suara latar *(backsound).* Penggunaan suara *backsound* bertujuan memberi kesan suasana hati ceria. Sedangkan suara narasi berasal dari hasil rekaman suara peneliti, narasi berisikan runtutan cara pembuatan layang-layang dari tahap awal sampai siap untuk diterbangkan. 2) Teks, penggunaan teks bertujuan untuk lebih memaksimalkan hasil dari video tutorial yang dibuat, selain itu dapat memudahkan anggota Komunitas Pelayang Jara'an untuk menyimak isi dari video tutorial. Jenis teks yang digunakan yaitu *sans serif bold.* 3) *Image* / Gambar, perlunya menampilkan slide gambar pada video tutorial supaya angota Komunitas Pelayang Jara'an dapat memahami secara detail narasi yang disampaikan. 4) Aplikasi untuk *editing* video, aplikasi *editing* berfungsi untuk menyatukan semua komponen pendukung pada video tutorial antara lain video pembuatan layang-layang, rekaman suara narasi, gambar ragam hias, desain layang-layang serta alat dan bahan yang digunakan. Aplikasi yang digunakan untuk *editing* yaitu KineMaster Red Dark.

5) Tampilan Media sebelum direvisi

Desain produk diajukan kepada validator sebelum nantinya diuji cobakan kepada Komunitas Pelayang Jara'an yang berdurasi 49 menit 34 detik. Berikut beberapa tahapan tampilan sebelum direvisi:



Gambar 16. Tampilan Video Tutorial
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Link youtube dari video tutorial yang telah direvisi: https://youtu.be/pd1GwQHqsEg

d. Validasi Produk Tahap I

Validator Moh. Widyan Ardani, S. Pd., M. Sn. sebagai validator ahli media dan bapak Muhammad Takim beliau merupakan sesepuh

penghobi layang-layang dari desa Kedamean, kabupaten Gresik, sebagai validator ahli materi. Lembar validasi diberikan peneliti kepada validator ahli berisikan angket indikator penilaian media dan materi guna acuan layak tidaknya video tutorial diujicobakan pada Komunitas Pelayang Jara’an.

1) Validasi Materi

Berikut ini hasil dari komentar dan saran yang diberikan: 1) Bentuk audio perlu untuk dibenahi di bagian penjelasan informasi karena kurang terdengar jelas. 2) Perlunya menambahkan *hihghlight* secara informatif. 3) Pentingnya memberikan awalan pembuka kepada video tutorial trersebut.

2) Validasi Media

Berikut hasil komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi: 1) Sebaiknya ujung solder diperlihatkan guna melihat bentuk dari ujung solder yang digunakan. 2) Menambahkan cara pembuatan sowangan dari pita kado.

e. Revisi Produk

Selanjutnya peneliti memperbaiki atas saran dan komentar dari validator ahli guna mendapatkan nilai yang memuaskan.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk yang dilaksanakan pada hari minggu, 14 Mei 2023 terhadap anggota Komunitas Pelayang Jra’an yang berjumlah 13 anggota. dengan melihat tayagan video tutorial yag dibuat peneliti.

Gambar 17. Proses Uji Coba, Pembuatan kerangka Layang-layang
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Gambar 18. Proses Uji Coba Penerapan Motif Pada Layang-Layang Sowangan Bulan
(Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Gambar 19. Proses Uji Coba Penerapan Motif Pada Layang-Layang Gapangan (Sumber: Dokumentasi Ahmad Ilham 2023)

Gambar 20. Proses Uji Coba Penerapan Motif Pada Layang-Layang Kreasi
(Sumber: Ahmad Ilham 2023)

Setelah menyaksikan tayangan video tutorial, 13 anggota memberikan penilaian produk video tutorial melalui angket kuisioner dengan 11 indikator yang telah diberikan peneliti, nilai yang dihasilkan dari ujicoba produk pada 13 anggota komunitas dihitung dengan rumus yang telah diberikan (sugiyono, 2015) sehingga hasil uji coba video tutorial mendapat respon baik sebesar 93,7%. Maka hasil dari uji coba video tutorial di Komunitas Pelayang Jara'an kepada 13 anggota dikategorikan sangat baik untuk diterapkan.

Tabel 1. Tabel Uji Coba Produk

No	Indikator	Jawaban		N	P%
		5-1	3-4		
1-11	11 soal kuisioner	134	9	143	93,7%
Jumlah					

g. Kelayakan Video Tutorial

Kelayakan video tutorial ditentukan dengan menghitung hasil persentase dari 2 validator, tahap validasi media tahap I memperoleh nilai persentase 65% dapat dikategorikan video tutorial tergolong valid, namun peneliti mendapat saran dan komentar dari validator ahli media untuk memperbaiki video tutorial. Validasi tahap ke II validasi media mendapat nilai persentase 84% yang berarti video tutorial yang dibuat peneliti sangat layak dan tergolong sangat valid.

Tahap validasi I ahli materi memperoleh nilai presentase 80% dapat dikategorikan video tutorial tergolong valid. Peneliti mendapat saran dan komentar dari validator ahli media untuk memperbaiki video tutorial guna mendapat nilai yang memuaskan. Pada tahap validasi materi ke II memperoleh persentase 93%, yang menandakan video tutorial sangat layak untuk diterapkan pada Komunitas Pelayang Jara'an.

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi hasil Vlidasi

Jenis Validasi	Validator	Tahap Validasi	
		I	II
Validasi Materi	Muhammad Takim	80%	93%
Validasi Media	Moh. Widyan Ardani, S. Pd., M. Sn.	64%	84%

3. Respon Anggota Komunitas

Hasil dari respon 13 anggota Komunitas dihitung dengan mengunakan rumus yang telah digunakan (Sugiyono, 2015), sehingga memperoleh jumlah nilai keseluruhan mencapai 87,9% dari nilai keseluruhan anggota, perolehan persentase dapat dikategorikan sangat layak dan mendapat respon baik/positif dari anggota untuk kebutuhan mengembangkan motif layang-layang yang ada di Komunitas Pelayang Jara'an.

Tabel 3. Respon Anggota Mengenai Video Tutorial

Subjek Anggota	Aspek Penelitian											f	N	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	4	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	49	55	8
2	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	46	55	8
3	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	44	55	8
4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	49	55	8
5	3	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	45	55	8
6	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	46	55	8
7	5	4	5	5	5	4	4	4	3	3	5	47	55	8
8	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	51	55	9
9	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	51	55	9
10	4	3	5	5	5	3	4	5	4	5	5	48	55	8
11	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	51	55	9
12	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	52	55	9
13	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	50	55	9
F	60	61	63	54	54	51	58	60	60	56	63	629	715	11
N	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	65	715	715	1
P(%)	92	93	96	83	83	78	89	92	92	86	96	87	100	8

Aspek pada tabel di atas meliputi: (1) Saya suka belajar dengan video tutorial yang telah ditampilkan. (2) Banyak informasi yang saya ketahui mengenai pembuatan layang-layang pada video tutorial tersebut. (3)Banyak pengetahuan yang saya dapat tentang ragam hias khas kabupaten Gresik. (4) Saya dapat memahami cara pembuatan motif yang bersumber dari ragam hias khas Kabupaten Gresik yang diaplikasikan pada layang-layang. (5) Setelah menyaksikan video tutorial pembuatan layang-layang saya tertarik mencoba membuat motif pada layang-layang yang saya buat sendiri. (6) Setelah menyaksikan video tutorial pembuatan layang-layang, saya mampu membuat motif pada layang-layang secara mandiri. (7) Saya merasa lebih giat dan semangat membuat layang-layang untuk dikembangkan dari segi motif. (8) Audio / suara pada video tutorial sudah terdengar jelas. (9) Saya dapat membaca teks / tulisan pada video tutorial dengan jelas. (10) *Backsound* musik pada video tutorial membuat saya mererasa semangat dalam melihat tayangan video tutorial pembuatan layag-layang. (11) Pembelajaran seperti ini sesuai dengan aktivitas kesibukan saya, karena dapat dilihat pada sela-sela kesibukan saya. Sedangkan maksud dari simbol "f" adalah jumlah sekor hasil penelitian, "N" berarti jumlah sekor maksimal sedangkan "P(%)" adalah angka persentase.

Tabel 4. Tingkat Kelayakan Video tutorial

Persentase	Kriteria
76 - 100%	Sangat Layak
51 - 75%	Layak
26 - 50%	Tidak Layak
1 - 25%	Sangat Tidak Layak

(Ridwan,2015:45)

Hasil respon anggota Komunitas Pelayang Jaraan mendaptkn persentase 87,9%, nilai keseluruhan jika dicocokkan dengan tabel kriteria menurut (Ridwan, 2015) di atas maka video tutorial yang dibuat peneliti sangat layak untuk diterapkan di Komunitas Pelayang Jara'an sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Motif layang-layang pada Komunitas Pelayang Jara'an kurang menarik, motif yang digunakan hanya mengunakan perpaduan tiga warna kantong plastik saja, hal ini yang membuat Peneliti inggin mengembangkan layang layang pada Komunitas Pelayang Jara'an dengan media video tutorial dari segi motif dan warna dan tidak merubah bentuk dan fungsi layang-layang itu sendiri.

Proses pembuatan video tutorial ada beberapa tahapan: menentukan kebutuhan dan tujuan, pembuatan story dan skrip, produksi video, menyiapkan komponen pendukung, tampilan media sebelum direvisi dan validasi video tutorial oleh validator ahli media dan ahli materi. Setelah video tutorial mendapat nilai yang memuaskan dari validaror kemudian di ujicobakan di anggota Komunitas Pelayang Jara'an.

Hasil dari video tutorial diuji cobakan di anggota Komunitas Pelayang Jara'an yang dibuat peneliti diunggah dikanal *youtube* milik peneliti, dari tanggal 17 Mei – 27 Juni memperoleh 8 komentar, 23 like, 176x ditonton. Ujicoba anggota Komunitas Pelayang Jara'an dapat dilihat dari respon anggota dalam angket kuesioner yang dibagikan pada saat uji coba, nilai dari respon 13 anggota sangat beragam, namun ditarik rata-rata memperoleh nilai 87,9% respon sangat baik. Meskipun mendapatkan respon sangat baik dari anggota, peneliti juga mendapat saran dari anggota guna mendapatkan video tutorial yang lebih

memuaskan. Maka peneliti menampung semua saran dari anggota Komunitas Pelayang Jara'an untuk evaluasi bagi peneliti sebagai pertimbangan untuk tahap selanjutnya.

SARAN

Bagi Ketua Komunitas Pelayang Jara'an, sebaiknya lebih mengarahkan anggota kepada pengembangan layang-layang yang dibuat, karena layang-layang yang menarik dari segi motif dapat meningkatkan minat pembeli serta harga jual layang-layang-tersebut.

Bagi Anggota Komunitas Pelayang Jara'an, lebih mendalami teknik dan cara pembuatan motif yang diterapkan pada layang-layang, sebab seiring berjalanya waktu semua pekerjaan yang dijalani dengan tekun pasti membuahkan hasil maksimal.

Bagi peneliti, sebaiknya terus berkarya melalui media layang-layang tidak terbatas pada ragam hias khas Gresik saja, karena disini peneliti juga sebagai pengrajin layang-layang, dan kedepannya bisa membagikan tips-tips seputar pembuatan layang-layang.

REFERENSI

Almanfaluthi, Betha. 2020. *Konsep Motion Graphics Pengenalan Layang-Layang Sebagai Budaa Bangsa*. Jurnal Insitut Teknologi dan Bisnis Kalbis. Vol. 7 No. 2, pp. 99-109.

Putra, Arif Permana. 2020. *Nilai Edukasi Permainan Layang-Layang: Masyarakat Banten Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Vol. 3, No. 1, pp. 457-461.

Rahmawati, Siti. 2022. *Pengembangan Video Pembelajaran Ragam Hias Sidoarjo pada Logam Aluminium Di SMAN 1 Wringinanom*. Jurnal Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Surabaya. Vol. 9, No. 2, pp. 464-472.

Ridwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika.* Bandung: Alfabeta.

Setyorini, Wiwik. 2019. *Ragam Hias Indonesia*. Semarang: Mutiara Aksara.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penulisa dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Alfabeta

Toekio, Soegeng M. 2004. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.

Utomo, Agus Prasetyo, 2018. *Desain Video Tutorial Teknik Tye Dye Dengan Pewarnaan Alami Warna Biru Indigofera Dan Kuning Jawale*. Jurnal IKRA-ITH Informatika.Vol. 2, No. 3, pp. 2580-4316.