

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL “PEMBUATAN KARYA LOGAM KUNINGAN DENGAN TEKNIK TEKAN KRAWANGAN”

Arif Bagus Wicaksono¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: arif.19059@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahange@unesa.ac.id

Abstract

The lack of documentation and video tutorials is an obstacle in developing metal craft knowledge and skills among fine arts students and the general public.

This research process uses the Design Thinking method which consists of five stages: empathize (problem identification), define (problem formulation), ideate (concept and storyboard development), prototype (video production and validation), and testing (video tutorial testing). Data collection techniques include observation, interviews and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

This video tutorial is designed with a duration of 10 minutes which presents an introduction to the materials and steps for making brass metal works which are then validated by material and media experts with suitability percentages of 93% and 65% respectively. This video is designed with a storyboard which includes an introduction to tools and materials, steps for making a design, up to the finishing stage. The results of the trial on 10 respondents showed that 70% thought the video was very suitable as a work reference, 60% said the material was very suitable, and 80% said the video duration was suitable

The conclusion of this research, entitled Video tutorial "Making Brass Metal Works with Pressing and Krawangan Techniques" is worthy of being used as a reference and can help students and fine arts practitioners understand and practice metal craft techniques. This video not only provides a solution to the lack of references, but also becomes a reference for next researchers.

Keywords: Metal, Embosing Engineering, Video Tutorial

Abstrak

Minimnya dokumentasi dan video tutorial menjadi kendala dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan kriya logam di kalangan mahasiswa seni rupa maupun masyarakat umum.

Proses penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: empathize (identifikasi masalah), define (perumusan masalah), ideate (pengembangan konsep dan storyboard), prototype (produksi dan validasi video), dan testing (uji coba video tutorial). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Video tutorial dirancang dengan durasi 10 menit yang menyajikan pengenalan bahan bahan dan langkah-langkah pembuatan karya logam kuningan yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media dengan persentase kelayakan masing-masing 93% dan 65%. Video dirancang dengan storyboard mencakup pengenalan alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan desain, hingga tahap finishing. Hasil uji coba terhadap 10 responden menunjukkan bahwa 70% menilai video sangat sesuai sebagai referensi berkarya, 60% menyatakan materi sangat sesuai, dan 80% menyatakan durasi video sesuai. Kesimpulan penelitian yang berjudul Video tutorial “Pembuatan Karya Logam Kuningan Teknik Tekan dan Krawangan” layak dijadikan referensi dan dapat membantu mahasiswa maupun praktisi seni rupa

dalam memahami dan mempraktikkan teknik kriya logam. Video tersebut tidak hanya memberikan solusi atas minimnya referensi, tetapi juga menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya.

Kata kunci : Logam, Teknik Tekan, Video Tutorial

PENDAHULUAN

Dalam membuat karya seni rupa 2 dimensi seseorang tentunya memerlukan sebuah inspirasi atau petunjuk dalam berkarya, bisa diperoleh dari membaca pada sumber buku, penjelasan dari narasumber secara langsung ataupun dari video tutorial di sosial media bisa dari *Youtube*, *Tiktok*, dan *Reels Instagram*. Video tutorial yaitu suatu video berisi informasi untuk mempermudah dalam proses pembuatan atau pengerjaan suatu hal.

Dalam perkuliahan pendalaman kriya logam di Universitas Negeri Surabaya oleh Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn. mahasiswa diberikan 3 teknik dalam berkarya kriya logam. Teknik pertama yaitu teknik tekan pada logam aluminium. Teknik kedua yaitu teknik ukir *rancangan* dan *krawangan* pada logam kuningan. Teknik *rancangan* dan *krawangan* adalah teknik membuat *rancangan* dan membuat lubang atau *krawangan* pada plat kuningan yang dikerjakan di tempat khusus disebut *jabung*. Teknik ketiga yaitu teknik ukir *wudulan* berbahan dasar logam tembaga. Teknik *wudulan* teknik mengukir dengan memberikan cekungan pada bagian belakang logam tembaga agar membentuk suatu kedalaman objek positif sesuai kebutuhan perupa.

Disini penulis membuat perencanaan video tutorial membuat karya logam kuningan teknik tekan dan *krawangan* karena minimnya referensi pembuatan karya logam pada internet. Video tutorial ini nantinya berisi tahap-tahap pembuatan karya logam teknik tekan dan *krawangan* beserta penjelasan kegunaan setiap alat dan bahan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan konsep, proses, dan hasil video tutorial “pembuatan karya logam kuningan dengan teknik tekan dan *krawangan*”.

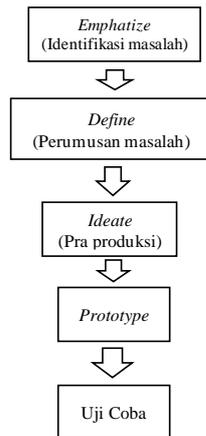
Dikuatkan dengan peneliti terdahulu yaitu penelitian dari Nur Aini Farida (2022) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan *Ibispaint X* Di Media Sosial *Tiktok*”. Kesamaan dengan penelitian

tersebut adalah sama-sama membuat rancangan video tutorial yang berguna bagi orang yang membutuhkan referensi atau sebagai panduan dalam membuat suatu karya. Penelitian ini membuat rancangan video tutorial cara membuat ragam hias pada aplikasi *ibispaint x* yang kemudian diunggah di media sosial *tiktok*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang maksimalnya praktek dalam membuat gambar ragam hias pada mata pelajaran seni budaya. Penulis membuat rancangan video tutorial untuk mendukung media pembelajaran ragam hias. Hasil dari penelitian kemudian diunggah pada media sosial *tiktok*. Kemudian terdapat penelitian dari Nishita Isti Iswara (2022) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul “Perancangan Media Video Tutorial Menggambar Karikatur dengan Aplikasi *Ibis Paint X* dalam Pembelajaran Ilustrasi secara *daring* pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta”. Sama halnya dengan penelitian sebelumnya penelitian tersebut membuat rancangan video tutorial dengan aplikasi *ibispaint x*. Aplikasi digunakan sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan secara *daring* pada masa pandemi. Subjek penelitianialah siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta. Hasil dari penelitian Nishita Isti Iswara berupa video tutorial yang dapat diakses di aplikasi *youtube*. Ketiga ada penelitian dari Giyo Fani (2021) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pemanfaatan Kaleng Bekas Untuk Pembuatan Karya Logam Teknik Tekan Bersama FP2M” Penelitian ini menunjukkan jenis kaleng yang sesuai digunakan pada teknik tekan, proses pembuatan, dan hasil karya logam teknik tekan menggunakan bahan kaleng aluminium bekas. Persamaan pada penelitian tersebut adalah sama sama menggunakan teknik tekan pada logam, hanya saja berbeda pada bahan pembuatannya.

Peneliti kemudian tertarik untuk membuat video tutorial “pembuatan karya logam kuningan dengan Teknik tekan dan *krawangan*” yang berisikan pengenalan bahan serta langkah langkah

pembuatan karya logam dari memasang desain hingga proses *finishing*.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)



Gambar 1. Bagan *Design Thinking*
Sumber: Design Thinking Kelley and Brown, 2018

. *Design Thinking* yaitu suatu metode penelitian yang pendekatannya berpusat pada manusia terhadap ide dari sebuah perancangan yang bertujuan untuk menggabungkan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi atau hal-hal yang bisa mencapai tujuan keberhasilan suatu bisnis yang memuat dari tahap identifikasi masalah, *empathize* dan *define*, selanjutnya tahap *ideate*, *prototype*, dan ujicoba.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi masalah atau *empathize*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, jumlah video tutorial pembuatan karya logam di Indonesia masih sedikit, sehingga referensi dalam berkarya logam masih belum banyak.

Setelah mengidentifikasi masalah, tahap selanjutnya yaitu dengan merumuskan data yang telah didapatkan. Berikut data perumusan masalah dan tujuan, diantaranya adalah:

1. Karya logam sangat jarang ditemui dibanding karya seni lainnya, baik itu dalam pameran maupun dalam ruang publik.
2. Referensi dan pengetahuan dalam berkarya kriya logam sulit kita jumpai di internet, khususnya dalam video tutorial.
3. Kurangnya referensi dalam berkarya kriya logam menjadi sebab minimnya jumlah perupa kriya logam di Indonesia.

Tujuan dari pembuatan “Perancangan Video Tutorial Pembuatan Karya Logam Kuningan teknik tekan dan *Krawangan*” adalah untuk membuat sebuah video yang berisi tutorial dalam membuat karya logam menggunakan bahan kuningan dengan menerapkan teknik tekan dan krawangan, dan pengenalan bahan serta alat untuk pembuatan karya logam. Selain itu video tutorial bisa menjadi sumber pengetahuan singkat dan referensi bagi mahasiswa maupun perupa kriya logam.

Pada tahap ini penulis menyusun materi yang nantinya dimasukkan ke dalam video tutorial. Materi yang dimasukkan ke dalam video tutorial pembuatan karya logam kuningan teknik tekan dan *krawangan* yaitu, pengenalan alat dan bahan dalam berkarya logam, langkah-langkah secara runtut pembuatannya mulai dari merancang desain hingga tahap *finishing*. Dalam hal ini penulis juga membuat *storyboard*, pembuatan *storyboard* bertujuan agar nantinya dalam pembuatan video tutorial tersebut sesuai dengan rancangan penulis.

Proses Berikutnya yaitu pra produksi, dalam proses ini penulis menyusun format video berisi judul video, materi yang isinya pengenalan alat dan bahan serta pengertian karya logam dan unsur didalamnya. Selanjutnya berisi tahapan tahapan mulai dari pembuatan desain hingga tahapan *finishing*.

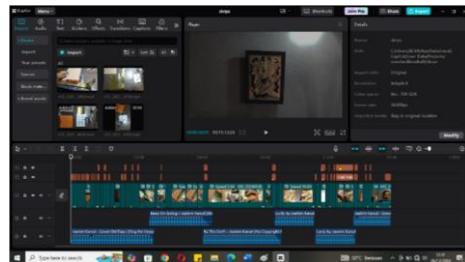
Tabel 1. Format Video

| | |
|-----------------|---|
| Identitas video | Judul Video: Pembuatan Karya Logam Kuningan Teknik Tekan dan <i>Krawangan</i> |
| Sampul video | <ul style="list-style-type: none"> • Judul video: Pembuatan Karya Logam Kuningan Teknik Tekan dan <i>Krawangan</i> • Nama pembuat video: Arif Bagus Wicaksono • Video Singkat Karya Logam |
| Isi Video | Pembukaan Video Materi: A. Pengenalan alat dan bahan 1. Alat dan bahan <ul style="list-style-type: none"> • Logam Kuningan • Bolpoin yang sudah habis • Pensil • Desain karya • Solasi kertas |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cutter</i> • Alas busa ati • Penggaris besi • <i>Cutting mat</i> • <i>Drawing pen</i> atau spidol • Cat semprot clear • Pigura |
| <p>2. Tahap Pembuatan Karya Logam Kuningan teknik tekan dan krawangan.</p> <p>a. Tempelkan desain pada lembaran logam kuningan dengan diberi solasi di setiap sisi logam tersebut.</p> <p>b. Pindahkan desain pada kertas ke lembaran logam dengan menekan dengan sedikit tenaga bagian gambar dengan bolpoin yang sudah habis agar desain bisa berpindah secara sempurna.</p> <p>c. Lepas desain pada logam agar bisa menuju proses selanjutnya.</p> <p>d. Tekan kembali bagian desain yang sudah berpindah lebih keras lagi agar desain terlihat lebih jelas lagi.</p> <p>e. Membuat detail.</p> <p>f. Tambahkan detail pada bagian belakang untuk membuat efek timbul.</p> <p>g. Setelah menyelesaikan detail tekan lagi bagian sisi depan agar memperjelas bentuk agar terlihat lebih timbul.</p> <p>h. Gambar <i>line art</i> mengikuti desain desain menggunakan <i>drawing pen</i>. Pastikan setiap bagian sudah diberi <i>line art</i> sebelum proses <i>finishing</i>.</p> <p>i. Proses <i>finishing</i> dengan menyemprotkan cat semprot <i>clear</i>. Usahakan untuk tidak terlalu dekat saat menyemprotkan <i>clear</i>. Kemudian tunggu kering selama kurang lebih 30 menit.</p> <p>j. Potong sesuai kebutuhan bagian yang akan dikrawang menggunakan <i>cutter</i>.</p> <p>k. Rapikan bagian yang telah di <i>cutter</i> dengan memberi <i>drawing pen</i> pada bagian yang telah dipotong.</p> <p>l. Jangan lupa semprotkan <i>clear</i> lagi agar bagian yang dirapikan dengan <i>drawing pen</i> agar</p> | |

| | |
|--|---|
| | <p>warnanya terkunci. Tunggu kering kurang lebih 30 menit.</p> <p>m. Pasang karya logam ke dalam pigura</p> |
|--|---|

Tahap selanjutnya yaitu pengambilan *footage* video dengan melakukan *shooting* pengerjaan karya logam kuningan. Pengerjaan karya logam dikerjakan oleh penulis sesuai dengan materi dan langkah-langkah yang telah direncanakan. Setelah *footage* terkumpul tahap selanjutnya adalah proses *editing* dengan menggunakan aplikasi *Capcut* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 2. Proses *editing* dengan *capcut*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut adalah Storyboard dalam pembuatan video tutorial.

Tabel 2. *Storyboard*

| FOOTAGE | WAKTU | KETERANGAN |
|---|-------------------|---|
| <i>Opening</i> | 00.00.00-00.00.10 | Dibuka dengan judul video "Tutorial Pembuatan Karya Logam Kuningan Dengan Teknik Tekan Dan Krawangan" dan pembuat video |
| Pengenalan alat dan bahan | 00.00.11-00.01.14 | Berisi pengenalan alat dan bahan dalam berkarya karya logam |
| Langkah pembuatan sampai <i>finishing</i> | 00.01.15-00.09.53 | Menjelaskan setiap rincian tahapan-tahapan membuat karya logam secara urut sesuai perencanaan hingga tahap <i>finishing</i> . |
| <i>Closing</i> | 00.09.64-00.10.31 | Menunjukkan hasil jadi dari karya |

| | | |
|--|--|---|
| | | logam teknik tekan dan <i>krawangan</i> . |
|--|--|---|

Dalam tahap *prototype* setelah pembuatan video tutorial yaitu dilakukan proses validasi oleh validator sebelum dilakukan pengunggahan di *platform youtube*. Berikut hasil pengisian angket validasi oleh validator:

1) Validasi ahli materi

Nama : Utari Anggita Shanti, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 199305072024062001
 Jabatan : Dosen Program studi pendidikan Seni Rupa
 Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Ahli Materi

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

| N O | INDIKATOR | S S | S | | C | K S | T S |
|--------|---------------------------------------|-----|---|--|---|-----|-----|
| 1. | Penjelasan alat dan bahan | √ | | | | | |
| 2. | Langkah-langkah dalam pembuatan karya | | √ | | | | |
| 3. | Penjelasan Teknik | | √ | | | | |
| 4. | Kesesuaian Materi dengan video | √ | | | | | |
| 5. | Mudah untuk dipahami | √ | | | | | |
| 6. | Hasil karya untuk referensi | √ | | | | | |
| Jumlah | | 4 | 2 | | | | |

P = presentase
 f = jumlah skor penilaian
 n = jumlah skor maksimal

$f = 4 \times 5 + 2 \times 4 = 28$
 $n = 6 \times 5 = 30$
 $P = \frac{28}{30} \times 100\%$
 $P = 0,93 \times 100\%$
 $P = 93\%$
Jumlah persentase 93 %

Berdasarkan Tabel Indikator kelayakan materi vidio tutorial di atas jumlah persentase 93% termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat layak untuk menjadi sebuah vidio tutorial.

2) Validasi ahli media

Nama : Pungki Siregar, S.Pd., M.A.
 NIP : 202403003
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa
 Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Ahli Media

| N O. | INDIKATOR | S S | S | C | K S | T S |
|--------|--|-----|---|---|-----|-----|
| 1. | Kualitas gambar atau video | | √ | | | |
| 2. | Kualitas suara narrator dalam video | | √ | | | |
| 3. | Kualitas Pencahayaan | | √ | | | |
| 4. | Penyampaian Informasi dengan kalimat yang mudah dipahami | √ | | | | |
| 5. | Kesesuaian transisi | √ | | | | |
| 6. | Kualitas editing video | | √ | | | |
| 7. | Durasi Video | √ | | | | |
| Jumlah | | 3 | 4 | | | |

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase
 f = jumlah skor penilaian
 n = jumlah skor maksimal

$$f = 3 \times 5 + 2 \times 4 = 23$$

$$n = 7 \times 5 = 35$$

$$P = \frac{23}{35} \times 100\%$$

$$P = 0,65 \times 100\%$$

$$P = 65\%$$

Jumlah persentase 65 %

Berdasarkan Tabel Indikator kelayakan media video tutorial di atas jumlah persentase 65% termasuk dalam kategori sesuai atau layak untuk menjadi sebuah video tutorial

Berdasarkan hasil validasi oleh validator materi dan media terdapat beberapa masukan sebagai berikut:

- a. penambahan alternatif bahan selain bahan logam kuningan, bisa ditambahkan teks lembar logam tembaga, lembar logam alumunium dan lembar kaleng minuman kemasan.
- b. penambahan teks divideo untuk beberapa informasi penunjang seperti konsep karya di tengah video.

Setelah memperoleh masukan dari validator, tahap selanjutnya adalah memperbaiki video agar bisa mencapai kualitas terbaik.

KERANGKA TEORETIK

Perancangan yaitu proses mengartikan suatu tahapan dengan menggunakan teknik yang beragam dan melibatkan deskripsi yang akan melibatkan arsitektur dengan detail komponen yang akan dilaksanakan dalam tahapan pengerjaannya. Perancangan juga bisa diartikan sebagai kegiatan menyusun suatu ide hingga menjadi suatu produk.

Video merupakan kumpulan gambar disertai suara yang ditampilkan dalam satu media yang diputar dalam saat bersamaan.

Tutorial yaitu bentuk pemberian bimbingan, petunjuk, arah, motivasi, serta bantuan agar para siswa dapat belajar efisien dan efektif.

video tutorial bisa diartikan sebagai runtutan proses, arahan, bimbingan yang dimuat dalam suatu video yang memiliki tujuan membuat sebuah produk.

Kriya logam adalah seni kerajinan atau keterampilan untuk membuat sesuatu karya dari bahan logam seperti alumunium, tembaga, dan

kuningan menjadi barang- barang yang memiliki nilai estetik maupun nilai guna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah *storyboard* dari video tutorial "Pembuatan Karya Logam Kuningan Teknik Tekan dan *Krawangan*" setelah melalui tahap revisi dari validator :

- 1) *Opening* video berisi judul dan identitas pembuat video

Opening pada video tutorial ini berisi judul video "Tutorial Pembuatan Karya Logam Kuningan dengan menggunakan Teknik tekan dan *Krawangan*".



Gambar 3. *Opening* video

Durasi 0:00:01-0:00:10

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 2) Pengenalan alat dan bahan

Pengenalan alat dan bahan berisi lembar logam kuningan, alas busa ati, bolpoin yang sudah habis, pensil, desain pada kertas, solasi kertas, *cutting mat*, *cutter*, *drawing pen*, penggaris, cat semprot *clear*, dan pigura.



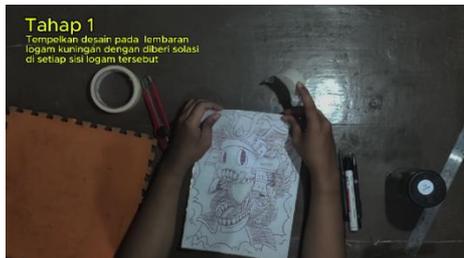
Gambar 4. Pengenalan alat dan bahan

Durasi 0:00:11-0:01:15

Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 3) Tahap 1 menempelkan desain

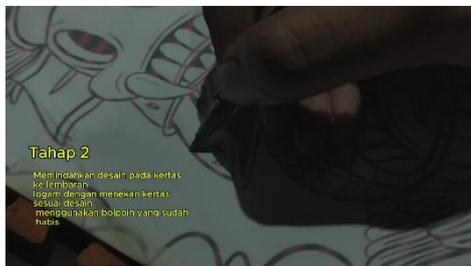
Pada tahap pertama tempelkan desain pada lembaran logam kuningan dengan diberi isolasi di setiap sisi logam tersebut.



Gambar 5. Tahap 1
Durasi 0:01:16-0:01:32
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4) Tahap 2 *merancang* desain

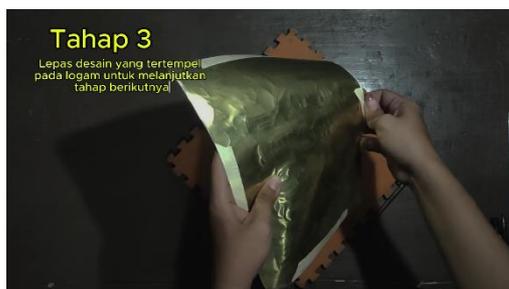
Pada tahap kedua pindahkan desain pada kertas ke lembaran logam dengan menekan kertas sesuai desain menggunakan bolpoin yang sudah habis.



Gambar 6. Tahap 2
Durasi 0:01:33-0:02:31
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5) Tahap 3 melepas desain

Pada tahap tiga ini lepas desain yang tertempel pada logam untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 7. Tahap 3
Durasi 0:02:32-0:02:51
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6) Tahap 4 menekan kembali hasil *rancangan* desain

Pada tahap empat yaitu menekan kembali bagian desain yang sudah terpindah lebih keras

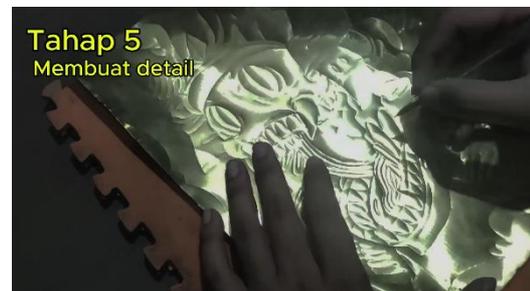
lagi agar desain terlihat lebih jelas menggunakan bolpoin yang sudah habis.



Gambar 8. Tahap 4
Durasi 0:02:52-0:03:09
Sumber: Dokumentasi Pribadi

7) Tahap 5 membuat detail

Pada tahap lima membuat detail sesuai desain yang telah dibuat menggunakan bolpoin yang sudah habis.



Gambar 9. Tahap 5
Durasi 0:03:10-0:03:41
Sumber: Dokumentasi Pribadi

8) Tahap 6 membuat detail dari belakang

Pada tahap enam yaitu membuat detail pada bagian belakang menggunakan pensil dan juga bolpoin yang sudah habis untuk menghasilkan efek timbul pada bagian depan.



Gambar 10. Tahap 6
Durasi 0:03:42-0:04:36
Sumber: Dokumentasi Pribadi

9) Tahap 7 merapikan detail

Pada tahap tujuh setelah menyelesaikan detail tekan lagi bahan sisi depan dan belakang secara bergantian untuk memperjelas bentuk objek agar terlihat lebih timbul.



Gambar 11. Tahap 7
Durasi 0:04:37-0:06:01
Sumber: Dokumentasi Pribadi

10) Tahap 8 menggambar *line art*

Pada tahap delapan yaitu menggambar *line art* mengikuti desain menggunakan *drawing pen*.



Gambar 12. Tahap 8
Durasi 0:06:02-0:07:05
Sumber: Dokumentasi Pribadi

11) Tahap 9 proses *finishing*

Pada tahap sembilan yaitu proses *finishing* atau *coating* menggunakan cat semprot *clear* dilakukan agar hasil *line art* menggunakan *drawing pen* tidak hilang.



Gambar 13. Tahap 9
Durasi 0:07:06-0:07:45
Sumber: Dokumentasi Pribadi

12) Tahap 10 proses *krawangan*

Pada tahap sepuluh potong bagian logam yang perlu *dikrawang* menggunakan *cutter* sesuai kebutuhan.



Gambar 14. Tahap 10
Durasi 0:07:46-0:08:44
Sumber: Dokumentasi Pribadi

13) Tahap 11 pembuatan karya logam

Pada tahap sebelas rapikan bagian yang telah dipotong dengan diberi *line art* lagi menggunakan *drawing pen* karena setelah dipotong bagian yang sudah diberi *line art* akan hilang.



Gambar 15. Tahap 11
Durasi 0:08:45-0:09:15
Sumber: Dokumentasi Pribadi

14) Tahap 12 semprot *clear* kedua kalinya

Pada tahap 12 semprot *clear* lagi logam kuningan agar warna *line art* dari *drawing pen* bisa terkunci kemudian tunggu selama 30 menit.



Gambar 16. Tahap 12
Durasi 0:09:16-0:09:27
Sumber: Dokumentasi Pribadi

15) Tahap 13 memasang karya kedalam pigura

Tahap 13 merupakan tahap terakhir dalam video tutorial ini. Pada tahap ini pasang karya logam kuningan kedalam pigura.



Gambar 17. Tahap 13
Durasi 0:09:28-0:10:31
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah video tutorial ini selesai dibuat tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba terhadap responden untuk mengetahui hasil karya yang bisa dibuat dari melihat vidio tutorial ini.

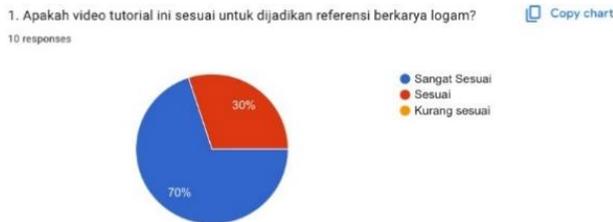
Uji coba yang dilakukan terhadap responden digunakan untuk mengetahui hasil karya yang dapat dihasilkan dari melihat video tutorial ini. Responden pada uji coba ini ialah para mahasiswa program studi pendidikan seni rupa dan program studi seni rupa murni UNESA angkatan 2019 yang terdiri dari saudara Dyo, Tyas, Saffa, Rama, Julius, Edga, Macap, Yusuf, Rafi, dan Anggra. Proses uji coba berlangsung dari 13 oktober 2024 sampai 15 november 2024. Uji coba dilakukan penulis dengan memberikan bahan kepada responden kemudian dikerjakan secara mandiri dengan melihat video tutorial sebagai panduan membuat karya logam. Bahan yang digunakan untuk uji coba adalah lembaran logam kuningan dengan ketebalan 0,2mm dan busa eva sebagai alas mengerjakan karya logam kuningan. Berikut hasil uji coba oleh 10 responden:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Karya Logam

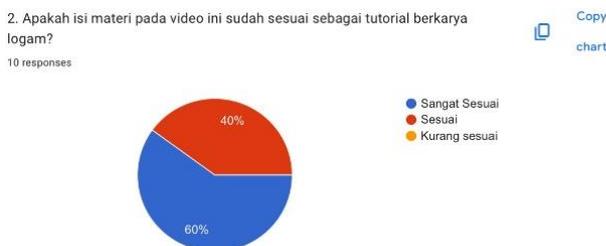
| | |
|--|---|
|  |  |
| Karya 1 (Dio Alief P) PSR | Karya 2 (Saffa Rabiatul A) PSR |
|  |  |
| Karya 3 (Ayuningtyas P) PSR | Karya 4 (Julius Triaktiva)SRM |
|  |  |
| Karya 5 (Anggra Denisia)PSR | Karya 6 (Edga Selaksa L) SRM |
|  |  |
| Karya 7 (Rama Purwawicaksana) PSR | Karya 8 (Yusuf Febriansah) SRM |



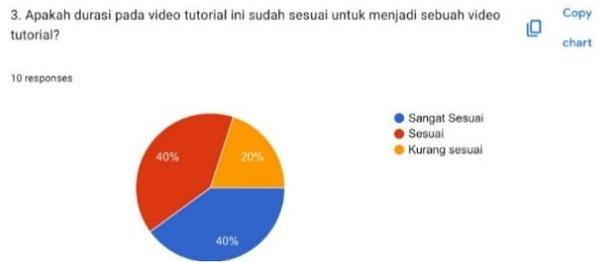
Setelah melakukan uji coba, untuk mendapatkan hasil tanggapan video tutorial dari 10 orang responden penulis melakukan pengumpulan data tanggapan responden melalui kuisioner google form dengan tiga pertanyaan sebagai berikut :



Gambar 18. Pertanyaan pertama pada responden
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 19. Pertanyaan kedua pada responden
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 20. Pertanyaan ketiga pada responden
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil dari kuisioner di atas menunjukkan:

- 1) Kesesuaian video tutorial ini untuk dijadikan referensi berkarya logam menunjukkan data 70% sangat sesuai dan 30% sesuai.
- 2) Kesesuaian isi materi dalam video tutorial berkarya logam menunjukkan data 60% sangat sesuai dan 40% sesuai.
- 3) Kesesuaian durasi pada video tutorial berkarya logam ini menunjukkan data 40% sangat sesuai ,40% sesuai dan 20% kurang sesuai.

Dari kumpulan data di atas responden mampu membuat karya logam kuningan dengan melihat video tutorial pembuatan karya logam kuningan ini, sehingga video tutorial tersebut sesuai untuk dijadikan referensi dalam berkarya logam kuningan.

SIMPULAN DAN SARAN

Video tutorial pembuatan karya logam kuningan dengan teknik tekan dan krawangan ini dibuat karena minimnya referensi untuk berkarya logam, nantinya video tutorial ini bisa dijadikan referensi dalam membuat karya logam.

Penulis melakukan uji coba terhadap 10 responden mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Seni Rupa Murni angkatan 2019 dengan memberikan bahan berupa lembaran logam kuningan ukuran A5 dan busa hati yang kemudian diberi *link google drive* berisi video tutorial membuat karya logam kuningan dengan durasi 10 menit sebagai referensi dalam mengerjakan karya logam tersebut. Proses pengerjaan karya logam kuningan ini berlangsung dari tanggal 13 oktober 2024 sampai 15 november 2024.

Setelah responden berhasil dan mampu membuat karya logam kuningan, responden mahasiswa program studi pendidikan seni rupa dan prodi seni rupa murni UNESA angkatan 2019 mengisi kuisioner *google form* untuk mengetahui tanggapan mengenai video tutorial membuat karya logam tersebut. Data pada kuisioner juga menunjukkan bahwa video tutorial ini layak untuk dijadikan referensi dalam berkarya logam.

Saran yang disampaikan penulis untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa menjadi referensi skripsi dan dapat dikembangkan lagi dari segi kualitas video, editing, dan segi materi. Bagi mahasiswa yang sedang berkarya logam agar bisa membuat karya logam yang lebih baik dari karya logam yang ada di video tutorial ini dan juga bisa lebih dalam mendalami teknik dalam berkarya logam.

REFERENSI

- Aini Farida Nur (2022) PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR RAGAM HIAS MENGGUNAKAN IBISPAIN T X DI MEDIA SOSIAL TIKTOK Jurnal Seni Rupa, Vol. 10 No. 4, Tahun 2022, Hal. 83-96
- Angge, Chrysanti. 2021. Kriya Logam. Gresik. Penerbit Graniti.

- Fani, Giyo. (2021) Pemanfaatan Kaleng Bekas Untuk Pembuatan Karya Logam Teknik Tekan Bersama FP2M. Jurnal Seni Rupa, Vol. 9 No 3, Tahun 2021, 279-293.
- Iswara, N. I. (2022). Perancangan Media Video Tutorial Menggambar Karikatur dengan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Ilustrasi secara Daring pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta. Jurnal Seni Rupa, Vol. 10 No. 4, Tahun 2022, Hal. 83-96.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford. Diunduh pada tanggal 5 april 2023 <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- Thabrani, Gamal. 2022. Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli. Diunduh pada tanggal 5 april 2023 <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- Tirtobisono, Yan. (1999). Kamus Komputer Lengkap. Surabaya: Karya Utama.