Jurnal Seni Rupa, Vol. 12 No. 1, Tahun 2024, Hal. 111-120
http:/e/journal.unesa.ac.id/index.php/va

PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL BERKARYA SENI RUPA DUA DIMENSI DARI KALENG BEKAS MENGGUNAKAN TEKNIK MOZAIK

Siti Nur Fadya[1], Indah Chrysanti Angge[2]
[1]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: sitinur19041@mhs.unesa.ac.id
[2]Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Video tutorial berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng bekas menggunakan teknik mozaik dibuat untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan masyarakat dalam mengolah limbah kaleng bekas menjadi karya seni rupa dua dimensi bernilai estetik, fungsional, dan bernilai jual. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development)* oleh Sugiyono, meliputi sembilan langkah yang telah disederhanakan yaitu tahap identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain tahap 1, revisi desain, validasi desain tahap 2, uji coba terbatas, revisi desain, dan publikasi. Hasil penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu: pembuatan konsep video tutorial, proses pembuatan video tutorial, hasil video tutorial, dan tingkat kelayakan video tutorial. Hasil video tutorial yang dibuat berdurasi sekitar 11 menit 5 detik, meliputi bagian pembuka, isi, dan penutup. Uji validasi media mendapat persentase 86%, uji validasi materi tahap 1 mendapatkan persentase 96%, uji validasi materi tahap 2 mendapatkan persentase 100%. Tingkat kelayakan oleh uji coba terbatas kelompok kecil mendapatkan persentase 97% denga kategori baik dan layak digunakan tanpa revisi. Tingkat kelayakan oleh guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya mendapat skor sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi. Video tutorial dipublikasikan melalui *platform youtube* pribadi milik peneliti dengan nama saluran “Fadyame_”.

Kata Kunci : **video tutorial, kaleng bekas, mozaik**

Abstract

Video tutorial on creating two-dimensional fine art from used cans using the mosaic technique was created to overcome the limited knowledge of the public in processing used can waste into two-dimensional works of art with aesthetic, functional and marketable value. The research method used is R&D (Research and Development) by Sugiyono, including nine simplified steps, namely the potential and problem identification stage, data collection, product design, stage 1 design validation, design revision, stage 2 design validation, limited trials, design revision, and publication. The results of this research include four stages, namely: creating the video tutorial concept, the process of making the video tutorial, the results of the video tutorial, and the level of feasibility of the video tutorial. The resulting tutorial video is approximately 10 minutes 39 seconds long, includes the opening, content and closing sections. The media validation test got a percentage of 86%, the stage 1 material validation test got a percentage of 96%, the stage 2 material validation test got a percentage of 100%. The feasibility level from a small group limited trial obtained a percentage of 94% with a good category and suitable for use without revision. The level of appropriateness by the class The video tutorial is published via the researcher's personal YouTube platform with the channel name "Fadyame_".

Keywords: tutorial videos, used cans, mosaic

PENDAHULUAN

Di era industri yang semakin berkembang pesat ini, bukan hanya dampak positif yang dihasilkan tetapi juga dampak negatif yang cukup menjadi perhatian dunia, salah satunya yaitu melimpahnya limbah kaleng bekas. Mengingat kaleng bekas kemasan merupakan limbah yang tidak mudah terurai, untuk mengatasinya perlu dilakukan kegiatan daur ulang. Kaleng bekas dapat dikreasikan menjadi karya seni rupa yang memiliki nilai estetik dan fungsional, serta memiliki nilai jual.

Dari hasil wawancara dengan guru seni budaya di SMA Negeri 21 Surabaya, umumnya oleh beberapa pengerajin, kaleng bekas biasa diolah menjadi barang kriya atau kerajinan berbentuk tiga dimensi, seperti mainan anak-anak, tempat pensil, pot bunga, lampu hias, sebagai media melukis dipermukaan kaleng dan lain-lain. Untuk pemanfaatannya menjadi karya dua dimensi masih sangat terbatas. Oleh karena itu kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng bekas sangat menarik untuk dibuat dan dikembangkan dengan hasil karya berupa lukisan. Teknik mozaik dipilih karena bahan aluminium dari kaleng bekas mudah dipotong dan dibentuk, sehingga akan mudah untuk ditata. Seni mozaik merupakan sebuah karya seni berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang memprioritaskan keahlian tangan dengan cara menempatkan dan merekatkan potongan dengan jenis yang sama sesuai kebutuhan.

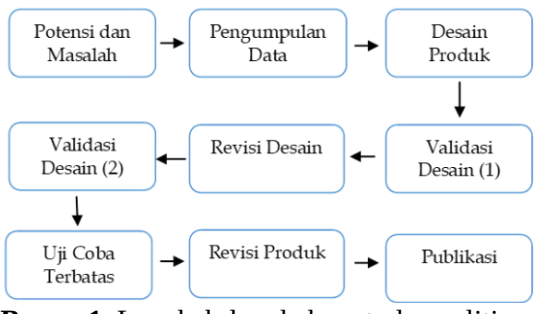
Namun, kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng bekas masih jarang sekali dilakukan, banyak masyarakat dan lembaga pendidikan yang masih belum paham dan menerapkan kegiatan berkarya ini. Begitu pula dengan media pembelajaran sebagai panduan dan referensi seperti artikel, jurnal, modul, dan video pembelajaran masih sangat terbatas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka strategi yang dapat dilakukan peneliti yaitu dengan menciptakan media pembelajaran sebagai alat penyebar materi dan informasi.

Pada era globalisasi ini, perkembangan dan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan semakin pesat, masyarakat terlebih generasi muda lebih menyukai kegiatan yang berhubungan dengan dunia digital. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan juga harus bisa mengikuti perkembangan teknologi agar lebih efektif meningkatkan pengetahuan segenap lapisan masyarakat yang membutuhkan. Media pembelajaran yang dibuat berupa video tutorial. Video tutorial adalah rangkaian proses pembelajaran mengenai tata cara atau proses melalui format gerak berupa audio dan visual (Wind, 2014:2). Sesuai dengan tujuan pembuatan media pembelajaran ini, yaitu menjelaskan langkah-langkah berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng bekas menggunakan teknik mozaik.

Dari oemaparan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul " Pembuatan Video Tutorial Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi dari Kaleng Bekas menggunakan Teknik Mozaik ". Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan konsep video tutorial, mendeskripsikan proses pembuatan video tutorial, menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial, dan mengetahui Tingkat kelayakan video tutorial yang dibuat. Video tutorial akan diunggah pada *platform youtube*, karena setelah melakukan observasi belum ditemukan unggahan berupa video tutorial yang serupa pada *platform* tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi media pembelajaran yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau R&D (*Research and Development)* oleh Sugiyono (2015). Meliputi sembilan langkah yang telah disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian.



Bagan 1. Langkah-langkah metode penlitian R&D oleh Sugiyono yang telah disederhanakan

Pada tahap identifikasi potensi dan masalah, data diperoleh melalui observasi dan wawancara bersama guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya dan pemilik stan minuman "Dalgondes". Berdasarkan data yang didapatkan,

perlu dibuat dan dikembangkan video yang cukup menarik untuk mengatasi keterbatasan pemahaman masyarakat terhadap jenis-jenis karya seni rupa dua dimensi yang dapat dibuat dari kaleng bekas menggunakan teknik mozaik. Langkah selanjutnya pengumpulan data, data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara bersama guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya dan pemilik stan minuman "Dalgondes". Data digunakan untuk mentukan konsep pembuatan video tutorial. Langkah ketiga yaitu desain produk, langkah perancangan desain video tutorial meliputi: (1) membuat *storyboard*, (2) pengambilan gambar dan video, (3) Editing menggunakan aplikasi *Canva*, *Capcut*, dan *Ibis Paint*. Langkah keempat yaitu validasi desain tahap satu, dengan memberikan lembar instrument penilaian kepada validator media dan validator materi. Langkah kelima yaitu revisi produk, dengan memperbaiki video tutorial jika terdapat kekurangan. Langkah keenam yaitu validasi desain tahap 2, dengan memberikan lembar instrument penilaian kepada validator guna mengetahui tingkat kelayakan video tutorial setelah direvisi. Langkah ketujuh yaitu uji coba terbatas, dengan memberikan lembar instrument penilaian guna mengetahui tingkat kelayakan video tutorial kepada kelompok kecil, meliputi 17 responden yang terdiri dari dua orang mahasiswa, dua pelajar SMP, dua pelajar SMA, lima orang ibu rumah tangga, tiga orang pedagang, dua karyawan swasta,dan seorang pekerja warung kopi dan guru. Dan respon guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya. Langkah selanjutnya yaitu revisi apabila ditemukan kekurangan pada video tutorial. Dan langkah terakhir yaitu publikasi, dengan mengunggah hasil video tutorial di *platform youtube* pribadi milik peneliti.

Subjek penelitian yaitu masyarakat umum dengan lokasi penelitian berupa kos yang ditinggali peneliti yang berada di Kos Bu Musrifah, gang 7A, Lidah wetan, Lakarsantri, Surabaya. Sumber data didapatkan melalu data primer berupa hasil wawancara dengan guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya dan pemilik stan minuman, juga melalui validator materi dan validator media. Juga melalui data sekunder berupa hasil observasi dengan menganalisis artikel, jurnal, dan situs internet terkait. Waktu penelitian dilaksanakan selama 6 bulan dari bulan Juni hingga Desember. Metode pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: (1) wawancara, denga guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya dan pemilik stan minuman "Dalgondes", (2) observasi dilingkungan sekitar dan studi pustaka, (3) dokumentasi saat wawancara dan proses pembuatan video, dan (4) kuisioner/angket, berupa lembar instrument penilaian validasi media, validasi materi, dan uji coba terbatas kepada kelompok kecil dan respon guru. Untuk instrument penelitian data meliputi, (1) Instrument penilaian oleh validasi media, mencangkup 18 indikator, (2) validasi materi, mencangkup 8 indikator, (3) uji coba terbatas kepada kelompok kecil dan respon guru, mencangkup 10 indikator.

Teknik analisis data meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, menggunakan data kualitatif yang didapatkan dari respon saat validasi media, validasi materi, dan uji coba terbatas yang dijadikan bahan memperbaiki produk. Data kuantitatif didapatkan melakui lembar instrument penilaian validasi media, validasi materi, dan uji coba terbatas. Menggunakan rumus skala likert 1-4 sebagai berikut:

Dengan rumus:

$$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$$

Keterangan:
X = Presentase hasil
$\sum f$ = Jumlah skor yang diperoleh
F = Jumlah skor maksimal
100% = Bilangan Tetap

Kategori Skor :
4, jika sangat sesuai
3, Jika sesuai
2, jika cukup sesuai
1, jika kurang sesuai

Produk berupa video tutorial dinyatakan layak digunakan apabila mencapai prosentasi kelayakan minimal sebesar 75% dengan kategori baik.

Prosentase	Kategori
0%	Tidak ada

1-24%	Sangat Kurang
25-49%	Kurang
50%	Cukup
51-74%	Cukup Baik
75-99%	Baik
100%	Sangat Baik

Tabel 1. Kategori Hasil Prosentase

KERANGKA TEORETIK

1. Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk melalui Video Animasi untuk Kelas XI di SMAN 1 Jogorawi Ngawi" oleh Nurul Azizah Dwirianti (2021). Persamaan ada pada produk yang dibuat yaitu video pembelajaran. Perbedaan ada pada materi yang dimuat.
2. Penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen" oleh Aria Pramudito (2013). Persamaan ada pada produk yang dibuat yaitu video tutorial, sedangkan perbedaan ada pada materi yang dimuat.
3. Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial menggunakam Camtasia Studio 8.5 pada Matakuliah Sitem Informasi Geografi (SIG)" oleh Riki Rahmad , Eni Yuniastuti , Mona Adria Wirda (2018). Relevansi penelitian ini yaitu pada produk yang dihasilkkan yaitu video tutorial. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dimuat.

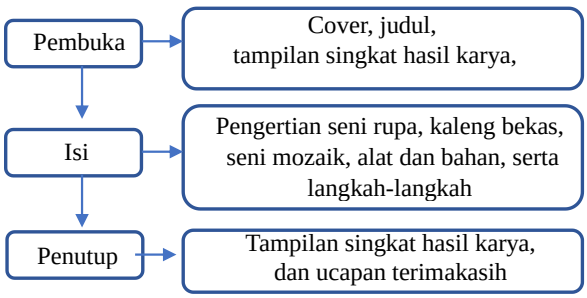
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan video tutorial berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng bekas menggunakan teknik mozaik ini melewati 4 tahap, yaitu konsep video tutorial, proses pembuatan video tutorial, hasil video tutorial, dan kelayakan video tutorial. Konsep video tutorial ditentukan sebelum ke tahap proses pembuatan video tutorial. Penentuan konsep ini melewati dua tahap, yaitu yang pertama identifikasi potensi dan masalah. Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan permasalahan sebagai berikut: melimpahnya limbah kaleng bekas di lingkungan sekitar, kurangnya pemahaman masyarakat terhadap jenis karya seni rupa dua dimensi yang dapat dibuat dengan memanfaatkan limbah kaleng bekas, dan belum tersedianya media pembelajaran berupa video tutorial yang dapat dijadikan panduan masyarakat dalam kegiatan berkarya di platform youtube. Dari permasalahan tersebut, maka perlu dibuat dan dikembangkannya video tutorial berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng beas menggunakan teknik mozaik yang dapat diakses Masyarakat luas di platform youtube. Tahap kedua yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara. Dari data tersebut digunakan untuk menentukan konsep video tutorial meliputi:

a. Jamur digunakan sebagai ide visual pembuatan video tutorial karena memiliki karakteristik unik dan warna yang beragam atau *collorful*. Objek gambar pada proses berkarya yaitu karakter manusia jamur versi *chibi*, dipaduakan *backsound* tema ceria berupa instrument dari ladu *Candy* oleh NCT Dream. Dan penggunaan Bahasa santai untuk menghindari kesan kaku.
b. Materi yang dimuat berupa pengertian seni rupa dua dimensi, kaleng bekas, dan seni mozaik.
c. Alas dari triplek dipilih karena bersifat ekonomis dan mudah diperoleh.
d. Durasi video menyesuaikan tingkat fokus dan kemampuan mengingat manusia yaitu 10 menit 39 detik.

Pada proses pembuatan video tutorial terdiri dari tahap pembuatan desain video tutorial, validasi desain tahap 1, revisi desain, dan validai desain tahap 2. Pada pembuatan desain terdiri dari beberapa tahap yaitu:

a. Perancangan *Storyboard*



Bagan 2. *Storyboard*

b. Komponen Video Tutorial

Video tutorial memiliki komponen dari segi visualisasi meliputi: desain *layout*, tulisan, gambar, video, dan suara. Desain layout menyesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat. Untuk *font* menggunakan *Nectarine*, *Lucy Bones*, dan *font* lain yang memiliki karakteristik serupa. Warna yang dipilih yaitu warna *mushroom* sesuai tema atau ide visual video.

Gambar 1. Warna *Mushroom Magic*
(Sumber: Pinterest)

Untuk gambar yang dibuat seperti gambar manusia jamur dan gambar pendukung lainnya, peneliti menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.

Gambar 2. Karakter Manusia Jamur 1
(Sumber: Dokumtasi pribadi Peneliti)

Gambar 3. Karakter Manusia Jamur 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Editing video menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut.* Ada dua jenis suara yang ada pada video tutorial ini, yaitu suara narator yang direkam dan kemudian diedit menggunakan aplikasi *canva* dan *capcut*. Dan suara *backsound* yaitu instrument dari lagu *Candy* yang dibawakan oleh NCT Dream.

c. Software yang Digunakan
Untuk pembuatan gambar menggunakan aplikasi *Ibis Paint*, sedangkan untuk kegiatan editing video dan audio menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*.

Untuk tampilan desain sebelum tahap revisi terdiri dari dua *part*, dengan *part* 1 berdurasi 9 menit 6 detik dan *part* 2 berdurasi 8 menit 5 detik.

Gambar 4. *Tumbnail* Video Tutorial *Part* 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 5. Gambar Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 6. Tampilan Singkat Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 7. Tampilan Poin Materi yang Dimuat
(Sumber: Dokmentasi Pribadi Milik Peneliti)

Gambar 8. Gambar Penutup
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Pada validasi desain tahap 1 meliputi validasi materi oleh ibu Dra. Siti Mutmainah, M.Pd., dan validasi media oleh ibu Hesti Wening Nawaruci, S.Pd., M.Pd.

a. Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2023 dengan perolehan nilai 31 dari total nilai 32. Memiliki prosentase 96% dengan kategori baik dan keterangan layak digunakan dengan revisi.

$$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$$

$$X = \frac{31 \times 100\%}{32}$$

$$= \mathbf{96\%}$$

b. Validasi media, dilaksanakan tanggal 12 Desember 2023 dengan perolehan nilai 64 dari total nilai 72. Memiliki prosentase 84% dengan kategori baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi.

$$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$$

$$X = \frac{64 \times 100\%}{72}$$

$$= \mathbf{88\%}$$

Memiliki prosentase 84% dengan kategori baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi.

Tahap selanjutnya yaitu revisi desain, data revisi didapatkan dari validator materi ditahap sebelumnya. Materi pada video tutorial pelu dipadatkan dan dipersingkat pada bagian langkah-langkah. Hasil revisi yaitu menjadikan video tutorial terdiri dari satu *part* saja, dengan durasi 10 menit 39 detik.

Pada tahap validasi desain tahap 2, peneliti Kembali meminta penilaian kepada validator materi pada tanggal 30 Desember 2023. Dengan hasil penilaian mendapatkan nilai 32 dari total nilai 32.

$$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$$

$$X = \frac{32 \times 100\%}{32}$$

$$= \mathbf{100\%}$$

Memiliki prosentase 100% dengan kategori sangat baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi.

Hasil video tutorial yang telah direvisi terdiri dari satu *part* dengan durasi 11 menit 5 detik, terdiri dari bagian pembuka, isi, dan penutup.

Gambar 9. Cover atau Thumbnail Video Tutorial
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 10. Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 11. Tampilan Singkat Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 12. Tampilan Poin Materi yang Dimuat
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 13. Judul Alat dan Bahan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 14. Penjelasan Alat dan Bahan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 15. Judul Langkah-Langkah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 16. Penjelasan Langkah-Langkah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 17. Tampilan Singkat Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Gambar 18. Ucapan Terimakasih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Untuk mengetahui tingkat kelayakan, data diperoleh melalui penilaian uji coba terbatas terhadap kelompok kecil dan respon guru. Penyebaran kuisioner dilaksanakan secara *online* melalui *via whatsapp.* Lembar instrument terdiri dari 10 indikator.

a. Kelompok kecil, terdiri dari 17 responden meliputi: dua orang mahasiswa, dua pelajar SMP, dua pelajar SMA, lima orang ibu rumah tangga, tiga orang pedagang, dua karyawan swasta,dan seorang pemilik warung kopi.

Nama	**Status**	**Skor**	**Skor (%)**	**Kategori**
Tinta Aurista	Mahasiswa	39	97,5 %	Baik
Yeni Anuba Arifa	Mahasiswa	40	100 %	Sangat Baik
Kaswiin	Pemilik Warung Kopi	39	97,5 %	Baik
Zulfa Nur Aisyah	Ibu Rumah Tangga	40	100 %	Sangat Baik
Astuti Wiwik	Ibu Rumah Tangga	40	100 %	Sangat Baik
Nur Qomariah	Ibu Rumah Tangga	40	100 %	Sangat Baik
Sutiah	Ibu Rumah Tangga	39	97,5 %	Baik
Aulia	Ibu Rumah Tangga	30	75%	Baik
Moch. Chairul Arifin	Pedagang/wirausahawan	38	95%	Baik
Amanda Ferianti	Pedagang	39	97,5 %	Baik
Luluk Anggisa	Pedagang	40	100 %	Sangat Baik
Muhammad Alif Firmansyah	Pelajar SMP	36	90%	Baik
Alifan Qolyubi	Pelajar SMP	35	87,5 %	
Andi	Pelajar SMA	38	95%	Baik
Ahmad Maulana Trisnawan	Pelajar SMA	34	90%	Baik
Aini	Karyawan	40	100 %	Sangat Baik
Reza Yunita Amanda	Karyawan	35	87,5 %	Baik
Jumlah Skor			**644**	
Kriteria			**Baik**	
$\mathbf{X} = \frac{\sum \mathbf{f} \times \mathbf{100\%}}{\mathbf{F}}$ $\mathbf{X} = \frac{\mathbf{644 \times 100\%}}{\mathbf{680}}$			**94%**	

Tabel 2. Instrumen Tingkat Kelayakan oleh Kelompok Kecil

Mendapatkan nilai 644 dari total nilai 680, prosentase yang didapat yaitu 94% dengan kategori baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi

b. Respon guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya yaitu bapak Zaenal Abidin, S.Pd

No	**Indikator**	**Skor**			
		1	**2**	**3**	**4**
Unsur Tampilan					
1	Apakah anda dapat mendengar dengan jelas suara musik latar media pada video?				√
2	Apakah anda dapat mendengar dengan jelas suara narasi oleh narator?				√
3	Apakah gambar/video terlihat jelas?				√
4	Apakah jenis huruf/ teks pada video terlihat jelas ?				√
5	Apakah materi yang dijelaskan dalam				√

	video dapat diterima dengan baik?	
6	Apakah penjelasan langkah-langkah pembuatan karya dalam video sudah runtut dan mudah dipahami?	√
7	Apakah penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami?	√
8	Apakah kualitas gambar, video, dan suara secara keseluruhan menarik?	√
Unsur Kemanfaatan		
9	Apakah penyajian video tutorial mampu mempermudah anda dalam memahami materi?	√
10	Apakah penyajian video dapat menarik perhatian anda sehingga memberikan rangsangan untuk belajar?	√
Jumlah Skor		**40**
Kategori		**Sangat Baik**
$X = \frac{\sum f \times 100\%}{F}$ $X = \frac{40 \times 100\%}{40}$		**100%**

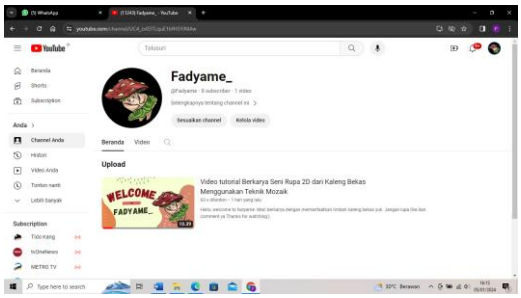
Tabel 3. Instrumen Tingkat Kelayakan oleh Guru

Mendapatkan nilai dari total nilai 40, berkategori sangat baik dengen keterangan layak digunakan tanpa revisi. Berikut rekapitulasi tingkat kelayakan.

Lembar Penilaian	Jumlah Skor	(%)	Kategori
Validasi materi tahap 1	31	96%	Baik
Validasi media tahap 1	64	88%	Baik
Validasi materi tahap II	40	100%	Sangat Baik
Uji coba terbatas oleh kelompok kecil	644	94%	Baik
Uji coba terbatas oleh guru	40	100%	Sangat Baik

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Tingkat Kelayakan

Tahapan terakhir yaitu publikasi, hasil video tutorial berkarya seni rupa dua dimensi dari kaleng bekas menggunakan teknik mozaik dipublikasikan dengan mengunggahnya di *platform youtube* menggunakan akun pribadi peneliti dengan *channel* bernama Fadyame_. Selain itu, penonton video dapat memberikan pujian, kritik, maupun saran pada kolom komentar *youtube*.



Gambar 19. Publikasi di *Platform Youtube* (Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti)

Video tutorial dapat di akses melalui link berikut ini https://youtu.be/tX9wtFyw9nc

SIMPULAN DAN SARAN

Video tutorial ini mengusung tema yang ceria dan lucu, dengan jamur sebagai ide visual karena memiliki karakter yang lucu dan warna yang beragam atau *collorfull.* Dengan hasil video tutorial diunggah di *platform youtube.*

Proses pembuatan video tutorial dimulai dari bulan Juni hingga Desember menggunakan aplikasi *ibis paint*, *canva*, dan *capcut*. Proses meliputi kegiatan membuat karya lukis hingga pada proses editing video. Video tutorial yang dibuat dinyatakan layak oleh validator media dan validator materi .Validasi media mendapat skor

84%, validasi materi tahap 1 mendapat skor 96% dan tahap dua mendapat skor 100%.

Hasil video tutorial terdiri dari satu *part* dengan durasi sekitar 11 menit 5 detik. Terdiri dari bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.

Data tingkat kelayakan video tutorial didapatkan dari hasil penilaian pada uji coba terbatas oleh kelompok kecil dan guru seni budaya. Hasil penilaian oleh kelompok kecil mendapatkan nilai sebesar 644 dari jumlah keseluruhan yaitu 680. Memiliki prosentase skor sebesar 97% dengan kategori baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi. Oleh guru seni budaya kelas X SMA Negeri 21 Surabaya, mendapatkan skor sebesar 40 dari jumlah keseluruhan 40, memiliki prosentase 100% dengan kategori sangat baik dan keterangan layak digunakan tanpa revisi.

Video tutorial dipublikasikan melalui *platform youtube* pribadi milik peneliti dengan *channel* atau saluran bernama "Fadyame_". Video tutorial dapat di akses melalui link berikut: https://youtu.be/tX9wtFyw9nc

Saran diberikan kepada peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan materi, meningkatkan tingkat kemenarikan dan kelayakan video, serta memperluas jangkauan video yang diunggah. Juga kepada masyarakat untuk dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dengan membuat karya serupa.

REFFERENSI

Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta : Balai Pustaka.

Fiyanto, A. (2018). Pemanfaatan Seni Kolase sebagai Produk Kreatif untuk Pengembangan Karya Proyek Studi Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBSUnnes. Brikolase. Vol. 10 (2): 158-172. *Brikolase*, 166.

Marliani, N. (2014). Pemanfaatan Limbah Rumah Tangga (Sampah Anorganik) sebagai Bentuk Implementasi dari Pendidikan Lingkungan Hidup. *Jurnal Formatif*, 4.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video.* Jakarta: P3AI UPI.

Smaldino, Sharon E Deborah L. Lowter James D. Russel. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar(Terjemahan. Edisi Kesembilan).* Jakarta: Kencana Prenada Media .

Sofyan Salam, dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Jakarta: Universitas Negeri Makasar.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D / Sugiyono.* Bandung: Alfabeta.

Suleiman, A. H. (1985). *Media Audio Visual Untuk Pengajaran.* Jakarta: PT Gramedia.

Syakir Muharrar, Sri Verayanti. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana.* Jakarta: Erlangga.

Wind, A. (2014). *Jago Membuat Video Tutorial.* Jakarta : Dunia Komputer.