

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL KARIKATUR TEMA POTRET DIRI UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 14 SURABAYA

Nafisa Setya Alifiah<sup>1</sup>, Ika Anggun Camelia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [nafisa.21001@mhs.unesa.ac.id](mailto:nafisa.21001@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: [ikacamelia@unesa.ac.id](mailto:ikacamelia@unesa.ac.id)

### Abstrak

Video singkat yang ada di media sosial seperti *Youtube Shorts* kerap digemari kaum muda. Konten video yang disajikan pun beragam, ada yang membahas tentang fakta, sejarah, permainan, alat kecantikan, bisnis, berita, dan seni. Di kelas XI SMAN 14 Surabaya terdapat mata pelajaran seni rupa yang membahas ilustrasi karikatur. Namun, peserta didik kurang mengetahui materi karikatur secara mendalam. Adapun kendala lainnya seperti kesulitan dalam proses *colouring* dan membuka media sosial ketika guru menerangkan materi di kelas. Penelitian ini bertujuan, mendeskripsikan konsep perancangan video tutorial, proses pembuatan video tutorial, hasil penerapan video karikatur, dan mengetahui tanggapan atau respon peserta didik kelas XI di SMAN 14 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Teknik validitas data melalui validasi ahli dan uji coba produk. Konsep perancangan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, penyusunan materi, mengkonsep video tutorial, dan desain produk. Proses pembuatan video tutorial meliputi mendesain produk video tutorial, melakukan validasi desain produk, merevisi produk video tutorial, dan publikasi media. Hasil penerapan media video tutorial mendapatkan presentase sebesar 81,14%. Tanggapan atau respon peserta didik setelah diberi kuesioner google formulir mendapatkan presentase sebesar 89,8%. Media video tutorial terbukti sangat efektif dalam pembelajaran seni rupa.

**Kata kunci:** Karikatur, Video Tutorial, *Youtube Shorts*, Potret Diri, SMAN 14 SBY

### Abstract

*Short videos on social media such as Youtube Shorts are often favored by young people. The video content presented is diverse, some of which discuss facts, history, games, beauty tools, business, news, and art. In class XI SMAN 14 Surabaya there is a visual art subject that discusses caricature illustration. However, students lack knowledge of caricature material in depth. There are other obstacles such as difficulties in the coloring process and opening social media when the teacher explains the material in class. This study aims to describe the concept of designing video tutorials, the process of making video tutorials, the results of the application of caricature videos, and knowing the responses or responses of class XI students at SMAN 14 Surabaya. The research method used is development research (R&D). Data collection techniques were observation, interviews, documentation, and questionnaires. Data validity techniques through expert validation and product trials. The design concept includes potential and problems, data collection, material preparation, conceptualizing video tutorials, and product design. The process of making video tutorials includes designing video tutorial products, conducting product design validation, revising video tutorial products, and media publication. The results of the application of video tutorial media get a percentage of 81.14%. The response or response of students after being given a google form questionnaire received a percentage of 89.8%. Video tutorial media proved to be very effective in learning visual art.*

**Keywords:** Caricature, Video Tutorial, *Youtube Shorts*, Self Portrait, SMAN 14 SBY

## PENDAHULUAN

Karikatur merupakan gambar ilustrasi memuat tokoh atau objek tertentu dengan penggambaran yang berlebihan serta memiliki tujuan tertentu yang ingin disampaikan seorang seniman. Karikatur dibuat dengan cara mendistorsi bagian tertentu seperti membesarkan kepala, melebarkan telinga, dan melakukan distorsi perubahan pada bagian anggota tubuh lain. Asal usul kata karikatur dari bahasa Italia “*caricare*” yang memiliki makna yaitu melebih-lebihkan muatan (Waluyanto, 2000). Karikatur dapat ditemukan pada cover majalah, sebuah poster, dan koran. Karikatur memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai sumber hiburan agar orang yang melihatnya bisa tertawa hingga sebagai alat untuk mengkritik sebuah kebijakan politik dan masalah sosial.

Menggambar karikatur merupakan kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi yang masuk kedalam materi ilustrasi. Pembagian materi pembelajaran seni di SMAN 14 Surabaya ada materi seni musik bagi kelas X, materi seni rupa dua dimensi bagi kelas XI, dan materi kolaborasi seni bagi kelas XII. Materi seni rupa dua dimensi yang diberikan pada peserta didik kelas XI di SMAN 14 Surabaya ada materi ilustrasi karikatur. Adapun kendala yang dialami peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran seni rupa adalah kurang mengenali karikatur secara mendalam, hingga kesulitan dalam proses *colouring* seperti kebingungan dalam pemilihan sebuah warna yang tepat untuk sebuah karya, menentukan bagian gelap terang, dan pemberian warna yang kurang rapi. Disamping itu, peserta didik juga sering menggunakan *handphone* mereka di saat guru sedang menerangkan materi pelajaran berlangsung. Ketika guru berbicara dan mengajak diskusi di tengah-tengah pelajaran, beberapa peserta didik ada yang membuka aplikasi permainan online dan sosial media untuk menonton video singkat, seperti di TikTok dan *Youtube Shorts*.

*Youtube Shorts* adalah fitur baru di dalam Youtube yang ditambahkan pada tahun 2020 (Rivaldo dkk, 2022). *YouTube Shorts* berisikan video pendek berdurasi sekitar 60 detik. Informasi yang disampaikan dalam video YouTube Shorts sangat beragam, ada yang membahas tentang pengetahuan, sejarah, berita terkini, fakta unik,

permainan, teknologi, dan berbagai informasi lainnya. Penyajian format video pendek yang sedang ramai sekarang dapat membantu tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga video pendek dan karikatur bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki definisi suatu bahan atau alat yang dipakai tenaga pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat menolong peserta didik untuk mengamati, mendalami, menguasai, dan memahami sebuah materi pelajaran yang diberikan (Kristanto, 2016:10). Dengan memakai media pembelajaran, peserta didik bisa berpikir lebih kritis dan mampu mengembangkan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan tentang ilustrasi karikatur dan menambah kemampuan menggunakan aplikasi menggambar digital Ibis Paint X kepada peserta didik kelas XI SMAN 14 Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep perancangan, proses pembuatan, hasil penerapan, dan mengetahui tanggapan atau respon peserta didik kelas XI SMAN 14 Surabaya setelah mempelajari video tutorial karikatur.

Penelitian terbatas pada siswa SMAN 14 Surabaya kelas XI-5 yang berjumlah 19 siswa. Tema karikatur yang dibuat adalah potret diri pada siswa. Untuk mengedit video menggunakan aplikasi Capcut. Media sosial yang digunakan untuk mengunggah video tutorial adalah *Youtube Shorts*.

Adapun beberapa penelitian relevan yang dilaksanakan peneliti terdahulu yaitu, penelitian yang dilaksanakan oleh Nurul Azizah Dwirianti dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Bentuk Melalui Video Animasi Untuk Kelas XI Di SMAN 1 Jogorogo Ngawi” pada tahun 2021. Lalu, penelitian yang dilaksanakan oleh Ayu Mufridah dengan judul skripsi “Pengembangan Media Video Menggambar Perspektif Untuk Pembelajaran Seni Budaya Di Kelas XI IPA SMA Walisongo Gempol Pasuruan” pada tahun 2016. Terakhir, penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Nur Fadya dengan judul skripsi “Pembuatan Video Tutorial

Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi Dari Kaleng Bekas Menggunakan Teknik Mozaik” tahun 2024. Persamaan dari ketiga penelitian terdahulu adalah memakai metode penelitian pengembangan. Perbedaannya adalah materi yang digunakan, penelitian ini menggunakan materi karikatur.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Metode penelitian pengembangan didefinisikan untuk menguji dan memproduksi sebuah validitas hasil dari produk yang sudah dirancang (Sugiyono, 2019:396). Produk yang dirancang pada penelitian ini adalah video tutorial.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMAN 14 Surabaya yang beralamat Perum YKP IV Blok KK, Jl. Raya Tenggilis Mejoyo, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah 19 siswa XI-5 SMAN 14 Surabaya. Objek penelitian adalah hasil produk video tutorial karikatur tema potret diri. Waktu penelitian dilaksanakan tanggal 6 Desember 2024 sampai 03 Januari 2025.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Observasi digunakan penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019:203). Observasi bertujuan untuk mengetahui keadaan sekolah, proses pembelajaran, dan mengamati jalannya penelitian. Wawancara dilakukan bersama dengan guru mata pelajaran seni rupa. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kondisi proses belajar mengajar, penggunaan materi, permasalahan yang dihadapi guru, teknik, dan media pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil beberapa foto ketika melakukan wawancara dengan guru, mengumpulkan hasil gambar karikatur peserta didik, dan mengambil momen berjalannya penelitian. Kuesioner berupa lembar instrumen untuk validasi ahli, guru, dan google formulir yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan atau respon setelah menggunakan video tutorial.

Teknik validitas data menggunakan validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli bertujuan mendapatkan nilai untuk kesesuaian hasil produk. Cara menghitung presentase kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan sebuah rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

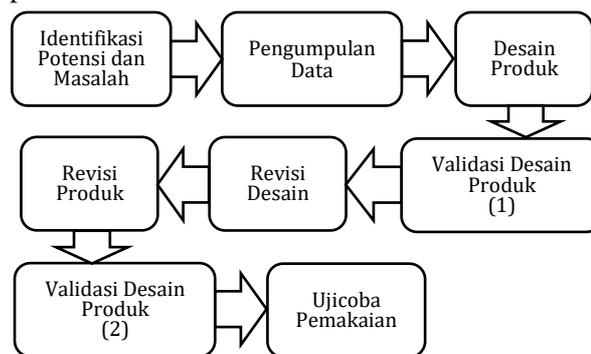
Indikator kelayakan hasil produk dapat dilihat dengan menggunakan skala libert.

**Tabel 1.** Indikator skala libert

Presentase	Angka	Keterangan
81 – 100	5	Sangat Baik
61 – 80	4	Baik
41 – 60	3	Cukup
21 – 40	2	Kurang
0 – 20	1	Sangat Kurang

Uji coba produk dilakukan untuk melihat seberapa pengaruh video pembelajaran karikatur kepada siswa kelas XI-5 SMAN 14 Surabaya. Sehingga peneliti bisa melihat kelayakan dan keefektifan media video tutorial karikatur.

Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam pembuatan produk video tutorial yang dipakai peneliti.



**Bagan 1.** Langkah metode penelitian pengembangan yang dimodifikasi peneliti

Penyederhanaan tahapan dari 10 menjadi 8 dilakukan karena peneliti tidak memerlukan uji coba awal dan tidak melakukan tahapan produksi masal, karena produk yang dibuat memiliki format video.

## KERANGKA TEORETIK

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sendiri menurut Gunawan dan Ritonga (2019:37) merupakan sesuatu yang bisa dipakai dalam menyampaikan berbagai bahan pembelajaran, yang bisa merangsang indra, menarik minat, perasaan, dan pemikiran siswa ketika proses pelaksanaan belajar mengajar demi meraih tujuan pembelajaran. Menurut Hasan, dkk. (2021:38) untuk merangsang stimulus dari peserta didik dalam mengikuti belajar mengajar keseluruhan, maka media pembelajaran yang dibutuhkan. Baginya media pembelajaran merupakan sesuatu yang dipakai untuk penghubung dan penyalur informasi pengetahuan dari guru kepada para peserta didik yang menerima informasi. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu media pembelajaran adalah berbagai macam sarana yang terdiri berbagai bentuk dan model yang bisa digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran dari guru ke siswa agar tercapailah tujuan pembelajaran.

### 2. Media Audio Visual

Media audio visual sendiri menurut Kristanto (2016:6) adalah suatu media yang membantu peserta didik mendengar dan melihat materi yang disampaikan dengan lebih menarik dan jelas. Sehingga peserta didik dapat menerima materi pelajaran dari guru dengan cara yang lebih inovatif. Sedangkan menurut Hasan, dkk. (2021:204) media audio visual atau yang bisa disebut dengan media dengar dan pandang adalah media yang memakai kedua indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan begitu peserta didik mendapatkan informasi materi menggunakan pendengaran dan penglihatan yang dimiliki. Video tutorial yang dibuat oleh peneliti ini termasuk ke dalam media audio visual. Karena peserta didik dapat mendengar instruksi yang diberikan melalui suara peneliti dan melihat cara menggambar karikatur dari tampilan layar.

### 3. Ilustrasi

Dalam pengertian luas, ilustrasi atau yang dikenal juga gambar ilustrasi merupakan karya visual yang berfungsi untuk menceritakan dan menjelaskan sebuah isi. Ilustrasi dalam arti sempit merupakan gambar yang dibuat untuk tujuan memperjelas pengaruh isi dari teks yang dimiliki iklan dan buku (Salam dkk, 2020:48). Menurut

Maharsi (2016:17) Ilustrasi dapat dihubungkan dengan komunikasi yang membuat gambar ilustrasi dapat menerjemahkan isi dari teks yang ditulis. Ilustrasi membantu pembaca dalam menyampaikan pesan yang berkaitan.

### 4. Karikatur

Karikatur merupakan kelompok kartun yang disajikan dalam bentuk yang deformasi dengan objek tokoh tertentu yang disasar dan memiliki tujuan untuk memberikan kritikan, menyindir secara langsung, memberikan himbauan, dan menambahkan saran. (Supriyadi, 2010:2). Menurut Waluyanto (2000) dalam jurnal “Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial” dijabarkan bahwa karikatur termasuk kedalam penyampaian komunikasi visual yang sangat efektif untuk memberikan berbagai macam kritikan dari masyarakat tentang keadaan sosial. Adapun karikatur yang layak dipakai bila memenuhi syarat seperti terdapat unsur yang tajam, tepat, dan cerdas dalam menyampaikan tragedi di kehidupan masyarakat.

### 5. Ibis Paint X

Dikutip dari laman IbisPaint (ibispaint, 2025), Ibis Paint merupakan aplikasi digital menggambar dimana pengguna dapat menghasilkan gambar dengan memakai tablet, *handphone*, dan perangkat lain yang bisa terkoneksi. Ibis Paint memiliki dua versi aplikasi, Ibis Paint yang berbayar langganan dan Ibis Paint X yang tidak berbayar langganan didalamnya. Ibis Paint X yaitu aplikasi digital menggambar versi gratis tanpa membayar langganan. Namun didalam aplikasi menggambar tersebut berisi banyak iklan dan beberapa fitur yang terkunci, tapi masih bisa menggunakan fitur gratis yang tersedia.

Pemilihan aplikasi Ibis Paint X dalam penelitian ini karena ukuran aplikasi yang tidak berat untuk diunduh oleh peserta didik, alat atau fitur yang sudah lengkap untuk memulai menggambar karikatur digital, dan sistem UI ramah terhadap pemula dengan letak penyusunan *tools* sesuai dengan tempatnya.

### 6. Youtube Shorts

Menurut Rivaldo, dkk (2022) dalam jurnal “Konsolidasi Identitas Nasional Dengan Penggunaan Media Sosial Youtube Shorts” menjelaskan bahwa *YouTube Shorts* merupakan

fitur terbaru untuk seorang konten kreator dalam membuat video yang lebih singkat dengan durasi 60 detik atau kurang dibawahnya. Dengan durasi yang pendek, *Youtube Shorts* berhasil meningkatkan retensi dalam kualitas konsumsi konten dibandingkan video Youtube pada umumnya.

*YouTube Shorts* mirip dengan media sosial TikTok. Namun pengguna bisa langsung melihat berbagai video shorts didalam aplikasi YouTube secara langsung dengan menekan ikon *Shorts* disamping kanan ikon beranda. Algoritma yang dimiliki juga sama, jika pengguna sering melihat, mencari, dan menyukai topik video tertentu maka *YouTube Shorts* memberikan kembali rekomendasi video yang memuat topik konten yang sama. Misalnya pengguna menyukai konten *game*. Maka algoritma *YouTube Shorts* menampilkan video yang memuat konten seputar dunia *game*.

## 7. SMAN 14 Surabaya

SMAN 14 Surabaya adalah sekolah menengah atas negeri yang memiliki visi mengeluarkan peserta didik yang berprestasi, cerdas, berbudi pekerti luhur, dan terdidik (sma14sby, 2019). Sekolah menengah atas ini terletak di Jalan. Raya Tenggilis Mejoyo, Kali Rungkut, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Kurikulum yang digunakan SMAN 14 Surabaya adalah kurikulum merdeka.

## 8. Kurikulum

Menurut Fauzan (2017:3) kurikulum adalah sebuah perangkat konsep yang memiliki aturan dan rencana yang berisi tentang berbagai bahan pengajaran dan tujuan pembelajaran yang dipakai sebagai pedoman dalam pelaksanaan tercapainya tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Masykur (2019:16) kurikulum merupakan sebuah pengaturan yang berisi pemaparan rencana dan berbagai macam bahan-bahan pelajaran yang dipakai tenaga pendidik untuk pedoman pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah sebuah perangkat yang berisi pemaparan rencana dan berbagai bahan pengajaran yang digunakan pada semua jenjang pendidikan dalam proses belajar mengajar hingga tercapainya tujuan pendidikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep Perancangan

#### 1) Potensi dan Masalah

Kesulitan yang dihadapi oleh guru seni rupa selama proses belajar mengajar materi seni rupa di SMAN 14 Surabaya adalah pada proses *colouring* banyak peserta didik yang kesulitan dalam memilih warna untuk karyanya, menentukan gelap terang, dan kurang rapi dalam mewarna. Di dalam kelas, peserta didik sudah kecanduan bermain media sosial selama proses belajar mengajar materi seni rupa berlangsung. Selain itu, peserta didik kurang mengenali materi karikatur dengan mendalam, yang mereka ketahui hanya kepala objek tokoh yang dibuat menjadi besar. Padahal karikatur sendiri bukan hanya kepala yang besar namun karikatur memiliki fungsi sebagai media yang memberi kritikan sampai menunjukkan citra orang yang dituju.

#### 2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan melakukan analisa terhadap hasil wawancara kepada pihak yang dituju dan observasi lapangan, maka disimpulkan bahwa peneliti memutuskan untuk merancang media pembelajaran video tutorial karikatur yang kemudian digunakan dan diuji cobakan kepada 19 peserta didik kelas XI-5. Peneliti perlu memberikan penjelasan mendalam tentang materi karikatur agar peserta didik memahami dengan baik.

#### 3) Penyusunan Materi

Materi video tutorial menggambar karikatur yang disampaikan ada 6, yaitu:

- a) Belajar Tentang Karikatur
- b) Menggambar Sketsa Karikatur di Kertas
- c) Memindahkan Kertas Sketsa Karikatur ke Ibis Paint X
- d) Menggambar Karikatur di Ibis Paint X
- e) Mewarnai Karikatur di Ibis Paint X
- f) Finishing Karikatur di Ibis Paint X

#### 4) Konsep Video Tutorial

Durasi yang dimiliki masing-masing video sekitar 56 detik sampai 59 detik tergantung dengan isi video tentang karikatur yang ingin disampaikan. Struktur konten video meliputi pendahuluan, isi, dan penutup.

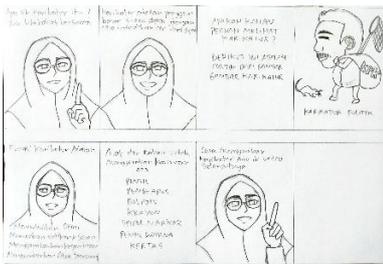
#### 5) Desain Produk

Proses perancangan desain produk media video pembelajaran tutorial ini dimulai sejak

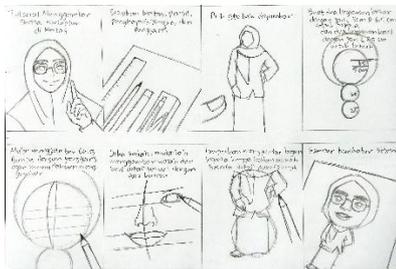
bulan Oktober hingga 22 November 2024. Berikut ini tahapan-tahapan yang dilaksanakan untuk membuat media video pembelajaran:

a) Membuat *Storyboard*

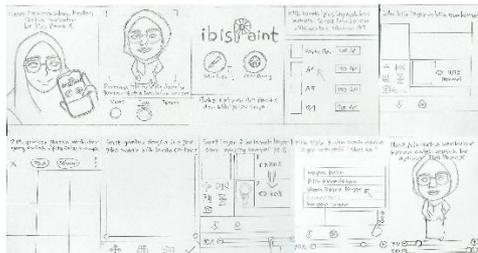
Peneliti membuat *storyboard* di 6 kertas gambar ukuran A4. Berikut ini rancangan *storyboard* yang dibuat oleh peneliti:



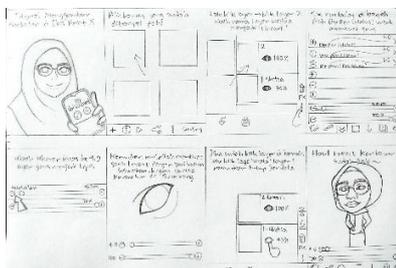
Gambar 1. *Storyboard* Video Penjelasan Materi Karikatur (Sumber: koleksi pribadi)



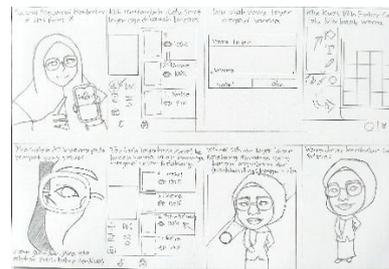
Gambar 2. *Storyboard* Video Menggambar Sketsa Karikatur di Kertas (Sumber: koleksi pribadi)



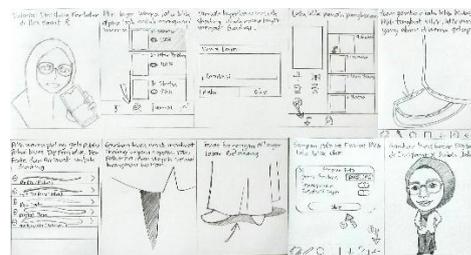
Gambar 3. *Storyboard* Video Memindahkan Kertas Sketsa Karikatur ke Ibis Paint X (Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 4. *Storyboard* Video Menggambar Karikatur di Ibis Paint X (Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 5. *Storyboard* Video Mewarnai Karikatur di Ibis Paint X (Sumber: koleksi pribadi)



Gambar 6. *Storyboard* Video Finishing Karikatur di Ibis Paint X (Sumber: koleksi pribadi)

b) Komposisi material pada media video tutorial karikatur

1. Ukuran resolusi

Ukuran resolusi tampilan video yang digunakan dalam proses syuting dan rendering adalah 720p.

2. Rasio video

Rasio aspek video yang digunakan pada pembuatan media video tutorial adalah 9:16. Rasio tersebut sangat cocok untuk memberikan tampilan visual yang penuh pada layar.

3. Foto

Penambahan foto pada media video ditujukan untuk menekankan pemahaman materi karikatur terhadap peserta didik.

4. *Font* teks

*Font* teks yang digunakan pada video tutorial ada *font* keterangan otomatis berwarna putih dengan latar warna ungu yang disediakan dalam aplikasi Capcut. Lalu jenis *font modern* dengan ukuran 12 sampai 14 dan *font fantasy* dengan ukuran 12.

5. Transisi

Penggunaan transisi juga ditambahkan pada video tutorial agar tampilan video tidak membosankan dan menambah efek

kejutan. Transisi yang digunakan dalam video ada, geser kiri, geser atas, potongan komik, lampu sorot, silau 1, silau 2, silau 3, tarik keluar, dan tarik masuk.

6. *Voice over*

Suara milik peneliti direkam langsung dengan fitur rekam suara di aplikasi Capcut. Kemudian agar suara menjadi lebih jernih, peneliti menggunakan fitur pro di dalam Capcut yaitu sempurnakan suara dan kurangi kebisingan agar suara yang dihasilkan jernih dan tidak terlalu berisik.

7. Musik

Pemakaian musik dengan lagu *cute kawaii* ditambahkan di latar belakang video, namun volumenya kecil agar tidak mengganggu suara dari peneliti dalam menyampaikan langkah-langkah membuat karikatur.

8. Animasi

Pemakaian animasi ditujukan agar peserta didik yang menonton video tidak bosan karena ada gerakan-gerakan yang dihasilkan selama proses menerangkan materi dan menggambar karikatur.

c) Menggunakan aplikasi untuk membuat video

1. Ibis Paint X

Ibis Paint X adalah aplikasi desain dan menggambar yang digunakan pada perangkat digital tanpa membayar langganan premium dengan tampilan UI yang ramah terhadap pemula. Sehingga peneliti memutuskan memakai aplikasi Ibis Paint X untuk mendemonstrasikan cara menggambar karikatur digital kepada peserta didik.



Gambar 7. Halaman depan Ibis Paint X (Sumber: koleksi pribadi)

2. CapCut

Capcut membantu peneliti dalam pembuatan media video pembelajaran, mulai dari menambahkan scene video, memotong durasi video, memberi tempelan stiker, menambahkan teks, mengisi lagu sebagai latar, memberi transisi, memakai animasi, merekam suara, meredam kebisingan suara, dan menambahkan efek filter di dalam video.



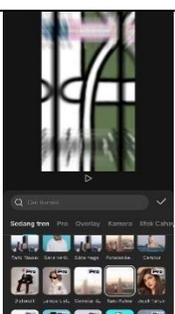
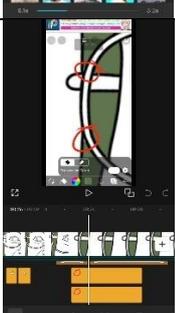
Gambar 8. Halaman depan CapCut (Sumber: koleksi pribadi)

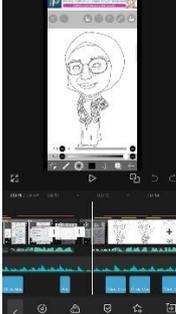
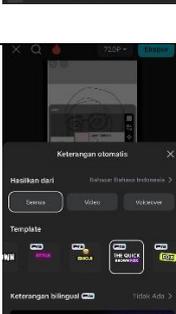
**B. Proses Pembuatan**

1) Mendesain produk video tutorial

Berikut ini adalah pemaparan proses editing desain produk video tutorial menggunakan aplikasi CapCut di *device* Oppo A52 milik peneliti:

**Tabel 1.** Proses editing video

No.	Tampilan Layar	Keterangan
1.		Memilih dan menambahkan video yang sudah direkam sebelumnya.
2.		Memotong bagian video sesuai dengan kebutuhan dan tak lupa untuk mempercepat video demonstrasi menggambar, agar tidak melebihi durasi yang dimiliki <i>Youtube Shorts</i> .
3.		Memberikan transisi saat perpindahan video untuk memberikan efek kejutan yang menarik ketika ditonton.
4.		Menambahkan stiker animasi agar ada efek bergerak secara berulang. Stiker yang digunakan ada panah bawah, tangan, dan lingkaran merah.
5.		Merekam suara peneliti menggunakan fitur rekam pada CapCut.

6.		Memberikan lagu dilatar belakang dengan volume yang kecil agar tidak menimpa <i>voice over</i> milik peneliti. Lalu tambahkan efek suara agar video menjadi lebih hidup.
7.		Memberikan animasi keterangan otomatis yang bisa bergerak agar menarik minat peserta didik. Juga menuliskan teks secara manual pada video tertentu saja.
8.		Langkah terakhir adalah memilih resolusi video dan tingkat bingkai kemudian klik ekspor di pojok kanan atas.

2) Melakukan validasi desain produk

Validasi desain produk ini dilakukan oleh dosen validator ahli materi dan dosen validator ahli media dari UNESA. Validator ahli materi dengan Awal Putra Suprianto, M.Pd. selaku dosen jurusan seni rupa dan validator ahli media dengan Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen jurusan seni rupa. Validasi desain produk mengalami dua tahapan. Ada validasi desain produk tahap 1 dan validasi desain produk tahap 2. Berikut ini adalah hasil validasi video tahap 1:

- a) Dosen validasi ahli materi, Awal Putra Suprianto, M.Pd. memberikan skor sebesar 61 dengan presentase sebesar 93,84%. Komentar dan saran yang diberikan adalah menambahkan beberapa gambar untuk memperjelas materi dan beberapa kalimat agar video tidak banyak jedanya.

- b) Dosen validasi ahli media, Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd. memberikan skor sebesar 56 dengan presentase sebesar 74,66%. Komentar dan saran yang diberikan adalah mengganti pembuka video menjadi bersuara, penggunaan font lebih konsisten, dan suara yang dihasilkan harus sama satu dengan yang lain.
- 3) Merevisi produk video tutorial  
Selesai melakukan validasi produk video tahap 1, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi video baik materi dan media sesuai komentar dan saran dari kedua validator. Beberapa revisi yang dilakukan peneliti guna menghasilkan video tutorial yang lebih baik yaitu:

- Mengganti video pembuka dari yang awalnya hanya diam dan diberikan suara pengisi diganti dengan video pembuka yang berbicara langsung.
- Merubah kalimat yang disampaikan agar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik yang melihat video tutorial.
- Menambahkan kalimat yang disampaikan pada bagian video yang terdapat jeda. Hal tersebut dilakukan agar tidak ada kesan kosong saat menunggu langkah selanjutnya.
- Menambahkan gambar untuk menekankan pemahaman kepada peserta didik.
- Mengatur font yang digunakan agar tidak terlalu kecil dan bisa seimbang dengan font lainnya yang digunakan.
- Memperbaiki suara yang dihasilkan agar sama dengan video yang lainnya.

Setelah melakukan revisi, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah validasi produk video tahap 2. Validasi materi mendapatkan skor 65 dengan presentase sebesar 100%. Validasi media mendapatkan skor 61 dengan presentase sebesar 81,33%. Kesimpulan yang diberikan untuk video tutorial adalah layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

- 4) Publikasi media  
Media video tutorial karikatur dipublikasikan melalui *Youtube Shorts* dengan akun @Nafisasa01.

- 5) Melakukan uji coba pemakaian  
Pelaksanaan uji coba pemakaian dilakukan dengan 3 tahapan. Tahap pertama, peneliti menjelaskan materi tentang ilustrasi karikatur dan memberikan link yang berisi video tutorial untuk ditonton peserta didik. Tahap kedua, peserta didik melakukan praktek menggambar karikatur tema potret diri dengan menonton video tutorial peneliti. Tahap ketiga, peserta didik mengumpulkan hasil karya karikatur dan memberikan penilaian dengan mengisi lembar kuisioner untuk mengetahui tanggapan dan respon.

### C. Penilaian Penerapan Media Video Tutorial Karikatur Tema Potret Diri

- 1) Penilaian hasil karya peserta didik  
Dalam penilaian hasil karya peserta didik, peneliti membuat rubrik penilaian untuk memudahkan dalam pemberian nilai.

**Tabel 2.** Rubrik Penilaian

Aspek	Rubrik	Poin
Karakteristik Karikatur	Tidak ada bagian karikatur yang diletakkan dan anggota tubuh tidak lengkap	1
	Bagian karikatur yang diletakkan sangat kurang dan anggota tubuh tidak lengkap	2
	Terdapat bagian karikatur yang diletakkan namun anggota tubuh kurang lengkap	3
	Terdapat bagian karikatur yang diletakkan dan anggota tubuh lengkap	4
Warna	Tidak ada gradasi (gelap-terang) dan permainan komposisi warna	1
	Gradasi (gelap-terang) dan	2

	permainan komposisi warna kurang jelas	
Warna	Gradasi (gelap-terang) jelas namun permainan komposisi warna kurang jelas	3
	Gradasi (gelap-terang) dan permainan komposisi warna nampak jelas	4
Eksekusi Karya	Ukuran proporsi tidak sesuai dan pengerjaan karya tidak rapi	1
	Ukuran proporsi kurang sesuai dan pengerjaan karya tidak rapi	2
	Ukuran proporsi sesuai namun pengerjaan karya kurang rapi	3
	Ukuran proporsi sesuai dan pengerjaan karya rapi	4

Rumus yang digunakan untuk menghitung skor akhir adalah :

$$\frac{a}{n} \times 100 =$$

Keterangan :  $a = \text{jumlah skor}$ ,  $n = \text{total skor}$

Berikut ini adalah penilaian hasil karya karikatur tema potret diri yang digambar 19 peserta didik kelas XI-5, dengan kategori sangat baik yang diambil 2 dari 4 karya dan kategori kurang yang terdapat 2 karya :

a) Kategori sangat baik

Karikatur Arland Hidayatullah Dinata



Karikatur sesuai dengan melebihi ukuran kepala, anggota tubuh lengkap, gelap terang terlihat jelas, dan permainan komposisi

warna yang indah. Selain itu dirinya berani membuat detail pakaian dengan rumit. Ukuran proporsi sesuai dan pengerjaan karya karikatur rapi.

Karikatur Febrian Risky Widodo



Karikatur sangat baik dengan melebihi ukuran kepala, anggota tubuh lengkap, gelap terang terlihat jelas, dan permainan komposisi warna abu, hitam, dan merah bata yang cocok. Ukuran proporsi sesuai dan pengerjaan karya karikatur rapi.

b) Kategori kurang

Karikatur Muhammad Alif Sulthon



Karikatur melebihi ukuran kepala dan anggota tubuh lengkap. Tetapi tidak adanya gelap terang dan permainan komposisi warna pada objek. Hasil karya tidak rapi, karena garis *lineart* yang dihasilkan putus-putus dan pewarnaannya juga memakan garis *lineart*.

Karikatur Siti Nur Azizah



Karikatur melebihi ukuran kepala dan anggota tubuh lengkap. Tetapi tidak ada penambahan gelap terang. Komposisi warna pastel baju dan latar tidak cocok. Ukuran badan sampai kaki terlalu panjang. Masih banyak retakan putih pada karya dan alis yang belum diberi warna.

Hasil skor total penilaian karya karikatur tema potret diri peserta didik pada uji coba pemakaian adalah 185 dari 228 total skor maksimal. Kemudian diubah dalam bentuk presentase dan mendapatkan 81,14% yang masuk ke dalam kategori sangat baik.

2) Pengisian Kuesioner oleh Peserta Didik

**Tabel 3.** Pernyataan Mengenai Video Tutorial

No.	Indikator
1.	Media video tutorial di <i>YouTube Shorts</i> memudahkan proses menggambar karikatur
2.	Media video tutorial di <i>YouTube Shorts</i> memberikan wawasan tentang proses menggambar ilustrasi karikatur
3.	Materi di media video tutorial <i>YouTube Shorts</i> mudah dipahami
4.	Materi di media video tutorial <i>YouTube Shorts</i> sangat menarik
5.	Demonstrasi pada media video <i>YouTube Shorts</i> memudahkan peserta didik menggambar karikatur potret diri
6.	Kemudahan dalam mengakses video di <i>YouTube Shorts</i>

**Tabel 4.** Hasil Pengisian Kuesioner

Indikator	Skor Jawaban					Skor Total
	1	2	3	4	5	
1			1	5	13	88
2			2	7	10	84
3			2	8	9	83
4			1	6	12	87
5			1	9	9	84
6			1	7	11	86
Jumlah Skor	512					

Jumlah skor yang didapatkan adalah 512 dari 570 total skor maksimal. Kemudian diubah dalam bentuk presentase dan mendapatkan 89,8% yang masuk ke dalam kategori sangat baik.

**D. Respon Masyarakat Terhadap Media Video Tutorial Karikatur**

Media video diunggah di akun Youtube peneliti yaitu @Nafisasa01. Berikut ini perolehan jumlah suka, penayangan, dan komentar pada keenam video :

- 1) Video pertama, Belajar Bersama tentang Karikatur, mendapatkan jumlah suka sebanyak 43 dengan 643 kali penayangan.
- 2) Video kedua, Tutorial Menggambar Sketsa Karikatur di Kertas, mendapatkan jumlah suka sebanyak 40 dengan 616 kali penayangan dan 2 komentar.
- 3) Video ketiga, Tutorial Memindahkan Kertas Sketsa Karikatur ke Ibis Paint X, mendapatkan jumlah suka sebanyak 102 dengan 2,5rb kali penayangan dengan 3 komentar.
- 4) Video keempat, Tutorial Menggambar Karikatur di Ibis Paint X, mendapatkan jumlah suka sebanyak 747 dengan 16rb kali penayangan dan 10 komentar.
- 5) Video kelima, Tutorial Mewarnai Karikatur di Ibis Paint X, mendapatkan jumlah suka sebanyak 452 dengan 13rb kali penayangan dan 5 komentar.
- 6) Video keenam, Tutorial Finishing Karikatur di Ibis Paint X, mendapatkan jumlah suka sebanyak 178 dengan 3,3rb kali penayangan dan 2 komentar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Konsep perancangan media video tutorial karikatur tema potret diri untuk peserta didik kelas XI SMAN 14 Surabaya melalui beberapa tahapan yaitu, menemukan potensi dan masalah, mengumpulkan data, menyusun materi, menyusun konsep video, dan mendesain produk. Peserta didik pun masih kesulitan dalam proses *colouring* seperti, kesulitan memilih warna, menentukan gelap terang, dan kurang rapi dalam mewarna, juga kurang mengenali materi karikatur dengan mendalam. Oleh karena itu, peneliti perlu memberikan penjelasan mendalam materi karikatur dan cara menggambarinya untuk menambah wawasan dan kemampuan peserta didik.

Proses pembuatan video tutorial karikatur tema potret diri dilakukan dengan cara mendesain, memvalidasi, merevisi, mengpublikasi, dan melakukan uji coba pemakaian. Desain video menggunakan fitur-fitur yang disediakan aplikasi CapCut. Validasi produk video dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media UNESA. Validasi video mengalami dua tahapan. Validasi ahli materi tahap pertama mendapat 93,84%, setelah validasi tahap kedua menjadi 100%. Validasi ahli media tahap pertama mendapat 74,66%, setelah validasi tahap kedua menjadi 81,33%. Video tutorial sudah masuk ke dalam kategori sangat baik.

Hasil penerapan video pada uji coba pemakaian terhadap 19 peserta didik kelas XI-5 mendapatkan presentase hasil uji coba pemakaian sebesar 81,14% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Dapat disimpulkan bahwa, presentase hasil uji coba pemakaian termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga media video tutorial termasuk layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa.

Tanggapan atau respon peserta didik didapatkan dengan cara memberikan kuesioner menggunakan google formulir. Peserta didik mengisi enam indikator penilaian sesuai dengan pemahaman mereka selama menggunakan video

tutorial. Setelah menggunakan media video tutorial karikatur yang dirancang oleh peneliti, presentase yang didapatkan sebesar 89,8%. Dapat disimpulkan bahwa, tanggapan atau respon peserta didik setelah mempelajari video tutorial milik peneliti adalah sangat baik.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, baik untuk peneliti, guru, peserta didik, dan penelitian selanjutnya. Bagi peneliti, sebaiknya bisa menggunakan resolusi video yang lebih tinggi lagi agar media video tutorial menjadi lebih jernih dan HD. Bagi guru, dapat menggunakan video youtube shorts dengan baik agar peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar materi seni rupa di era digital yang serba kecanduan dalam bermain media sosial. Bagi peserta didik, meningkatkan kesadaran diri sendiri untuk mendengarkan guru yang berbicara dan tidak bermain game selama proses pembelajaran berlangsung. Bagi penelitian selanjutnya, dapat menggunakan penelitian ini menjadi referensi penelitian dikemudian hari dengan menggunakan platform yang berbeda atau membuat konten video yang lebih beragam dan menarik.

## REFERENSI

- Apa itu *ibisPaint* - *ibisPaint*. (2025). diunduh pada Tanggal 26 Februari 2025, dari <https://ibispaint.com/about.jsp?lang=in>
- Fauzan. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. In *GP Press*.
- Gunawan, Ritonga. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. *RajaGrafindo Persada*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heru Dwi Waluyanto. (2000). Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial. *Nirmana*, 2(2), 128–134.  
<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16059>

- Indiria Maharsi. (2016). *Ilustrasi. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.*
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya, 1–129.*
- Masykur, R. (2019). *Telaah Kurikulum Pengembangan Kurikulum.* In CV. *Anugrah Utama Raharja.*
- Rivaldo, Maulana, Prabadi, Sangkoso, & Faustina. (2022). *View of Konsolidasi Identitas Nasional Dengan Penggunaan Media Sosial Youtube Shorts.* (2022). diunduh pada Tanggal 26 Februari 2025, dari <https://journal.forikami.com/index.php/nusantara/article/view/68/34>
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Mahemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa.* In *Makassar: Universitas Negeri Makassar.*
- Slamet Supriyadi. (2010). *Wacana Karikatur Indonesia.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* ALFABETA.
- Visi dan Misi – Official Site SMAN 14 Surabaya.* (2019). diunduh pada Tanggal 26 Februari 2025, dari <https://www.sma14sby.sch.id/visi-dan-misi>