

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL ARSIR MENGGUNAKAN DRAWING PEN UNTUK VARIASI CAHAYA DALAM MENGGAMBAR BENTUK DI SMA SHAFTA SURABAYA

Salsabila Indrawati Ramadhani¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: salsabilaindrawati.21029@unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian bertujuan membantu siswa mengenal pembelajaran seni rupa gambar bentuk menggunakan *drawing pen*. Metode penelitian *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuisioner. Langkah-langkah yang digunakan: identifikasi potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk (1), revisi produk, validasi desain produk (2), *Pre-Test*, uji coba pemakaian, *Post-Test*. Subjek penelitian 16 siswa kelas X-1 SMA SHAFTA Surabaya. Konsep: perancangan produk, menganalisis observasi, mengumpulkan data, menyusun konsep, mendesain produk. Memiliki total 7 video, 3 materi, 4 praktik. Durasi video 1.00 - 1.45 menit. Presentase validasi ahli materi 1: 83,07% kategori revisi. Presentase validasi ahli materi tahap dua 94% masuk kategori sangat baik, layak diuji cobakan. Validasi ahli media tahap 1: 75% kategori cukup, tahap 2 mendapatkan 94% kategori sangat baik. Dipublikasikan di YouTube. Hasil *Pre-Test* berkarya memakai rubrik penilaian, mendapatkan 33% kategori hasil kurang baik. Hasil kuisioner *Pre-Test* mendapat 75% cukup baik. Setelah dilaksanakan uji coba pemakaian produk, *Post-Test* praktik berkarya, hasil penilaian berdasarkan rubrik penilaian mendapatkan 92,18% masuk kategori sangat baik. Tanggapan uji coba pemakaian peserta didik melalui google formulir mendapatkan 94% dikategorikan sangat baik. Hasil kuisioner guru seni budaya mendapat 86% yang masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk media pembelajaran seni rupa.

Kata kunci: arsir variasi cahaya, drawing pen, video tutorial, YouTube, SMA Shafta Surabaya.

Abstract

This study aims to help students learn visual arts, specifically form drawing using a drawing pen. The method used is Research and Development (R&D), with data collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The steps included problem identification, data collection, product design, expert validation (two stages), revision, pre-test, product trial, and post-test. The subjects were 16 students from class X-1 at SMA SHAFTA Surabaya. The product consists of 7 videos (3 theory, 4 practice) with durations between 1.00–1.45 minutes. First-stage material validation scored 83.07% (needs revision), and the second stage 94% (very good). Media validation improved from 75% (fair) to 94% (very good). The videos were published on YouTube. Pre-test results showed 33% in the "poor" category, while the pre-test questionnaire scored 75% (fairly good). After product use, the post-test reached 92.18% (very good), and student feedback scored 94% (very good). The art teacher's questionnaire result was 86%, indicating the media is highly suitable for art learning.

Keywords: light variation shading, drawing pen, tutorial video, YouTube, SMA Shafta Surabaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan seni yang di dapat oleh peserta didik di SMA SHAFTA Surabaya dapat terbilang tidak mendapatkan materi seni rupa, hal ini di latar belakang bahwa guru seni di sekolah tersebut berlatar belakang seni tari dan musik. Oleh karena itu, hal ini membawa dampak yang cukup *significant* terhadap perkembangan dan eksplorasi peserta didik di dalam pendidikan seni rupa. Materi dasar seni rupa yang seharusnya diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak diajarkan dan lebih berfokus kepada pendidikan seni tari dan musik. Kesenjangan pendidikan seni rupa yang tidak dimiliki oleh peserta didik di SMA SHAFTA Surabaya tentunya akan mempengaruhi pemahaman tentang pendidikan seni rupa. Oleh karena itu perlunya ada media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar mengenai materi seni rupa selain dari guru yang berada di sekolah. Arah cahaya yang akan digunakan peneliti dalam variasi guna menciptakan value ada 3 (tiga), diantaranya: cahaya samping kiri (*left side light*), cahaya samping kanan (*right side light*), cahaya dari depan (*front light*).

Pengenalan arsir dalam menggambar langsung menggunakan drawing pen ini memiliki tujuan agar bertambahnya ketrampilan dan wawasan baru, yang memerlukan ketelitian karena drawing pen sifatnya tidak bisa dihapus seperti pensil. Pembelajaran arsir untuk mengembangkan value melalui video tutorial arsir dengan tipe arah cahaya yang berbeda, yang digunakan dalam pembelajaran gambar bentuk diharapkan mampu berjalan dengan kreatif, inovatif, dan efektif dengan dimanfaatkannya *YouTube* dan fitur *YouTube Shorts* sebagai media publikasinya. Bertujuan mewujudkan kepekaan dan memudahkan siswa belajar mengenai teknik arsir langsung menggunakan drawing pen, unsur seni rupa value dengan tipe arah cahaya yang berbeda saat berinteraksi dengan satu objek benda saat menggambar bentuk. Oleh sebab itu diperlukan adanya “Pengembangan Video Tutorial Arsir Menggunakan Drawing Pen Untuk Variasi Cahaya Dalam Menggambar Bentuk Di SMA SHAFTA Surabaya”

Adapun beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu yakni dilaksanakan oleh Dinda Maulida dan Khaerul Saleh (2020) dengan judul skripsi “Menggambar Bentuk Melalui Media Video Tutorial Di SMP Negeri 12 Pematangsiantar” pada tahun 2020. Lalu penelitian selanjutnya yakni Moh. Abdillah Santosa, Karta Jayadi, Alimuddin yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Menggambar Bentuk Untuk Siswa Kelas VII.1 Di SMPN 48 Makassar” pada tahun 2021. Yang terakhir yakni, Diva Wahyu Meiyanti (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Video Tutorial Membuat Arsir Tekstur Pada Aplikasi TikTok Di SMPN 1 Kemlagi Mojokerto” pada tahun 2023. Penelitian ini berfokus pengembangan unsur seni rupa gelap terang/value. Penelitian ini menggunakan 3 tipe arah cahaya di dalam menggambar bentuk dengan menggunakan *drawing pen*, hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menunjang kepekaan rasa sehingga karya atau gambar yang dihasilkan memiliki pola tidak monoton, dramatis dan bernyawa. Perbedaan yang lain yakni penelitian ini mengajarkan dan mengenalkan menggambar bentuk langsung menggunakan *drawing pen*.

Teknik menggambar bentuk antara lain menurut Rasyad Rifqi (2021) adalah: teknik linear, blok, arsir, dussel, pointilis, aquarel. Prinsip-prinsip yang lain seperti keseimbangan, proporsi, irama, penekanan, dan keselarasan. (Ebdi Sanyoto, 2010) Unsur seni rupa merupakan susunan yang penting di dalam pembuatan sebuah karya seni, dapat di lihat dari sebuah karya selalu ada kombinasi dari berbagai unsur seni rupa. (Salam, S. 2020:25)

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

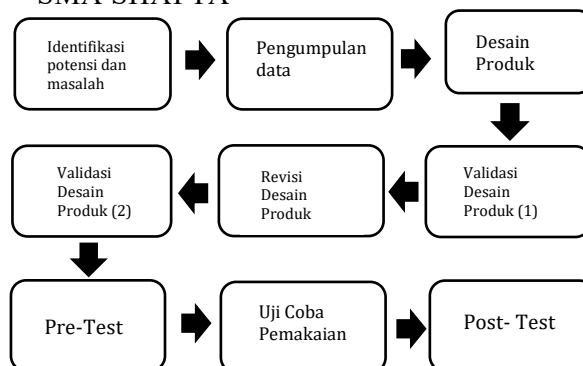
Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan sebuah metode yang diawali dengan meneliti. Metode yang memiliki sebuah pengarahan untuk mengembangkan kegiatan penelitian diawali dengan identifikasi permasalahan yang terjadi untuk mengetahui informasi untuk mencapai yang dibutuhkan oleh pengguna. Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian *research*

and development ini ditujukan untuk meneliti yang akan mewujudkan sebuah produk tertentu dan menguji keakuratan dan efektivitas dari produk tersebut.

Subjek pada penelitian ini yakni peserta didik kelas X-1 di SMA SHAFTA Surabaya. Peserta didik kelas X-1 yang terlibat dalam penelitian ini yakni 16 orang, yang terbagi menjadi 3 kelompok besar untuk pengelompokan berdasarkan variasi arah cahaya, yang terdiri dari 1-4 orang. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA SHAFTA Surabaya yang terletak di alamat Jl. Lontar 177 B Kec. Sambi Kerep, Kota Surabaya, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 12 Maret – 15 Juni 2025. Objek penelitian yakni berupa produk atau sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial arsir variasi cahaya menggunakan drawing pen dalam menggambar bentuk. Pengumpulan data dapat dilihat berdasarkan sumber datanya, dapat menggunakan sumber data utama, dan data pendukung. Adapun sumber data dari penelitian ini adalah : 1) Data Utama, adanya hasil identifikasi masalah setelah observasi, wawancara, angket/kuisisioner, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan. 2) Data Pendukung, Data pendukung yang termuat di dalam penelitian ini adalah media bersumber dari jurnal, situs web edukasi, artikel, sumber literatur lain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara, Kuisisioner, Dokumentasi. Observasi sendiri menurut Sugiyono (2021:223) yakni merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang fungsinya menghasilkan sebuah data yang di dapat dan bersumber langsung dari pihak ke satu atau informan. Pengumpulan data dengan observasi untuk mengetahui seluk-beluk dari obyek yang akan diteliti, mengamati keadaan sekolah dan proses belajar peserta didik saat pelajaran seni budaya, serta mengamati berjalannya proses penelitian untuk mencapai hasil penelitian. Teknik pengumpulan data observasi dilaksanakan di SMA SHAFTA Surabaya yang bertujuan untuk melihat kondisi

sekolah, proses belajar mengajar seni budaya pada kelas X. Wawancara dilaksanakan di SMA SHAFTA



Bagan 3.2 Tahapan Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) yang sudah peneliti modifikasi.

Teknik analisis data memiliki tujuan untuk mendapatkan kesimpulan secara menyeluruh dari data-data penelitian yang telah dikumpulkan. Menurut Miles dan Huberman dari buku Sugiyono (2019:322) beberapa tahapan yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument validasi ahli materi dan validasi ahli media, instrument wawancara dengan guru, hasil pre-test dan post-test praktik berkarya 16 peserta didik, instrument respon angket guru dan peserta didik. Hasil perolehan skor untuk mendapatkan hasil akhir, dikelompokkan berdasarkan kriteria validasinya menggunakan skala *likert* 1-5.

KERANGKA TEORETIK

1. Video Pembelajaran

video pembelajaran adalah salah satu media yang meliputi adanya unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak) yang ditampilkan secara beriringan. Video termasuk kategori media yang dapat berperan sebagai media pembelajaran untuk menjadi perantara informasi dari guru kepada siswa. Tak hanya itu video juga tersedia beberapa fitur diantara lain seperti dapat mengulang video kembali (*replay*), menghentikan video (*stop*), dan menonton kembali video yang telah ditonton guna memperdalam pemahaman sebuah materi. Maka hal ini tentunya sangat

mendorong siswa dan membantu guru dalam pendidikan.

2. Gambar Bentuk

Gambar umumnya berupa coretan pensil dan sebagainya pada kertas karton. (Anton M. Moliono, 1998: 183). Bentuk dapat tercipta secara alamiah ataupun rekayasa dari hasil kerja manusia. Contoh sebuah bentuk yang merupakan hasil kerja manusia dipelajari dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. Menganut pada prinsip menggambar yaitu sebuah proses meniru dari wujud bentuk sebuah atau sekelompok benda seperti manusia, binatang, tumbuhan, dan wujud material lainnya, yang diwujudkan melalui perantara goresan media pensil atau sejenisnya di atas kertas gambar atau bidang dua dimensi. Yang harus memiliki kemiripan dengan bentuk/karakter benda aslinya (still life) oleh karena itu, pengertian menggambar bentuk dapat dikatakan wajib memiliki sebuah benda atau objek untuk digambar. Muhdy (2019:2)

3. Teknik Dalam Menggambar Bentuk

Teknik menggambar bentuk antara lain menurut Rasyad Rifqi (2021) adalah:

- a. Teknik Linear adalah sebuah teknik yang digunakan dalam menggambar objek gambar dengan garis lurus atau lengkung sebagai cara utamanya.
- b. Teknik Blok sebuah cara menggambar yang umumnya diketahui yakni dengan cara menutup latar belakang gambar dengan satu atau berbagai warna.
- c. Teknik Arsir adalah sebuah teknik yang seringkali terdengar dikarenakan teknik ini penggunaannya bisa dilakukan dengan berbagai alat menggambar seperti pensil atau *drawing pen*.
- d. Teknik Dusel adalah sebuah teknik menggosok goresan pensil hingga terbentuknya goresan kabur yang menciptakan efek volume pada sebuah objek gambar dua dimensi.
- e. Teknik Pointils merupakan sebuah teknik menggambar yang poin utamanya ialah penyusunan titik-titik yang memiliki prinsip seni rupa, seperti irama, kesatuan, keseimbangan.
- f. Teknik Aquarel merupakan sebuah teknik yang umumnya digunakan saat melukis menggunakan cat air. Karya yang dihasilkan

oleh sapuan kuas yang hasilnya transparan atau tembus pandang.

4. Teknik Arsir Menggunakan Drawing Pen

a. Arsiran searah (Hatching)

Arsiran searah atau hatching merupakan teknik dasar dalam menggambar, arsiran searah ini menggoreskan pensil atau sejenisnya dengan arah yang sama.

b. Arsiran silang (Cross Hatching)

Arsiran silang atau cross hatching umumnya memiliki perbedaan bentuk visual dengan arsiran searah. langkah awal yang digunakan ialah membuat susunan garis-garis padat sejajar lalu ditimpa dengan garis-garis yang berlawanan arah atau menyilang.

c. Arsiran Contour

Arsiran contour ini memiliki fungsi untuk memberikan kesan dimensi dan volume pada sebuah objek benda yang digambar. Karena pada umumnya teknik arsiran kontur ini goresan arsirannya mengikuti bentuk objek yang digambar.

d. Arsiran Pointilisme

Arsiran pointilisme sering dikenal dengan arsiran yang menciptakan karya dari susunan titik-titik karena pada dasarnya teknik pointilisme ini menggunakan unsur seni rupa yakni titik.

e. Arsiran Gradasi

Arsiran Gradasi merupakan teknik arsir menggunakan drawing pen untuk menunjukkan kesan kontras gelap ke terang pada objek gambar.

5. Prinsip Seni Rupa

a. Kesatuan

Prinsip pertama di dalam prinsip seni rupa ialah kesatuan (Unity) yang di dalamnya memerlukan hubungan prinsip-prinsip yang lain seperti keseimbangan, proporsi, irama, penekanan, dan keselarasan. (Ebdi Sanyoto, 2010)

b. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan ini berlaku untuk karya dua dimensi atau pun karya tiga dimensi.

c. Irama

Menurut Suparta, I. M. (2010). Irama merupakan bagian dari prinsip seni rupa, irama terletak pada pengulangan objek gambar yang akan membentuk susunan pengulangan dan pergerakan yang memiliki unsur estetika di dalamnya

d. Proporsi

Proporsi merupakan sebuah perbandingan ukuran, porsi, ketepatan penempatan sebuah kerangka agar karya yang dihasilkan sesuai dengan objek dan ide yang akan digambar.

e. Keselarasan

Keselaran adalah sebuah prinsip seni rupa yang gunanya untuk memberi visualisasi selaras antara satu prinsip dan prinsip yang lain.

f. Gradasi

Gradasi merupakan bagian dari gelap-terang, dikarenakan gelap terang sendiri merupakan unsur yang sangat penting di dalam pembuatan karya seni khususnya dua dimensi karena akan menonjolkan dan mendukung kesan tiga dimensi.

g. *Center of interest*

Penekanan atau *center of interest* merupakan prinsip seni rupa dimana pada saat berkarya menonjolkan salah satu objek agar objek tersebut memiliki fokus dan perhatian utama saat melihat atau visualisasi sebuah karya.

6. Unsur-Unsur Seni Rupa

a. Titik

Titik merupakan sebuah unsur terkecil dari suatu karya, juga merupakan unsur yang paling mendasar di dalam suatu karya.

b. Garis

Garis merupakan gabungan dari susunan deretan titik, hal ini menciptakan sebuah unsur lain seperti bidang atau bentuk.

c. Bidang

Bidang hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar (luas) (Salam, S. 2020:25).

d. Volume

Volume merupakan unsur yang dapat membuat suatu karya dapat dirasakan nyata atau 3 Dimensi meskipun hanya karya 2 dimensi.

e. Ruang

Ruang merupakan unsur seni rupa yang merupakan penggabungan dua bidang atau lebih yang saling bertemu yang dapat menciptakan kesan melihat sebuah ruang di dalam karya.

f. Gelap Terang

Gelap terang atau value ini bisa disebut sebagai unsur yang mendasari adanya harmoni atau dramatisir dari sebuah objek yang digambar.

g. Tekstur

Tekstur merupakan unsur seni rupa untuk menciptakan kesan bisa merasakan saat melihat karya seni, umumnya tekstur digambarkan sesuai dengan objek referensi gambar.

h. Warna

Warna merupakan unsur seni rupa yang dapat memberi realita mendalam sehingga menyerupai objek referensi gambar.

7. Variasi Cahaya

a. Cahaya depan (*front Light*)

Tipe cahaya ini merupakan pantulan cahaya yang memantulkan cahaya dari depan sebuah benda, sehingga pada bagian depan objek benda akan terlihat bercahaya dan terang dan bagian yang tidak terkena cahaya akan menjadi gelap.

b. Cahaya samping kiri (*left side light*)

Tipe cahaya ini merupakan arah pencahayaan yang jatuh pada sisi kiri dari sebuah objek alam benda yang akan digunakan sebagai referensi menggambar bentuk.

c. Cahaya samping kanan (*right side light*)

Tipe cahaya samping kanan ini sama halnya dengan tipe arah pencahayaan samping kiri (*left side light*) karena tipe pencahayaan samping kanan ini cahaya jatuh pada sisi kanan sebuah benda.

8. Alat dan bahan yang digunakan

a. Drawing Pen 0.6

Drawing pen 0.6 ini memiliki ukuran ujung pena yang lebih kecil dibandingkan drawing pen 0.8.

b. Drawing Pen 0.8

Drawing pen 0.8 ini terbelah drawing pen yang memiliki ukuran garis pen yang tebal dan menghasilkan goresan pekat warna tintanya.

c. Buku gambar A4

d. Penggaris 30cm

9. YouTube

Aplikasi YouTube ini merupakan platform media sosial yang memang sedari awal fokus utamanya didalam bidang video. Maka peneliti memilih media publikasi media pembelajaran video tutorial ini di YouTube dan menggabungkan dengan fitur yakni YouTube Shorts. Hal ini berlandaskan bahwa fokus utama YouTube sedari awal ialah penayangan video yang cocok digunakan untuk edukasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Pengembangan Video Pembelajaran

Poin-poin penting dalam perencanaan media pembelajaran video tutorial, yaitu: a) pengumpulan dan penyusunan materi, Di dalam perencanaan media pembelajaran ini, terdapat 3 video materi mengenai gambar bentuk dan unsur seni rupa serta 4 demonstrasi arsir variasi cahaya dalam menggambar bentuk langsung menggunakan *drawing pen*. b) Ketentuan video tutorial, memiliki 7 seri video yang memiliki durasi sekitar 1-1.45 menit. c) Media publikasi Media publikasi yang digunakan di dalam penelitian ini ialah *YouTube* dan fitur *YouTube Shorts*.

Pengembangan desain produk memiliki beberapa langkah-langkah, yakni: a) Perancangan *storyboard* Perancangan *storyboard* merupakan langkah visualisasi, gambaran, ilustrasi, bagian dari perancangan pembuatan media pembelajaran video tutorial ini. b) Komposisi pembuatan video tutorial arsir variasi cahaya menggunakan *drawing pen*. memfokuskan pada bagian perencanaan resolusi, *image*, *font* teks, animasi, transisi, efek video, audio, *footage*. c) Perangkat lunak aplikasi pembuatan video tutorial arsir variasi cahaya menggunakan *drawing pen*.

b. Proses pengembangan

Pada pengembangan media pembelajaran video tutorial di penelitian ini akan memaparkan tahapan editing. Berikut langkah-langkah mengedit video tutorialnya: 1) mendesain produk video tutorial, 2) validasi desain produk video tutorial, Validator ahli materi untuk mevalidasi produk video tutorial ini yaitu Kartika Herlina Candraning Shiam, S.Pd., M.Pd. sementara validator ahli media yakni Pungki Siregar, S.Pd., M.A. validator ahli materi pada tahap 1 memberikan skor presentase sebesar 83,07% masuk pada kategori baik, tetapi diuji cobakan sesuai revisi. Validator ahli media pada tahap 1 memberikan skor presentase sebesar 74,66% masuk pada kategori baik dan diuji cobakan sesuai revisi. Setelah ada masukan dan revisi yang diberikan oleh validator ahli materi dan media maka tahap 3) Revisi desain produk, revisi dilakukan sesuai

arahan dan masukan oleh validator ahli materi dan ahli media, setelah dilakukan revisi maka validator ahli materi memberikan total 93,84% masuk kategori sangat baik. Sementara validator ahli media mendapatkan total skor sebesar 93,33% masuk kategori sangat baik. Setelah dilakukan revisi maka langkah selanjutnya yaitu publikasi media pembelajaran ke *YouTube*. Setelah publikasi media pembelajaran maka dilaksanakan *Pre-Test* praktik berkarya, uji coba pemakaian produk, dan *Post-Test* praktik berkarya.

c. Penilaian Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial arsir variasi cahaya

Tabel 1. Rubrik Penilaian Praktik Menggambar

Aspek	Rubrik	Poin
Proporsi vas	Tidak adanya ketepatan dalam penentuan titik utama serta penghubungan titik kerangkanya	1
	kurangnya ketepatan dalam penentuan titik utama serta penghubungan titik kerangkanya tidak tepat	2
	Terdapat ketepatan dalam penentuan titik utama namun penghubungan titik kerangkanya tidak tepat	3
	Memiliki ketepatan dalam titik utama diiringi dengan ketepatan perhubungan titik kerangka	4
Arsiran <i>drawing pen</i>	Tidak memiliki arsiran arah cahaya (gelap terang) arsiran tidak mengikuti bentuk benda sama sekali	1
	Terdapat kurang tepatnya arsiran arah cahaya (gelap terang) arsiran kurang mengikuti bentuk benda	2
	Arsiran sudah mengikuti arah cahaya (gelap-terang) namun bayangannya tidak sesuai arah cahaya dan arsiarnya mengikuti bentuk benda	3
	arsiran sudah tepat mengikuti arah cahayanya (gelap-terang) serta bayangannya sudah sesuai arah cahaya dan arsiarnya mengikuti bentuk benda	4
Proses pengkaryaan	Kerangka proporsi vas tidak sesuai dan tidak ada kombinasi arsiran	1
	Kerangka proporsi vas sudah cukup tepat dan memiliki 2 macam arsiran	2
	Kerangka proporsi vas sudah sesuai dan memiliki 3 macam kombinasi arsiran	3
	Kerangka proporsi vas sudah sesuai dan memiliki lebih dari 3 macam kombinasi arsiran	4

Berikut rumus yang digunakan untuk memperoleh skor akhir ialah:

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

Keterangan:

a: Jumlah skor

n: total skor

A. Penilaian *Pre-Test* praktik

berikut ini adalah penilaian hasil karya *Pre-Test* 16 peserta didik, diambil beberapa sample berdasarkan kategori. Dengan kategori *Pre-Test* sangat baik diambil 2 dari 4 dan kategori kurang yakni 2 orang:

a) Kategori sangat baik

1) *Pre-Test* Praktik Abi Maulana Ishaq



Gambar 1. Hasil Praktik *Pre-Test* Abi Maulana Ishaq
 Kerangka gambar tidak proporsional dan memiliki 2 kombinasi arsiran dan arsiran sudah mengikuti bentuk benda serta bayangannya mengikuti arah cahaya.

2) *Pre-Test* Praktik Aghnia Idris Jelita



Gambar 2. Hasil Praktik *Pre-Test* Aghnia Idris Jelita
 Kerangka gambar tidak proporsional dan memiliki 2 kombinasi arsiran dan arsiran sudah mengikuti bentuk benda serta bayangannya mengikuti arah cahaya

b) Kategori kurang

1) *Pre-Test* Praktik Anindita Cahya Sabrina



Gambar 3. Hasil Praktik *Pre-Test* Anindita Cahya Sabrina

Kerangka vas tidak proporsional dan arsiran tidak mengikuti arah cahaya serta peletakan bayangan tidak tepat

2) *Pre-Test* Praktik Fina Lutfiana



Gambar 4. Hasil Praktik *Pre-Test* Fina Lutfiana

Kerangka vas tidak proporsional dan arsiran tidak mengikuti arah cahaya serta peletakan bayangan tidak tepat.

Hasil skor total penilaian *Pre-Test* mengarsir arah cahaya menggambar bentuk menggunakan drawing pen ini 62 dari 192 total skor maksimal. Hasil tersebut diubah dalam presentase dan mendapatkan 33%.

b) Pengisian kuisioner hasil uji coba pemakaian video tutorial oleh peserta didik

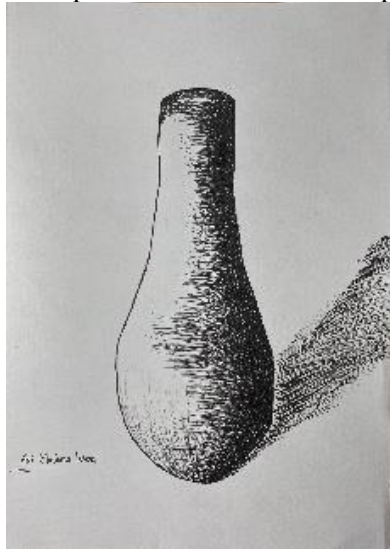
media pembelajaran video tutorial ini telah membantu peserta didik dalam memahami materi, memiliki pengetahuan dan wawasan baru hingga keseluruhan memperoleh nilai presentase 94% yang menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial arsir variasi cahaya dalam menggambar bentuk langsung menggunakan pen ini sangat layak dan valid digunakan.

c) Penilaian Post-Test praktik

Berikut ini adalah penilaian hasil karya *Post-Test* 16 peserta didik, diambil beberapa sample berdasarkan kategori. Dengan kategori *Post-Test* sangat baik diambil 2 dari 4 dan kategori kurang yakni 2 orang:

a) Kategori sangat baik

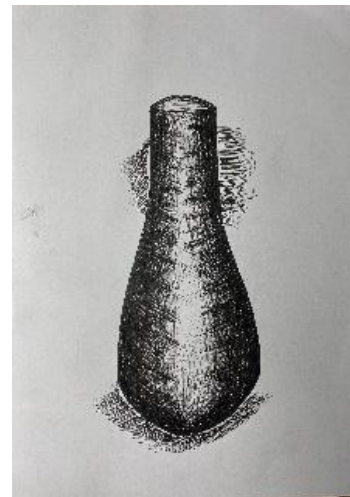
1) *Post-Test* praktik Abi Maulana Ishaq



Gambar 5. Hasil Praktik *Post-Test* Abi Maulana Ishaq
 Kerangka bentuk vas sudah proporsional serta arsiran benda dan bayangan sudah mengikuti arah cahaya, memiliki lebih dari 3 macam arsiran yang dikombinasikan.

Kerangka bentuk vas sudah proporsional serta arsiran benda dan bayangan sudah mengikuti arah cahaya, memiliki lebih dari 3 macam arsiran yang dikombinasikan.

2) *Post-Test* praktik Nurlaelly Septiani Ramadhani

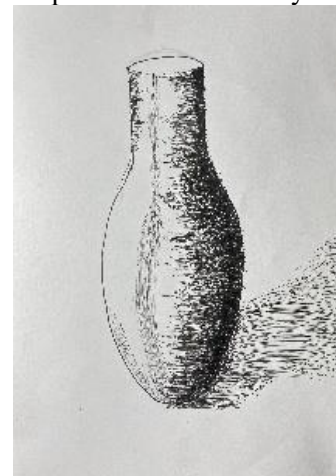


Gambar 6. Hasil Praktik *Post-Test* Nurlaelly Septiani Ramadhani

Kerangka bentuk vas sudah proporsional serta arsiran benda dan bayangan sudah mengikuti arah cahaya, memiliki lebih dari 3 macam arsiran yang dikombinasikan

b) Kategori kurang

1) *Post-Test* praktik Naufal Dzaky Rizqillah



Gambar 7. Hasil Praktik *Post-Test* Naufal Dzaky Rizqillah

Ketepatan titik utama proporsi sudah sesuai tetapi penghubungan titik utama untuk kerangka kurang tepat. Arsiran tidak mengikuti bentuk benda dan arah cahaya tetapi sudah memiliki lebih dari 3 arsiran yang dikombinasikan

2) *Post-Test* praktik Zahra Putri Suwandi



Gambar 8. Hasil Praktik *Post-Test* Zahra Putri Suwandi
Ketepatan titik utama proporsi sudah sesuai tetapi penghubungan titik utama untuk kerangka kurang tepat. Arsiran sudah mengikuti arah benda serta arah cahayanya dan memiliki lebih dari 3 arsiran yang dikombinasikan

d. Respon Guru dan Peserta Didik

Respon guru terhadap media pembelajaran berupa video tutorial ini merupakan hal yang penting juga dikarenakan dari respon tersebut maka media pembelajaran video tutorial ini dapat digunakan pada saat pembelajaran gambar bentuk di SMA SHAFTA Surabaya yang tidak memiliki pembelajaran seni rupa. Media pembelajaran video tutorial ini telah memiliki pengamatan dari guru seni budaya hingga keseluruhan memperoleh nilai presentase 86% yang menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial arsir variasi cahaya dalam menggambar bentuk langsung menggunakan pen ini sangat layak dan valid digunakan. Pada saat dilakukan uji coba pemakaian 16 peserta didik, peserta didik antusias saat mengikuti dan menyimak media pembelajaran berbasis video tutorial ini. Adapun angket respon peserta didik keseluruhan memperoleh nilai presentase 94% dengan keterangan sangat baik, sehingga produk berupa video tutorial ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Analisis data yang terdapat di dalam bab IV pemaparannya telah selesai dijelaskan, peneliti memberikan sebuah kesimpulan akhir yaitu konsep perancangan media pembelajaran berbasis video tutorial yang dibuat untuk menjawab dan mengatasi permasalahan dalam mata pelajaran seni budaya yang terjadi di SMA SHAFTA Surabaya, hasil dari observasi secara langsung di lapangan menyatakan bahwa peserta didik memerlukan pelajaran atau materi terkait seni rupa seperti adanya materi gambar bentuk dan bagaimana teknik mengarsir dengan memperhatikan variasi arah cahaya dengan menggunakan drawing pen yang ditujukan untuk menambah ketrampilan, wawasan serta pengetahuan peserta didik kelas X-1 SMA SHAFTA Surabaya. Konsep perancangan video memiliki tahapan-tahapan yaitu, identifikasi dan menemukan masalah, pengumpulan data, menyusun materi, penyusunan konsep desain produk pengembangan video tutorial. video tutorial yang terdiri dari 7 seri yang berisikan 3 video materi dan 4 video demonstrasi praktek mengarsir variasi cahaya dalam menggambar bentuk langsung menggunakan drawing pen.

Pada tahapan proses pengembangan media pembelajaran video tutorial ini melewati beberapa tahapan yakni dengan cara menyusun konsep dan materi, mendesain produk, melakukan uji validasi, merevisi, melaksanakan uji validasi tahap dua dan selanjutnya diadakannya Pre-Test lalu uji coba pemakaian produk ke peserta didik dan diakhiri dengan dilaksanakannya post-test. Pengembangan media pembelajaran salah satunya editing, dimana perangkat lunak yang digunakan untuk editing ialah fitur-fitur CapCut. Pelaksanaan validasi produk dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media, ahli materi yakni Kartika Herlina Candraning Shiam, S.Pd., M.Pd. sementara validator ahli media yakni Pungki Siregar, S.Pd., M.A. Validasi produk video tutorial ini melewati dua tahapan, pada validasi ahli materi tahap 1 mendapatkan presentase 83,07% dan pada tahap 2 meningkat menjadi 93,84%. Sementara pada validasi ahli media tahap 1 mendapatkan presentase 74,66% dan

pada tahap 2 meningkat menjadi 93,33%. Kesimpulan dari tahapan validasi ini ialah mendapatkan kategori sangat baik dan lolos validasi produk untuk di uji coba pemakaian.

Pada saat Pre-Test berkarya menggambar bentuk langsung menggunakan pen ini peserta didik mendapatkan hasil presentase keseluruhan yaitu 33% kategori kurang baik. Selanjutnya yaitu uji coba pemakaian produk video tutorial, peserta didik mengamati dan belajar melalui media publikasi YouTube, hasil dari uji coba pemakaian produk ini mendapat hasil kuisioner dengan presentase 94% sangat baik. Setelah melewati tahap uji coba pemakaian produk, peserta didik melaksanakan Post-Test, setelah melaksanakan Post-Test berkarya, dan melakukan penilaian karya dengan rubrik penilaian maka mendapatkan hasil presentase keseluruhan dari 16 peserta didik sebesar 92,18%. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Pre-Test dan Post-Test dalam berkarya meningkatkan kemampuan, ketrampilan, pengetahuan peserta didik serta hasil presentase yang didapatkan dari hasil uji coba pemakaian produk dapat dikategorikan sangat baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa.

B. Saran

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka sampailah pada tahap saran dan peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya, yang bisa digunakan untuk peserta didik, guru, dan bagi para peneliti selanjutnya. Bagi guru, saran yang diberikan oleh peneliti yakni bisa menggunakan produk media pembelajaran video tutorial di penelitian ini untuk diajarkan di kelas-kelas yang lain. Bagi peserta didik bisa digunakan untuk dipelajari lagi supaya hasil gambarnya bisa lebih bagus dan meningkat dari hasil Post-Test agar dapat memiliki peningkatan ketrampilan. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih memilih variatif dan mengembangkan produk video tutorial dalam menggambar langsung menggunakan *drawing pen*.

REFERENSI

- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2010. *Nirmana Elemen-elemen seni dan desain*. 2 ed. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dewi, C. S. (2012). *Pengetahuan dasar seni rupa*. FSR IKJ Press.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 96-102.
- Hamalik, O., 2013, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, Bumi Askara.
- Maulida, D., & Saleh, K. (2020). Menggambar Bentuk Melalui Media Video Tutorial di SMP Negeri 12 Pematangsiantar. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 218-225.
- Rasyad, Rifqi. 2012. <http://rifqirasyad.blogspot.com/2012/01/gambarbentuk.html>. (Diunduh pada tanggal 11november 2012).
- Rupa, J. S. PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MEMBUAT ARSIR TEKSTUR PADA APLIKASI TIKTOK DI SMPN 1 KEMLAGI MOJOKERTO.
- Santosa, M. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BENTUK UNTUK SISWA KELAS VII. 1 DI SMPN 48 MAKASSAR (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sanyoto, E. (2010). *Dasar-dasar seni rupa dan desain*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Salam, S., Bachtiar, S., Hasnawati, H., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparta, I. M. (2010). Prinsip seni rupa. *Artikel Bulan*, 4, 1-2