

PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL AVATAR DENGAN TEKNIK GLOW IN THE DARK MAKE UP LOOK PADA MATA KULIAH TATA RIAS FANTASI

Charina Agustiani Safitri, Lilis Jubaedah
Universitas Negeri Jakarta
chrn1601@gmail.com, lis_ lb@yahoo.com

Abstrak

Charina Agustiani Safitri, Pembuatan Video Tutorial Avatar Dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi, Tugas akhir : Jakarta Program Studi Diploma 3 Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Face painting glow in the dark merupakan salah satu media yang populer didunia *fashion, makeup, hair, tattoo* dan banyak lainnya. Dalam proses pembuatannya Avatar dengan teknik *Glow In The Dark* membutuhkan 3 bahan utama, diantaranya *scar wax, Uv painting, dan Led Uv Light*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dan menambah ilmu bagi peneliti juga pembaca dalam video tutorial Avatar dengan teknik *Glow In The Dark*. Penilaian video tutorial Avatar dengan teknik *Glow In The Dark* dilakukan dengan uji kelayakan oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dengan aspek penilaian sebagai berikut taitu aspek isi, aspek visual, aspek audio, aspek bahasa, dan aspek tipografi. Berdasarkan penilaian dengan ahli materi dan ahli media. "Pembuatan Video Tutorial Avatar Dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi", memperoleh hasil presentase keduanya sebanyak 96% dan dinyatakan sangat layak.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Tutorial Avatar, Teknik Makeup Glow In The Dark, Tata Rias Fantasi.*

Abstract

Charina Agustiani Safitri, Tutorial Videos Making Avatar Character With Glow In The Dark Make Up Look Technique in Fantasy Cosmetology Course, *Final project: Jakarta Diploma 3 Cosmetology Study Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University, 2022.*

Face painting glow in the dark is one of the popular media in the world of fashion, makeup, hair, tattoos and many others. In the process of making Avatar with the Glow In The Dark technique requires 3 main ingredients, including scar wax, Uv painting, and Led Uv Light. This research was conducted with the aim of helping the learning process and adding knowledge for researchers and readers in the Avatar tutorial video with the Glow In The Dark technique. The assessment of the Avatar video tutorial with the Glow In The Dark technique was carried out with feasibility tests by 2 experts, namely material experts and media experts with the following assessment aspects, including content aspects, visual aspects, audio editing, language aspects, and typographic aspects. Based on assessments with material experts and media experts. "Making Avatar Tutorial Videos With Glow In The Dark Make Up Look Technique In Fantasy Cosmetology Courses", produced the results of the percentage of the two as much as 96% and was declared very feasible.

Keywords: *Learning Media, Avatar Tutorial Videos, Glow In The Dark Makeup Techniques, Fantasy Makeup.*

1. Pendahuluan

Negara Indonesia memiliki banyak warisan ragam budaya salah satunya *Face painting* berawal dari beribu-ribu tahun yang lalu. *Face painting* dalam bahasa Indonesia berarti lukisan di wajah, digunakan beberapa kebudayaan kuno dan beberapa kebudayaan zaman sekarang untuk membedakan identitas dengan suku lain dan digunakan masyarakat dalam acara spesial. Dalam budaya Indonesia *face painting* juga sudah digunakan oleh kebanyakan masyarakat Papua. Tujuan dari *face painting* juga banyak yaitu untuk kamuflase, sebagai identitas masyarakat di daerah tertentu. Kegiatan keagamaan, dan hiburan.

Glow in the dark memiliki konsep yang mirip dengan tenaga surya karena sumber tenaga *glow in the dark* adalah sinar. Cara kerja *glow in the dark* yaitu perlu disinari terlebih dahulu dengan cahaya sehingga *glow in the dark* bertenaga ketika gelap dan akan terlihat berpendar cahaya. Proses disinari ini dikenal juga dengan sebutan *recharge*. Namun *glow in the dark* tidak seperti baterai yang bisa di *recharge* dan menyimpan tenaga seperti layaknya konsep baterai *handphone*. *Glow in the dark* akan langsung memancarkan tenaga seketika di *charge* dengan sinar. Sehingga kondisi *glow in the dark* yang paling maksimal adalah kondisi 0.01 detik sesudah di *charge* karena cahaya yang dihasilkan paling terang.

Glow in the dark face painting merupakan fenomena unik yang banyak digunakan oleh masyarakat sebagai kepentingan hiburan. Oleh tangan-tangan kreatif beberapa *conten creator* masa kini menggunakan *face paint glow in the dark painting* sebagai salah satu wadah pengganti kanvas untuk menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki dan dikemas lebih

menarik dan artistik. Di Indonesia sendiri *conten creator* yang pernah menggunakan *face paint glow in the dark* diantaranya yaitu Trimar, Jasmine, dan Metta.Phan yang telah membuat *face paint glow in the dark* dalam kontent mereka, banyak juga ditemukan pada kalangan remaja saat ingin menghadiri acara khusus seperti konser, event dan kegiatan lain yang menuangkan ide-ide kreatif didalamnya.

Menurut penelitian Christine Karina Siregar, Hartono Karnadi, Luri Renaningtyas (2017: 4) [1] *Glow in the dark* ini telah menjadi salah satu media yang populer di dunia *fashion, makeup, hair, tattoo* dan banyak lainnya. Awalnya *glow in the dark face painting* adalah dari inisiatif para seniman, fotografer dan *makeup artist* yang mau berinovasi dalam berkarya. Teknik *glow in the dark* memiliki kelebihan dengan artinya bersinar dalam gelap, cahaya yang dipantulkan/ dihasilkan terang gelap dapat memunculkan dimensi yang digambar dan menjadi fokus utama ketika dilihat. Selain itu dengan hasil *glow in the dark* dapat menampilkan sisi misterius dan keanggunan dalam karya.

Di era yang semakin canggih saat ini masyarakat dapat dengan mudah mendapat informasi dari berbagai media. Salah satunya media video tutorial. Menurut Riyana (dalam Agustania, 2014) [2] Media video pembelajaran dapat diartikan dengan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Sedangkan tutorial adalah cara pembuatan yang menghasilkan sesuatu.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan melalui google form

mendapatkan hasil positif yaitu 81% dari 23 koresponden, yang menyatakan bahwa pembuatan video tutorial avatar dengan teknik *glow in the dark makeup look* ini akan bermanfaat serta membantu proses pembelajaran pada mata kuliah tata rias fantasi. Video tutorial ini memberikan penjelasan tentang bagaimana cara membuat makeup fantasi avatar dengan teknik *glow in the dark*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis memilih judul “Pembuatan Video Tutorial Avatar Dengan Teknik *Glow In The Dark Makeup Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi” sebagai tugas akhir untuk dapat menghasilkan sebuah video pembelajaran riasan fantasi dengan teknik *glow in the dark*. Dan video juga merupakan media yang sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran baik dalam pembelajaran massal, sendiri, maupun kelompok, karena video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendapatkan video tutorial avatar dengan teknik *glow in the dark* yang layak untuk mata kuliah rias fantasi.

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah: Bagi pesertadidik dan peneliti, Video tutorial ini menjadi media pembelajaran yang menarik untuk disaksikan dan dapat dengan mudah dimengerti. Bagi program studi, video pembelajaran tutorial avatar dengan teknik *glow in the dark* dapat juga dijadikan referensi bagi mahasiswa Program Studi Diploma 3 Tata Rias yang mungkin akan melakukan penelitian selanjutnya. Bagi masyarakat, sebagai sarana pengembangan diri agar dapat dijadikan informasi dan referensi bagi

masyarakat yang berminat dengan rias fantasi.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

“Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media didefinisikan sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan istilah media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau didiskusikan, beserta alat-alat yang digunakan dalam kegiatan tersebut.” (Nurseto, 2012:20) [3].

Menurut Sanjaya (dalam Permana, 2020: 8) [4], “Ada banyak jenis klasifikasi media pembelajaran. Namun, jenis media pembelajaran yang umum dan dapat digunakan antara lain:

(1) media auditif, (2) media visual, dan (3) media audiovisual.”

“Manfaat media pembelajaran (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. (2) Materi yang diberikan akan lebih jelas maknanya bagi siswa agar dapat memahami dan menguasai tujuan pendidikan. (3) Metode pengajaran akan lebih beragam dari sekedar komunikasi verbal, tidak hanya menyampaikan informasi melalui perkataan guru sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar

karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mendengarkan kegiatan lain seperti observasi, pelaksanaan dan demonstrasi.” (Sudjana & Rivai dalam Chaerunisa Pujiawati, 2016: 2) [5].

2) Pengertian Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Dengan kata lain, video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

Menurut Riyana (dalam Agustania, 2014) [6], “Media video pembelajaran menyajikan audio dan visual dengan pesan pembelajaran yang sangat baik, meliputi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk mendukung pemahaman materi pembelajaran.”

Menurut Rizal Farista dan Ilham Ali (2018: 5) [7], “Untuk menghasilkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pengguna, pengembangan video pembelajaran perlu memperhatikan beberapa karakteristik dan kriteria antara lain: (1) *Clarity of Message*, (2) *Stand Alone*, (3) *User Friendly*, (4) Representasi, (5) Visualisasi, dan (6) Resolusi,”

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) [8]. “Mengatakan bahwa Media video pembelajaran digunakan (1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik. (2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur. (3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.”

Media Video mempunyai kelebihan serta kekurangan yaitu: Kelebihan video, Dapat ditonton dimana pun dan kapan pun serta dapat perlambat atau dipercepat. Kekurangan video,

Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan

menyita banyak waktu, Ramli (2012 : 87) [9].

3) Video Tutorial

Video tutorial secara bahasa terdiri dari kata “video” dan “tutorial”, ini adalah sebuah penjelasan oleh seorang tutor tentang sesuatu yang tersedia dalam bentuk video.

“Mengemukakan bahwa video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.” Pramudito (2013 : 23) [10].

Menurut Ajeng (2016 : 2) [11], “ideo tutorial memiliki beberapa fungsi berupa (1) Memandu langkah, (2) Menjelaskan sebuah instruksi, dan (3) Memperjelas materi.”

Video tuorial memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu: Kelebihan video tutorial, Dapat memutar video tutorial berulang-ulang hingga penonton merasa lebih paham. Kekurangan video tutorial Kehadiran video tutorial membuat orang semakin malas membaca materi yang menjadi dasar dibuatnya video tutorial Ajeng (2016) [12].

4) Tata Rias Fantasi

Seni merias tubuh atau yang biasa disebut dengan tata rias fantasi body painting merupakan bagian dari jenis tata rias dekoratif yang terus berkembang hingga saat ini untuk dijadikan ajang kompetisi internasional. Menurut Martha Tilaar (1997: 5) [13], “Tata rias fantasi adalah seni tata rias yang bertujuan membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang diangan-angakan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya.”

“Tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus,

karena menampilkan wujud rekaan dengan mengubah bentuk wajah tidak realistik. Tata rias fantasi menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak real keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Tipe tata rias fantasi beragam, mulai dari badut, horor, sampai binatang.” (Santosa, 2008: 275) [14].

Tata rias fantasi merupakan rias karakter khusus yang di wujudkan dari seorang penata rias untuk menggambar atau menampilkan riasan kreatif sesuai dengan imajinasi yang dikembangkan.

5) Rias Fantasi Avatar dengan Teknik Glow In The Dark

Avatar merupakan tokoh *Disney*. Menurut Rottenberg, Avatar merupakan spesies humanoid, Spesies Humanoid adalah sebuah istilah yang dibentuk dari Bahasa Latin *Humanus* yang berarti manusia dan Bahasa Yunani *-ooides* yang berarti kesamaan ekspresi setinggi 10 kaki (3 meter), dan berkulit biru, memiliki telinga seperti peri dan berambut panjang. Para ilmuwan menggunakan hibrida Na'vi dan manusia yang disebut “avatar”.

Glow in the dark menjadi latar belakang proyek akhir ini dengan judul riasan fantasi avatar dengan teknik *glow in the dark* dalam bentuk video, *Glow In The Dark Face Painting* ini telah menjadi salah satu media yang populer di dunia fashion, makeup, hair, tattoo dan banyak lainnya. Awalnya *glow in the dark face painting* adalah dari inisiatif para seniman, fotografer dan makeup artist yang mau berinovasi dalam berkarya.

Teknik *glow in the dark* memiliki kelebihan dengan artinya bersinar dalam gelap, cahaya yang dipantulkan/dihasilkan terang dalam ruangan yang gelap dapat memunculkan dimensi yang digambar dan menjadi fokus utama ketika di lihat. Selain itu dengan hasil *glow in the dark* dapat menampilkan sisi

misterius dan keanggunan dalam karya yang telah dibuat oleh para seniman. Oleh tangan-tangan kreatif *glow in the dark face painting* digunakan sebagai salah satu wadah pengganti kanvas untuk menuangkan ide kreatif yang dikemas lebih menarik dan artistik.

6) Uv Painting

Uv Paint adalah cat berbasis air yang memiliki warna cerah dan tidak akan menyala jika hanya lampu saja yang dimatikan, tapi *Uv Paint* ini akan bereaksi dan menyala terang ketika disinari oleh Ultra Violet (UV). *Uv painting* juga mengandung fosfor sebagai bahan utama yang membuat *Uv paint* menyala ketika disinari oleh sinar *Uv Light*.

7) Led Uv Light

Uv Light ini terbagi menjadi dua bentuk yaitu berbentuk seperti bohlam dan senter *Uv Flashlight*. *Uv Light* yang berbentuk bohlam ini memiliki watt yang cukup kecil yaitu 7 watt sehingga *Uv Paint* baru akan menyala jika diterangi dalam jarak yang cukup dekat, jika ingin tetap menggunakan *Uv Light* bohlam ini tidak cukup hanya menggunakan satu lampu saja. Sedangkan pada tutorial ini menggunakan 2 lampu Led *Uv Light* dengan watt masing-masing lampu yaitu 15 watt dengan cara kerja memancarkan cahaya *Ultra Violet* yang lebih luas sehingga penggunaannya lebih *Fleksibel* juga karna dapat dipegang saja dan diarahkan sesuai keinginan. Led *Uv light* sendiri memiliki karakteristik warna yang dihasilkan berupa warna biru yang dibutuhkan *Uv Paint* untuk bekerja.

8) Rias Fantasi Avatar 2 Dimensi

Rias Fantasi dua dimensi pada hakekatnya adalah mengoleskan bahan yang berfungsi untuk membentuk karakter. Dalam proses makeup dua dimensi yang dilakukan adalah membaca tuntutan skrip yang ditentukan untuk seorang peran,

selanjutnya membentuk karakter sesuai tuntutan peran menggunakan bahan kosmetika.

Teknik pembuatan makeup karakter dua dimensi dilakukan dengan pengecatan (*painting*), Jika kosmetika tidak diterapkan dengan teknik yang tepat, bahan-bahan tersebut mudah luntur/kurang kuat bila berhadapan langsung dengan panasnya sinar lampu atau sinar matahari, akan membuat wajah mudah berkeringat dan efek garis-garis ketuaan pun mudah luntur dan hilang.

9) Kosmetika

Kosmetik yang digunakan dalam tata rias wajah fantasi berbeda dengan kosmetik yang digunakan untuk tata rias wajah sehari-hari. Pemilihan kosmetik harus yang tahan air sehingga riasan wajah tidak mudah luntur bila terkena sinar matahari dan tahan untuk berjam-jam. Terdapat beberapa kosmetika utama yang digunakan dalam pembuatan karakter rias fantasi avatar dengan teknik *glow in the dark*, antara lain: (1) *Uv Painting*, (2) *Face Painting Water Based*, (3) *Face Painting Oil Based*, (4) *Eye Shadow*, dan (5) *Scar Wax*.

3. Metode Penelitian

Diperlukan sebuah penyusunan konsep produk yang akan dijadikan ataupun dimodifikasi menjadi sebuah produk dalam bentuk rancangan yang di latar belakang oleh adanya dorongan yang memanfaatkan inovasi teknologi. Proses pembuatan video tutorial ini melalui 4 tahapan pengembangan karena dalam pembuatan video harus memenuhi standar operasional. SOP disini dimaksudkan agar pembuatan video ini dapat berjalan sesuai dengan rencana, maka dari itu SOP harus dijalankan dan dipenuhi secara terperinci sesuai dengan rencana yang sudah disusun atau dipersiapkan sebelumnya.

Tahapan penelitian berupa Perencanaan, Proses Penelitian, Pengolahan Data, dan Hasil Penelitian, sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan pada penelitian ini merupakan proses pembuatan video, dalam pembuatan video ada 3 langkah yang harus dilakukan pra produksi (persiapan), produksi (pelaksanaan), dan pasca produksi (setelah pelaksanaan).

2. Proses Penelitian

Proses penelitian kali ini dilakukan dengan langkah kerja untuk tercapainya rias fantasi avatar dengan *teknik glow in the dark*.

3. Pengolahan Data

Pengolahan data pada penelitian kali ini dilakukan dengan studi pustaka, yang berupa mempelajari referensi atau penulisan dari buku, internet. Studi dokumentasi meliputi proses pembuatan video tutorial avatar dengan teknik *glow in the dark* untuk memperjelas dan menjadi bukti dalam penelitian kali ini.

4. Hasil Penelitian

Pada akhir penelitian adalah menjabarkan hasil penelitian dari hasil praktek yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang sudah dilakukan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Pada hasil penelitian kali ini juga menjabarkan perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan rias fantasi avatar dengan teknik *glow in the dark*.

Selanjutnya analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan skala likert yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media tutorial berupa video tutorial. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan media kuantitatif.

Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif.

Tabel 3.1 Kriteria Untuk Keperluan Analisis Penelitian

No	Pilihan	Kriteria
1	Skor 1 0%-25%	Kurang Layak
2	Sekor 2 26%-50%	Cukup Layak
3	Sekor 3 51%-75%	Layak
4	Skor 4 76%-100%	Sangat Layak

(Sumber: Arikunto, 1886 : 244) [15].

4. Metode Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu dalam penelitian yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Pada pengembangan ini instrumen yang digunakan berupa kuesioner dalam pengambilan datanya. Instrumen berbentuk kuesioner dengan skala 1-4. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji kualitas, kevalidan, efektifitas, dan kesesuaian materi, dengan melakukan uji coba produk. Kuesioner dibagikan kepada para ahli media, ahli materi, dan ahli instruksional.

Dalam penelitian video tutorial ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai cara untuk mengumpulkan data. Setelah itu ke dalam data statistika sederhana dengan menggunakan penelitian skor rata-rata.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

Skor Total = Skor tertinggi tiap butir soal x jumlah responden x jumlah butir soal

Tabel 4.1 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Penilaian Tahap 1	Penilaian Tahap 2
Aspek Isi dan Materi	1	4	4
	2	4	4
	3	4	4
	4	4	4
	5	4	4
	6	4	4
	7	3	3
	8	4	4
	9	4	4
	10	3	3
	11	4	4
	12	4	4
	13	4	4
	14	4	4
	15	4	4
Aspek Visual dan Audio Media	17	4	4
	18	4	4
	19	3	4
	20	4	3
	21	4	4
Aspek Bahasa dan Tipografi	22	4	4
	23	4	4
JUMLAH SKOR		85	89

Penilaian Tahap 1:

$$P = \frac{85}{4 \times 1 \times 23} \times 100\%$$

$$= \frac{82}{92} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Penilaian Tahap 2:

$$P = \frac{89}{4 \times 1 \times 23} \times 100\%$$

$$= \frac{89}{92} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi pada tahap awal berada pada skala likert 4 atau dengan presentase 92% dengan kriteria sangat

layak, dengan beberapa catatan yang harus diperbaiki seperti, menambahkan penjelasan penggunaan *scar wax*, perbaikan untuk bagian hidung, dan memperbaiki adegan tanpa background. Setelah melakukan perbaikan video hasil uji kelayakan pada tahap akhir berada pada skala likert 4 dengan presentase 96% yang artinya Sangat Layak. Dan sudah tidak ada komentar/saran perbaikan apapun.

Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Nomor Pernyataan	Penilaian Tahap 1	Penilaian Tahap 2
Aspek Isi dan Materi	1	4	4
	2	3	4
	3	4	4
	4	4	4
	5	3	3
	6	4	4
Aspek Visual Media	7	4	4
	8	3	4
	9	4	4
	10	3	4
	11	4	4
	12	4	4
	13	3	4
	14	4	4
	15	2	4
	16	3	3
Aspek Audio Media	17	3	4
	18	2	3
	19	3	3
	20	4	4
Aspek Tipografi	21	2	4
	22	2	4
	23	2	4
Aspek Bahasa	24	4	4
	25	4	4
Aspek Pemograman Media	26	4	4
JUMLAH SKOR		86	100

Penilaian Tahap 1:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{86}{4 \times 1 \times 26} \times 100\% \\
 &= \frac{86}{104} \times 100\% \\
 &= 82\%
 \end{aligned}$$

Penilaian Tahap 2:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{100}{4 \times 1 \times 26} \times 100\% \\
 &= \frac{100}{104} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan uji kelayakan dari ahli media pada tahap awal berada pada skala likert 4 atau dengan presentase 82% dengan kriteria sangat layak, dengan beberapa catatan yang harus diperbaiki seperti, perbaiki untuk suara pembawa materi di beberapa bagian, menambahkan teks pengertian tata rias fantasi, dan menambahkan teks singkat untuk langkah kerja.. Setelah melakukan perbaikan video, dilakukan kembali uji kelayakan terakhir dengan hasil hasil uji kelayakan pada tahap akhir berada pada skala likert 4 dengan presentase 96% yang artinya sangat layak. Dan sudah tidak ada komentar/saran perbaikan apapun.

Dari masukan serta saran yang diberikan oleh para dosen ahli materi dan ahli media diatas merupakan bahan acuan untuk peneliti memperbaiki Video Tutorial Avatar dengan Teknik Glow In The dark yang telah dibuat. Sehingga setelah melakukan perbaikan oleh penulis video tutorial layak dijadikan sebagai informasi dan media pembelajaran.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

a. Kesimpulan

Pada tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Video Tutorial Avatar Dengan Teknik *Glow In The Dark Make Up Look* Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi” bertujuan untuk membuat video tutorial yang layak, menggunakan 3 tahap yaitu pra, produksi dan pasca.

Proses penilaian uji kelayakan media ini telah melewati tahap uji kelayakan yang meliputi kelayakandari para ahli (ahli media dan ahli materi). Berdasarkan hasil uji

kelayakan oleh materi mendapatkan nilai persentase akhir 96% dengan kriteria Sangat Layak dan dari ahli media mendapatkan nilai persentase akhir 96% dengan kriteria Sangat Layak, sehingga dengan demikian video tutorial ini dinyatakan sangat layak untuk membantu proses pembelajaran dan sesuai untuk digunakan sebagai media alternatif pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi.

Video ini diberi sebagai media pembelajaran yang berbasis audio dan visual yang dikemas dengan menggunakan format MP4 dan dapat diakses melalui *digital platfrom* <https://youtu.be/hOzIdJrHa48> atau dapat di cari pada kolom *search* You Tube Charina Agustiani Safitri 013.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat diberikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk pembaca lebih banyak untuk mencari materi dari berbagai sumber yang berbeda.
2. Media video pembelajarandapat semakin banyak serta berkembang dan bisa menjadi media pembelajaran yang lebih efektif.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut yang akan memperbaiki kekurangan laporan ini.

Referensi

- [1] Siregar, C. K., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2017). Perancangan Karya Fotografi Glow in the Dark Face Painting Sebagai Sarana Pencitraan Batik Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 9.
- [2] Agustania, A. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 19.
- [3] Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan*, 8, no.1, 19–35.
- [4] Permana, A. Y. (2020). PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PERAWATAN KULIT WAJAH NORMAL DENGAN ALAT LISTRIK PADA MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH DENGAN ALAT LISTRIK PADA PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TATA RIAS (Vol. 53, Issue 9). Universitas Negeri Jakarta.
- [5] Pujiawati, C. (2016). Influence of Multimedia Learning Mathematics Math-tainment Against Mathematics Student Learning Outcomes. *INFORMATION TECHNOLOGY ENGINEERING JOURNALS*, 1(1), 46-60.
- [6] Agustania, A. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis Di SMK Negeri 1 Pengasih. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 19.
- [7] Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- [8] Riyana, Cheppy. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- [9] Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press, 1–3.
- [10] Pramudito. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di SMK 1 palyen Muhammadiyah 1 Playen. universitas negeri yogyakarta.
- [11] Ajeng, W. (2016). Jago Membuat Video tutorial Secara Otodidak (B. Dermawan (ed.)). laskar grup.
- [12] Ajeng, W. (2016). Jago Membuat Video tutorial Secara Otodidak (B. Dermawan (ed.)). laskar grup.
- [13] Tilaar, Martha. 1987. Indonesia Bersolek. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- [14] Santosa, Eko. (2008). Seni teater jilid II. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- [15] Arikunto. (1886). Pengelolaan kelas (Cet. 1). Rajawali.