

## PENGEMBANGAN MODUL CETAK “DESAIN KARAKTER FIGUR” DI SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL

### *DEVELOPMENT OF THE "FIGURAL CHARACTER DESIGN" MODULE IN KASIHAN BANTUL 3 STATE VOCATIONAL SCHOOL*

Oleh: Bagus Waskito Aji, 14206241058, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta,  
Baguswaskitoaji@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul cetak pembelajaran desain karakter figur untuk kelas X Jurusan Animasi di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul dan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengembangan modul cetak itu sendiri melalui beberapa tahapan, antara lain: 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap pengumpulan data, 3) tahap desain, 4) tahap validasi, dan 5) tahap revisi. Tahap validasi dilakukan oleh guru animasi sebagai ahli materi dan dosen DKV sebagai ahli media. Hasil validasi oleh ahli digunakan untuk menentukan kelayakan modul yang telah di rancang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang didapatkan berupa data kuantitatif kemudian di deskripsikan menjadi kualitatif. Pengembangan modul cetak “Desain Karakter Figur” berukuran kuarto/A4 dengan dimensi (210 mm x 297 mm) dengan material sampul menggunakan kertas *woodstock* 260 gsm, material isi menggunakan kertas *paperbook* 90 gsm, dalam format *potrait* berisi 2 halaman sampul dan 34 halaman isi modul. Modul memuat materi Pengertian animasi, proses produksi animasi, pengertian desain karakter, gaya dan jenis desain karakter, membuat desain karakter dan proses merancang desain karakter. Modul telah melewati tahap validasi kelayakan dengan perolehan oleh ahli materi 93% dengan kriteria sangat layak, oleh ahli media diperoleh 92% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian modul layak digunakan dan telah memenuhi kriteria kelayakan media sebagai suplemen tambahan bagi peserta didik.

Kata kunci: modul cetak, desain karakter figur, pembelajaran desain karakter

#### **Abstract**

*This study aims to develop the print modules of figural character designs for class X majoring in Animation at SMK 3 Kasihan Bantul and to determine the feasibility level of the module. The method used in this study is research and development (R & D). The process of developing the print module through several stages, including: 1) the needs analysis, 2) the data collection, 3) the design, 4) the validation, and 5) the revision. The validation stage is carried out by animation teachers as material experts and DKV lecturers as media experts. The results of validation by experts are used to determine the feasibility of the modules that have been designed. The data obtained is in the form of qualitative data and then described as qualitative. The development of print module "Character Design Figure" with quarto size /A4 with dimensions (210 mm x 297 mm) with cover material using 260 gsm woodstock paper, page content material using paperbook 90 gsm paper, in portrait format containing 2 cover pages and 34 pages module contents. The content of the Module are: animation production process, understanding of character design, style and type of character design, the making of character design and the process of understanding character design. Modules have met the validation requirements, obtained by media experts 93% with very good criteria, by media experts 92% with very decent criteria. Thus the module is feasible to use and has met the media eligibility criteria as an additional supplement for students.*

Keywords: print module, character design, character design learning

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UU RI No 20/ 2003).

Daerah Yogyakarta terdapat pelaksanaan pendidikan SMK termasuk di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul (SMSR Yogyakarta), SMSR memiliki berbagai macam jurusan seni rupa, salah satunya yaitu jurusan animasi, jurusan animasi merupakan program keahlian yang menciptakan sebuah produk, antara lain film animasi pendek, dan film kartun animasi 2D dan 3D.

Dari hasil observasi dan wawancara pada salah satu guru animasi di SMK Negeri 3 Kasihan dan siswa kelas X Jurusan Animasi, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran animasi permasalahan yang nyata adalah keterbatasan bahan ajar cetak baik keterbatasan pada jumlahnya maupun kelengkapan materinya, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan guru harus ekstra dalam mendampingi siswa selama proses pembelajaran dan membantu siswa apabila mendapatkan kesulitan. Hal ini menyebabkan guru menjadi pusat perhatian maupun sumber belajar dalam proses pembelajaran sehari-hari, maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Materi pada buku paket memuat pengertian animasi secara umum sehingga siswa kurang

mengetahui secara detail dasar-dasar dalam pembelajaran animasi terutama dalam mendesain karakter figur. Materi desain karakter figur seharusnya diberikan di kelas X pada mata pelajaran menggambar pada bab gambar model. Pembelajaran gambar model mencakup menggambar dengan obyek hewan, manusia dan kumpulan benda yang disusun sesuai dengan proporsi dan irama yang baik. Fasilitas di SMK 3 Kasihan Bantul mempunyai laboratorium animasi namun penggunaannya di prioritaskan untuk kelas XI dan XII, karena pada dasarnya kelas X masih dalam tahap pengenalan dasar-dasar animasi maka peran modul disini sangatlah penting sebagai alternatif sumber belajar yang terfokus pada materi gambar karakter pada mata pelajaran menggambar Jurusan Animasi di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul.

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik (Andi Prastowo, 2012: 106). Modul yang dikembangkan sebagai alternatif bahan ajar ataupun sumber belajar, juga sedikit mengangkat karakter lokal Prajurit Bregada atau Prajurit Kraton Yogyakarta yang mana karakter Prajurit Bregada disajikan dalam bentuk desain karakter yang dapat dijadikan referensi bagi siswa untuk mendesain karakter figur. Pemilihan modul sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X jurusan animasi dipilih karena modul memiliki karakteristik mandiri, mudah untuk dipelajari dan digunakan karena berbentuk cetak praktis bisa dipelajari di sekolah maupun di rumah. Materi yang terkandung di dalam modul sudah disesuaikan dengan silabus

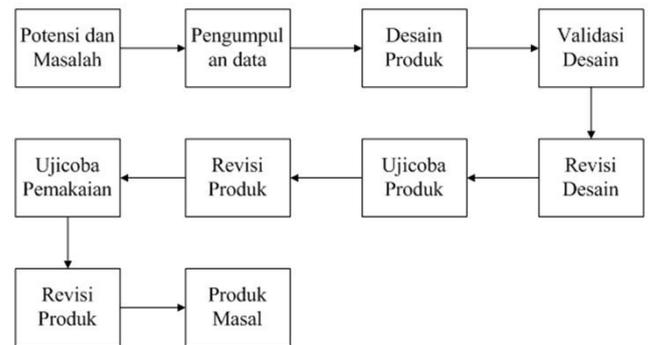
dan standar kompetensi yang digunakan di jenjang kelas X mata pelajaran menggambar Jurusan Animasi, sehingga siswa lebih siap dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini akan di fokuskan pada mengembangkan media pembelajaran berupa modul cetak desain karakter figur pada mata pelajaran menggambar Jurusan Animasi di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian pengembangan modul desain karakter figur untuk siswa kelas X jurusan animasi di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sugiyono, 2009:407).

Dalam penelitian R & D ini, peneliti berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah adalah adanya penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Hasil akhir dari kegiatan tersebut adalah berupa desain produk yang nantinya masih bersifat hipotetik, karena efektifitasnya belum terbukti dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian. Maka dari itu untuk mengetahui keefektifan produk

tersebut diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan



pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).

**Gambar 1.** Bagan modifikasi penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2011: 298)

Bagan di atas merupakan penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono, pembuatan produk untuk penelitian dan pengembangan pelaksanaannya tidak sampai pada produk masal. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 5 langkah dari 10 langkah sampai dengan revisi produk.

1. Potensi dan Masalah. *Research and development* dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2. Mengumpulkan informasi. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perancangan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk. Hasil akhir dari penelitian *research and development* adalah desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya.

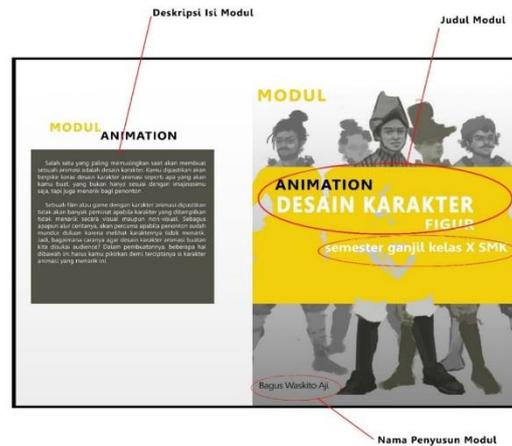
4. Validasi Desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru secara rasional layak digunakan dengan cara meminta penilaian oleh ahli yang berpengalaman.

5. Perbaikan Desain. Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara perbaikan desain atau revisi.

**PEMBAHASAN**

Setelah melakukan pengumpulan data dari observasi dan wawancara, di SMK Negeri 3 Kasihan terutama pada jurusan animasi kelas X, peneliti menemukan beberapa permasalahan, diantaranya terbatasnya bahan ajar teks terutama dalam bentuk modul. Dalam pembelajaran menggambar keterbatasan materi membuat guru perlu kerja ekstra karena harus mengumpulkan materi dari berbagai sumber belajar, dan terkadang karena sumber belajar yang tersedia terbatas maka tidak jarang guru hanya memberi penugasan kepada siswa untuk menggambar benda benda disekitar lingkungan sekolah. Dengan sumber belajar yang tidak konsisten membuat siswa kebingungan karena tidak adanya urutan pembelajaran yang jelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan perancangan dengan analisis pembelajaran dan menganalisis produk atau media yang tepat dan cocok untuk memecahkan masalah-masalah tersebut sesuai dengan sumber data yang telah peneliti kumpulkan. Setelah adanya analisis yang panjang maka solusi yang tepat untuk mengurangi masalah tersebut adalah media pembelajaran yang berupa modul sesuai dengan karakteristik dan kelebihan-kelebihan yang terdapat pada modul. Materi yang dikembangkan dalam

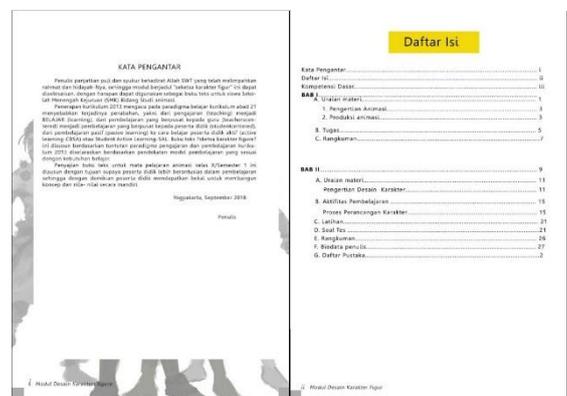
modul cetak ini adalah desain karakter figur. Setelah menentukan media dan materi, peneliti kemudian melakukan perancangan modul Adapun hasil dari pengembangan awal media modul ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.** Sampul desain pertama pada modul cetak “desain karakter figur”

a. Cover/Sampul

Sampul terdiri dari judul modul, sub judul, kegunaan modul dan nama penyusun modul



**Gambar 3.** Pendahuluan dan daftar isi pada modul cetak “desain karakter figur”

b. Pendahuluan dan Daftar Isi

Pada desain modul yang pertama peneliti memasukan pendahuluan dan daftar isi, dimana pendahuluan berisikan kata pengantar dari penulis kemudian daftar isi berisikan daftar materi yang dimasukkan kedalam modul dari setiap halamannya. Daftar isi yang mencantumkan halaman dari setiap

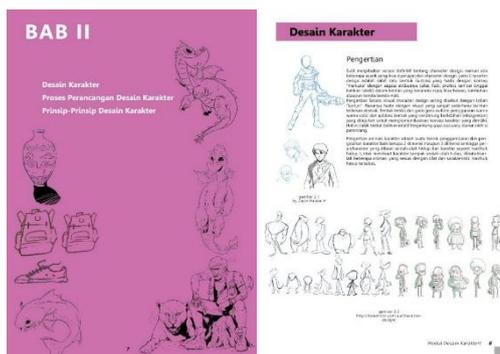
bagian modul sehingga memudahkan pengguna dalam mencari materi yang dikehendaki.



**Gambar 4.** Bab II pada modul cetak “desain karakter figur”

#### c. Bab I

Bab I pada desain modul yang pertama ini berisikan tentang materi animasi dasar mulai dari pengertian animasi secara umum dan proses produksi animasi mulai dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Serta di akhir bab I ini ditambahkan rangkuman dan juga soal untuk siswa animasi.



**Gambar 5.** Bab II pada modul cetak “desain karakter figur”

#### d. Bab II

Bab II pada desain modul yang pertama membahas tentang desain karakter mulai dari pengertian, gaya karakter, jenis jenis karakter, tahap mendesain karakter, rangkuman dan soal.

Desain modul cetak desain karakter figur yang telah di rancang selanjutnya di validasi. Validasi oleh ahli materi dan dan ahli media sebagai validator. Validasi dilakukan dengan cara konsultasi dan revisi pada pakar yaitu guru matapelajaran dan dosen yang sudah berpengalaman untuk menilai produk modul cetak desain karakter figur.

### Hasil validasi

#### a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah guru mata pelajaran menggambar animasi, di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul. Tugas dari ahli materi adalah menilai validitas modul desain karakter figur sesuai dengan kebutuhan belajar siswa animasi kelas X dan Kompetensi Dasar. Dalam penilain pada ahli materi mencakup dari kesesuaian dan kelayakam materi modul, kelengkapan materi modul, dan susunan kepenulisan modul sesuai hirarki yang benar.

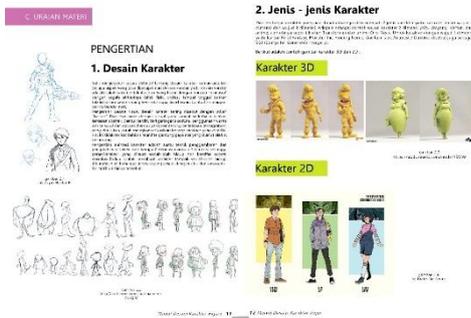
##### 1. Sebelum Revisi

Modul awal yang sudah dirancang oleh peneliti dan sudah dicetak, kemudian dikonsultasikan pada tanggal 10 oktober 2018 kepada guru animasi sebagai ahli materi, dari hasil konsultasi yang pertama oleh ahli materi menyarankan merubah susunan materi modul menurut urutan yang benar, kemudian kelengkapan dalam modul seperti, lembar pengesahan, tujuan dan manfaat, pokok materi, indikator pencapaian kompetensi dan tes formatif, didapatkan hasil validasi modul desain karakter figur oleh ahli materi sebelum dilakukan revisi terhadap dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi masing-masing mendapatkan skor total 31 dan 28 dengan masing masing rata-rata 2,9 dan 2,5 untuk mendapatkan prosentase kelayakan yaitu

dengan cara menjumlahkan skor total dari kedua aspek, melalui penghitungan diatas didapatkan prosentase 67% dengan dengan kategori layak. Walaupun termasuk dalam kategori layak namun karena banyaknya kekurangan pada modul dan banyaknya masukan dan saran pada konsultasi yang pertama ini sehingga ahli materi menyarankan untuk merevisi modul pembelajaran tersebut.

2. Revisi Pertama

Setelah dilakukan validasi materi modul desain karakter figur yang pertama oleh ahli peneliti melakukan revisi untuk pertama kalinya, banyak perubahan materi modul yang di revisi antara lain kedalaman materi dan keruntutan materi modul, penambahan lembar pengesahan, tujuan dan manfaat, pokok materi, indikator pencapaian kompetensi dan tes formatif. Adapun contoh yang direvisi pada tahap pertama ini sebagai berikut:



Gambar 6. Pengertian dan jenis karakter (sesudah direvisi pertama)

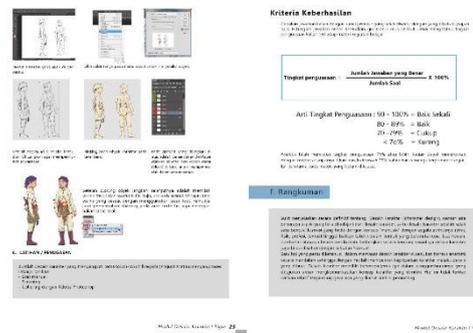


Gambar 7. Penambahan pokok-pokok materi dan tes formatif

Hasil validasi modul desain karakter figur pada tanggal 15 oktober 2018, oleh ahli materi setelah revisi tahap pertama terhadap dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi masing-masing mendapatkan skor total 40 dan 34 dengan masing masing rata-rata 3,8 dan 3,1 untuk mendapatkan prosentase kelayakan, yaitu dengan cara menjumlahkan skor total dari kedua aspek, melalui penghitungan diatas didapatkan presentase 84% dengan katagori sangat layak, untuk materi isi modul desain karakter figur setelah revisi yang pertama sudah sangat layak namun oleh ahli materi menyarankan diberikan tambahan lembar kerja siswa sebagai pelengkap modul, maka diperlukan revisi yang kedua.

3. Revisi Kedua

Sebenarnya hasil yang yang didapatkan dari validasi sebelumnya sudah baik, namun diperlukan revisi yang kedua karena ada penambahan lembar kerja dan kriteria keberhasilan sebagai kelengkapan dalam media modul. Penambahan lembar kerja bertujuan untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini yaitu mendesain karakter guna dapat dipelajari secara mandiri. Berikut adalah lembar kerja yang ditambahkan.



Gambar 8. Penambahan lembar kerja dan indikator pencapaian

Pada revisi yang kedua dilaksanakan pada tanggal 4 desember 2018, asil validasi modul desain

karakter figur oleh ahli materi setelah revisi tahap kedua terhadap dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi masing-masing mendapatkan skor total 40 dan 42 dengan masing masing rata-rata 3,8 dan 3,8 untuk mendapatkan prosentase kelayakan yaitu dengan cara menjumlahkan skor total dari kedua aspek, melalui penghitungan di atas didapatkan prosentase 93% dengan katagori sangat layak dan tanpa revisi.

#### Kesimpulan Hasil Validasi Ahli Materi

Kesimpulan dari Revisi yang pertama dan kedua didapatkan materi yang sudah memenuhi standar kompetensi dan keruntutan materi adapun materi modul desain karakter figur yang telah divalidasi oleh ahli materi mencakup sebagai berikut: (1) lembar pengesahan, (2) kata pengantar, (3) tujuan dan manfaat, (4) pokok-pokok materi, (5) daftar isi dan daftar gambar, (6) pendahuluan, (7) BAB I, (8) standar kompetensi (9) indikator pencapaian kompetensi, (10) uraian materi “Pengertian animasi dan proses produksi animasi”, (11) tugas dan rangkuman, (12) BAB II, (13) kompetensi dasar (14) indikator pencapaian materi, (15) uraian materi “Pengertian desain karakter, gaya dan jenis, (16) aktifitas pembelajar “Membuat desain karakter, proses perancangan dan lembar kerja”, (17) penugasan, tes formatif, dan kriteria keberhasilan, (18) daftar pustaka dan profil penulis.

Hasil dari angket yang diberikan kepada ahli materi sebagai lembar instrumen validasi mencakup 22 butir indikator dibagi dalam 2 aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi dengan penghitungan penilaian dengan *Lingkert Scale*. Adapun lembar instrumen hasil dari validasi disajikan ditabel berikut:

Berdasarkan tabel validasi oleh ahli media yang mencakup dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi, jumlah nilai akhir yang didapatkan adalah 40 untuk aspek pembelajaran dan 42 untuk aspek materi. Hasil dari penghitungan skor penilaian oleh ahli materi diperoleh prosentase 93% termasuk dalam skala 4 yang dikategorikan sangat layak. Kesimpulan dari hasil penghitungan yang didapat oleh peneliti melalui 3 kali konsultasi dengan 2 kali revisi maka materi modul desain karakter figur sudah sangat layak digunakan menurut ahli media sesuai dengan data yang telah dipaparkan di atas.

#### b. Validasi Ahli Media

Ahli media yang menjadi penilai modul desain karakter figur untuk siswa kelas X jurusan animasi SMK adalah dosen jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta.

Konsultasi kepada ahli media yang pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2018 peneliti menyerahkan modul yang telah dirancang dalam bentuk cetak kemudian diserahkan kepada ahli media untuk dicermati dan dinilai apakah telah memenuhi kelayakan secara kemediannya.

##### 1. Sebelum Revisi

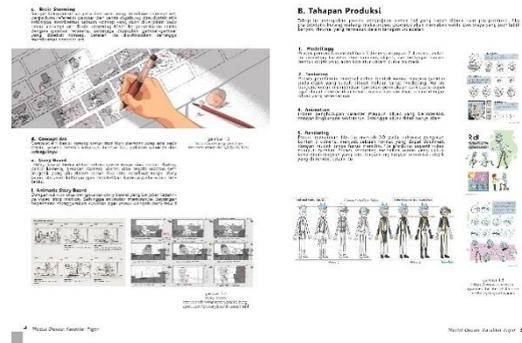
Modul awal yang sudah dirancang oleh peneliti dan sudah dicetak, kemudian dikonsultasikan pada tanggal 3 Desember 2018 kepada dosen sebagai ahli media. Hasil konsultasi tahap pertama ini oleh ahli media memberikan banyak catatan dan masukan kepada peneliti yang pertama desain layout sampul *cover* dan *back cover* tidak rapi, kedua susunan *layout* isi modul juga berantakan dan membingungkan sebagai contoh konsistensi jarak *border* kerton dengan *font* yang

tidak konsisten, ukuran *font* yang bermacam-macam membingungkan pembaca, pemilihan warna *layout* isi yang mengganggu dan penempatan gambar pendukung kurang tertata rapi. Dari semua itu sehingga media modul belum dikategorikan layak. Ahli media juga memberikan masukan mengenai penggunaan garis (*grid*) pada saat mendesain *layout* modul agar susunan isi modul menjadi lebih rapi. Didapatkan hasil validasi antara lain aspek ukuran modul, aspek desain sampul modul, dan aspek desain isi modul. Hasil validasi yang pertama oleh ahli media terhadap tiga aspek yaitu ukuran modul, desain sampul modul dan desain isi modul, setelah dilakukan penghitungan didapatkan 67% dengan kategori layak. Walaupun mendapatkan pencapaian yang layak namun sebenarnya banyak bagian dari modul yang direvisi, mulai dari *cover* dan *back cover*, *layout* yang tidak rapi, penggunaan jenis *font* yang banyak, pemilihan warna latar dan penempatan gambar yang acak, maka oleh ahli media menyarankan peneliti untuk merevisi media modul.

2. Revisi Pertama

Setelah peneliti melakukan konsultasi yang pertama kepada ahli media peneliti mendapatkan banyak masukan dan saran sehingga diperlukan revisi, sesuai dengan hasil konsultasi oleh ahli media meliputi poin-poin diataranya desain *layout* sampul *cover* dan *back cover* tidak rapi, kedua *layout* isi modul, *margins teks*, ukuran *font* yang bermacam-macam, pemilihan warna *layout* isi dan penempatan gambar pendukung kurang tertata rapi.

Gambar 9. Cover modul setelah revisi pertama



Gambar 10. Perbaikan layout hal 4&5 setelah revisi pertama

Hasil validasi yang kedua atau setelah dilakukan revisi pertama oleh ahli media terhadap 3 aspek mendapatkan prosentase 72,5% dengan kategori layak. Walaupun mendapatkan pencapaian yang layak namun ahli media menyarankan untuk revisi karena masih terdapat kekurangan dan kesalahan, terutama pada penggunaan *bold* dan *italic*, penulisan hirarki, bloking dan beberapa kesalahan penulisan kata.

3. Revisi Kedua

Konsultasi modul desain karakter figur kertiga pada tanggal 27 Desember 2018 oleh ahli media, diberikan beberapa perbaikan yaitu pada ukuran *font* hirarki, kemudian penggunaan *bold* dan *italic* pada penulisan kata asing, penamabahan arti pada istilah asing untuk memperjelas pesan modul dan juga penambahan gambar ilustrasi dan blok pada rangkuman.



**Gambar 11.** Perbaikan layout hal 7&11 setelah revisi kedua

Hasil validasi yang ketiga atau setelah dilakukan revisi kedua oleh ahli media terhadap 3 aspek yaitu aspek ukuran modul, aspek desain sampul modul dan aspek desain isi modul mendapatkan prosentase 92% dengan katagori sangat layak tanpa revisi.

#### 4. Kesimpulan Hasil Validasi Ahli media

Setelah melakukan konsultasi dan validasi modul desain karakter figur kepada ahli media, sebanyak 3 kali dengan 2 kali revisi didapatkan media pembelajaran dalam bentuk modul cetak berukuran A4 yang dicetak dengan kertas *woodstok* 260 gsm untuk sampul/cover dan isi menggunakan *paperbook* 90 gsm berjumlah 35 halaman. Jenis *font Leelawadee Ragular*, ukuran *font* 10,23 spasi 1,5 dengan ukuran margin atas 3, bawah 3, kanan 2, kiri 2. Untuk mengetahui kelayakan modul, berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media melalui dua kali revisi yang meliputi 3 aspek, antara lain aspek ukuran modul, aspek desain sampul modul, dan aspek desain isi modul. Didapatkan hasil validasi akhir yang dipaparkan dalam tabel distribusi frekuensi, meliputi aspek visual dengan skor 8, aspek desain sampul modul mendapatkan skor 33 dan aspek desain isi modul dengan skor 69, sehingga jumlah total skor validasi akhir yang didapatkan melalui penjumlahan ketiga aspek yaitu 102. Untuk mengetahui kelayakannya maka total skor dibagi dengan skor ideal kemudian dikali 100 didapatkan prosentase skor media 92%, dikonversikan pada skala kelayakan maka nilai 92% termasuk dalam skala 4 yang dikategorikan sangat layak.

Kesimpulan dari hasil penghitungan yang didapat oleh peneliti melalui 3 kali konsultasi

dengan 2 kali revisi, maka media modul desain karakter figur sudah sangat layak digunakan menurut ahli media sesuai dengan data yang telah dipaparkan di atas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pembahasan yang telah ditulis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Modul telah melewati tahap validasi dan revisi oleh guru mata pelajaran menggambar sebagai ahli materi dan dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) yang ahli dalam bidang desain, sebagai ahli media sehingga mencapai kriteria kelayakan sebagai bahan ajar. Dengan tiga kali validasi dan dua kali revisi diperoleh prosentase skor oleh ahli materi sebesar 93%, dari ahli media sebesar 92% berdasarkan tabel skala kelayakan maka hasil dari ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat layak.

Kesimpulan hasil akhir yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media bahwa modul cetak desain karakter figur ini layak dijadikan sebagai suplemen tambahan bagi peserta didik dan sebagai bahan ajar untuk kelas X jurusan animasi di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta.

2. Materi desain karakter figur disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik khususnya siswa kelas X Jurusan Animasi di SMK Negeri 3 Kasihan Bantul. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, dapat diketahui dari hasil validasi oleh ahli materi yaitu pada poin kesesuaian materi dengan peserta didik, didapatkan skor 4 oleh ahli materi dengan kriteria sangat baik, sehingga kesimpulannya bahwa modul cetak desain karakter figur yang dirancang dan dikembangkan layak dan sesuai dengan

kebutuhan si siswa kelas X Jurusan Animasi di SMK Kasihan Bantul.

3. Modul cetak desain karakter figur yang dikembangkan berukuran kuarto atau A4 mempunyai dimensi 210 mm x 297 mm dengan material *cover/sampul* menggunakan kertas *woodstook* ketebalan 260 gsm, material isi modul menggunakan kertas *paperbook* 90 gsm sebanyak 34 halaman dan 2 lembar sampul disajikan dengan format *potrait*. Materi modul memuat tentang pengertian animasi, proses produksi animasi, pengertian desain karakter, jenis-jenis karakter desain, gaya desain karakter, konsep mendesain karakter dan proses perancangan desain karakter.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan maka peneliti memeberikan saran sebagai berikut:

1. Keluasan dan kedalaman materi bahan ajar modul cetak agar diperluas sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami materi secara utuh.

2. Karena penelitian modul pembelajaran ini hanya terbatas pada uji coba kelayakan oleh ahli media, maka peneliti menyarankan agar penelitian ini diteruskan melalui uji coba dan eksperimen sampai pada efektifitasnya.

3. Pengembangan modul cetak desain karakter figur ini belum sempurna baik secara isi materi, struktur dan desain sehingga bisa dilakukan pengembangan legih lanjut agar dapat secara utuh berperan dalam proses pembelajaran menggambar jurusan animasi dijenjang SMK.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Prastowo, Andi. 2012 *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Purwanto. G. Sulasmini. E. 2012 *Sebelum dan Sesudah Amandemen*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.