

**MEDIA TUTORIAL KERAJINAN GERABAH DI LOMBOK BARAT  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**Andi Yana Eka Nadi**  
**Program Studi S1 Teknik Informatika**  
**STMIK Bumigora Mataram**  
**Email : Andiyanaekanadi@gmail.com**

**ABSTRAK**

*Gerabah merupakan perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar untuk dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan manusia, salah satunya adalah digunakan sebagai alat rumah tangga, namun seiring dengan perkembangannya, gerabah tidak hanya digunakan sebagai alat rumah tangga akan tetapi digunakan sebagai hiasan atau pernak pernik. Keahlian membuat gerabah ini hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu yang sudah terbiasa dalam membuatnya, karena membuat gerabah memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan harus di pelajari dalam pembuatannya. Aplikasi media tutorial ini bertujuan menyampaikan informasi dan memperkenalkan gerabah khususnya bagi pengrajin pemula dan bisa menciptakan cara belajar baru yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengrajin gerabah khususnya bagi para pemula yang ingin belajar membuat kerajinan gerabah, sehingga kedepannya banyak pengrajin-pengrajin gerabah yang baru. Dalam pembuatan aplikasi Media Tutorial Kerajinan Gerabah ini penulis akan menggunakan Metode pengembangan multimedia Luther Sutopo. Adapun tahapannya adalah concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, Distribution. Hasil dari penelitian adalah sebuah aplikasi Media Tutorial Kerajinan Gerabah Berbasis Multimedia. Didalam aplikasi ini nantinya terdapat konten-konten informasi sejarah gerabah, jenis gerabah, alat dan bahan, dan proses pembuatan, gallery, dan about. Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi Media Tutorial Kerajinan Gerabah adalah dapat membantu masyarakat dan pengrajin pemula untuk belajar membuat kerajinan gerabah yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan adanya aplikasi ini.*

**Kata kunci :** Tutorial, Gerabah, Multimedia.

**I. PENDAHULUAN**

Gerabah merupakan perkakas yang terbuat dari tanah liat yang di bentuk kemudian di bakar untuk dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan manusia, salah satunya adalah digunakan sebagai alat rumah tangga, namun seiring dengan perkembangannya, gerabah tidak hanya digunakan sebagai alat rumah tangga akan tetapi digunakan sebagai hiasan atau pernak pernik. Keterampilan dalam membuat gerabah telah dilakukan sejak zaman dahulu dan sudah menjadi perkembangan peradaban bangsa di nusantara, jejak sejarahnya pun jelas yaitu terwariskan hingga masa saat ini. Keahlian membuat gerabah ini hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu yang sudah terbiasa dalam membuatnya, karena membuat gerabah memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan harus

di pelajari dalam pembuatannya, salah satu cara untuk mempelajari teknik-teknik pembuatan gerabah adalah dengan cara melihat langsung proses pembuatannya. Namun, berdasarkan *survey* dan wawancara yang penulis lakukan dengan ketua pasar seni di Banyuwangi didapatkan data bahwa bagi para pemula yang ingin belajar membuat kerajinan gerabah dengan hanya melihat secara langsung yang hanya bisa dilihat dimana tempat pengrajin itu berada tanpa bisa dilihat atau dipelajari dimana-mana oleh pemula yang ingin belajar membuat gerabah, cara yang seperti ini akan sulit dimengerti, dimana kita ketahui sendiri bahwa membuat kerajinan gerabah memiliki tingkat kesulitan yang tinggi apalagi bagi para pemula tanpa adanya panduan yang bisa kita lihat setiap saat.

Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang beragam dapat mempermudah kita memahami cara-cara dalam pembuatan gerabah, salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi multimedia. Berbicara tentang multimedia adalah salah satunya tentang media pengajaran atau pembelajaran yang bisa memberikan sebuah tampilan yang lebih menarik dan lebih mudah di mengerti, sehingga bagi para pemula yang ingin belajar membuat kerajinan gerabah ini bisa menggunakan multimedia pembelajaran sebagai panduan dalam membuat kerajinan gerabah. Multimedia sangat banyak digunakan dalam kegiatan yang berhubungan dengan informasi dan pembelajaran yang dapat menyajikan sebuah informasi atau suatu cara pembelajaran yang menarik dan efisien serta lebih mudah di mengerti. Dengan multimedia juga kita dapat menggunakannya sebagai alat dan media untuk lebih memperjelas dan memperkenalkan cara membuat kerajinan gerabah yang lebih mudah untuk di mengerti. Seperti yang kita ketahui perkembangan multimedia interaktif sudah sangat pesat, multimedia sendiri merupakan penggabungan dari media antara teks, audio, gambar serta animasi yang dapat dibuat sebagai suatu aplikasi yang lebih menarik. Melihat potensi multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan pembelajaran yang menarik, maka penulis melakukan penelitian dengan tema "Media Tutorial Kerajinan Gerabah di Lombok Barat Berbasis Multimedia dengan Studi kasus di Banyumulek". Informasi yang ada nantinya akan diterapkan bagi semua orang, khususnya pengrajin pemula yang ingin belajar membuat kerajinan gerabah, dan merancangnyanya dalam bentuk sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai panduan dalam belajar membuat kesenian gerabah yang lebih mudah dipahami, jika dibandingkan dengan hanya menggunakan lisan maupun tulisan.

## II. METODOLOGI

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk membuat sebuah aplikasi. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara *Study literature dan wawancara*.

### 2. Tahap Konsep (*Concept*)

#### Tujuan

Tujuan dibuatnya ini, yakni untuk membantu memudahkan para pengrajin khusus pengrajin pemula untuk belajar membuat kerajinan gerabah dengan cara yang lebih efektif, interaktif dan efisien sehingga mudah dipelajari dimana-mana dan dipahami serta lebih menarik.

#### Pengguna/Target User

Sasaran pengguna aplikasi media tutorial ini terdiri :

##### a. Pengguna demografis:

1. Primer
2. Skunder
3. Jenis Kelamin

##### b. Psikografis

#### Konten

Konten yang akan dibuat dalam aplikasi ini adalah menampilkan informasi mengenai kerajinan gerabah yang ada di Banyumulek. Informasi yang ada meliputi: Proses pembuatan gerabah, bahan yang digunakan membuat gerabah, alat yang digunakan membuat gerabah, jenis-jenis gerabah dan finishing.

#### Konten Multimedia Yang Digunakan

##### • Gambar

Gambar yang digunakan untuk merancang aplikasi ini berasal dari karya penulis dan beberapa diambil dari internet.

##### • Suara

Suara yang digunakan dalam aplikasi ini berformat \*.wav yang digunakan untuk kombinasi video. Digunakan untuk suara tombol, *music* pengiring, dan Intro.

- **Animasi**

Animasi yang digunakan diolah dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Animasi disimpan dalam format \*.swf. Digunakan untuk animasi seperti animasi tombol, animasi tulisan dan animasi gambar.

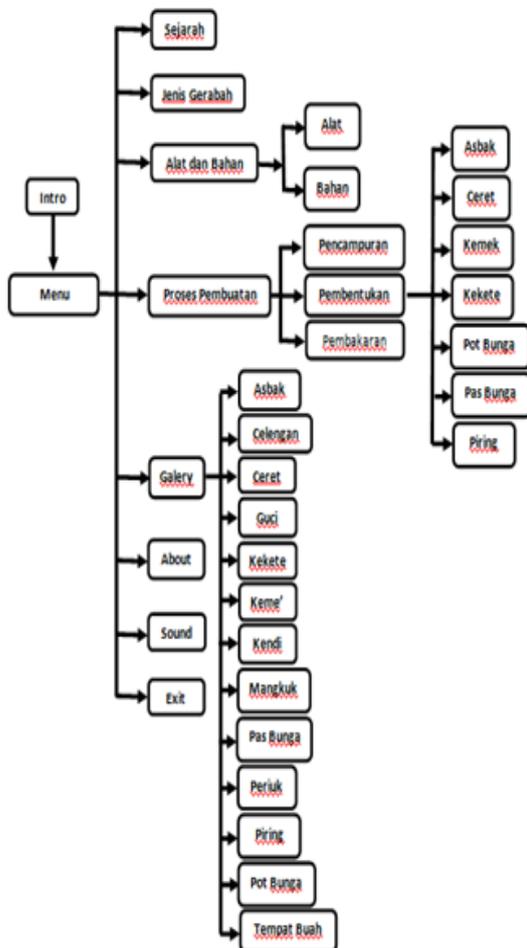
- **Video**

Video yang ada ini diambil langsung menggunakan kamera DSLR *Nikon D5200* dan Video ini diolah dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS3*.

### 3. Tahap Perancangan (Design)

Dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat ini, dimulai dari intro sebagai pembuka, kemudian masuk kedalam menu utama

#### Struktur Navigasi



Gambar 3.1. Desain Navigasi Aplikasi

### Storyboard Aplikasi

Storyboard adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan

Tabel 3.3 Storyboard Aplikasi

Scene	Visual	Sound
1	<p>Intro merupakan tampilan awal ketika aplikasi dijalankan. Pada intro ini terdapat tombol Play yang fungsinya untuk membawa pengguna ke menu utama.</p>	Intro. Button Mp3
2	<p>Pada menu utama terdapat 6 tombol yaitu, Sejarah, Jenis gerabah, Alat dan bahan, Proses pembuatan, Gallery dan About yang berfungsi membawa pengguna ke menu selanjutnya dari tombol tersebut dan terdapat tombol Exit.</p>	Button Mp3

### Storyboard Video

Tabel 3.4 Storyboard Video Proses Pencampuran

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene : 1 Durasi : 4 detik Terlihat text judul dari video yaitu Pencampuran Bahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : Zoom in</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene : 2 Durasi : 2 detik Terlihat gambar orang membawa tanah liat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Long shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : Follow</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		Instrument: Stary night

Tabel 3.5 Storyboard Video Pembuatan Asbak

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 4 detik Terlihat text judul dari video yaitu Asbak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 4 detik Terlihat gambar tangan yang membentuk bagian gerabah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Close Up</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Bird eye view</li> </ul>		Instrument: Kazami Dori. Wav

Tabel 3.6 Storyboard Video Pembuatan Ceret

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 6 detik Terlihat text judul dari video yaitu Ceret</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 6 detik Terlihat gambar orang yang membentuk bagian gerabah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Medium shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		Instrument: Kazami Dori. wav

Tabel 3.7 Storyboard Video Pembuatan Kemek

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 7 detik Terlihat text Judul dari video yaitu kemek.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 8 detik Terlihat gambar orang yang sedang membuat gerabah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Medium shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		Instrument: Datane. Wav

Tabel 3.8 Storyboard Video Pembuatan Kekete

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 7 detik Terlihat text Judul dari video yaitu kekete</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 8 detik Terlihat gambar tangan yang sedang membuat gerabah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Close Up</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Bird eye view</li> </ul>		Instrument: Kazami Dori. Wav

Tabel 3.9 Storyboard Video Pembuatan Pot Bunga

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 3 detik Terlihat text Judul dari video yaitu Pot Bunga.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 6 detik Terlihat gambar tangan yang sedang membuat gerabah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Medium Long Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		Instrument: Kazami Dori. Wav

Tabel 3.10 Storyboard Video Pembuatan Vas Bunga

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 4 detik Terlihat text Judul dari video yaitu Vas Bunga.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 6 detik Terlihat gambar tangan yang sedang membuat gerabah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Medium Long Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		Instrument: Kazami Dori. Wav

Tabel 3.11 Storyboard Video Pembuatan Piring

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 4 detik Terlihat text Judul dari video yaitu Piring</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-
<p>Scene :2 Durasi : 11detik Terlihat gambar tangan yang memegang cetakan gerabah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Medium Close Up</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		Instrument: Special Lady – The Weddin g

Tabel 3.12 Storyboard Video Proses Pembakaran

Keterangan	Video	Sound
<p>Scene :1 Durasi : 5 detik Terlihat text Judul dari video yaitu Proses Pembakaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Type Shot : Wide Shot</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Movement : -</li> <li><input type="checkbox"/> Camera Angle : Eye Level</li> </ul>		-



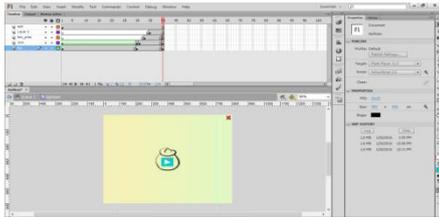
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Authoring Menggunakan Adobe Flash CS6

##### a. Halaman Intro

Pada aplikasi ini intro, yaitu intro yang berisi animasi teks, dan animasi gambar.

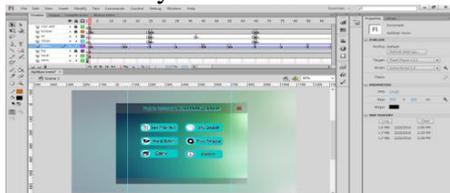
Intro



Gambar 4.5 Tampilan Project Intro

##### b. Halaman Menu Utama

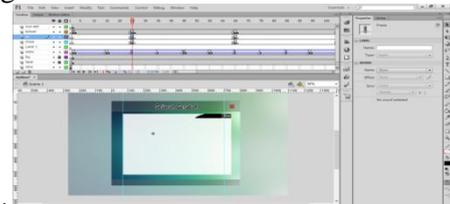
Pada halaman menu utama aplikasi terdapat teks “Media Tutorial Kerajinan Gerabah”. Terdapat 7 buah tombol yaitu tombol menu.



Gambar 4.6 Tampilan Project Menu Utama

##### c. Halaman Menu Sejarah

Halaman menu sejarah merupakan halaman materi yang menampilkan teks yang menjelaskan tentang sejarah gerabah.



Gambar 4.7 Tampilan Project Menu Sejarah

##### d. Halaman Menu Jenis Gerabah

Halaman menu utama jenis gerabah merupakan halaman informasi tentang jenis gerabah. Dalam membuat halaman menu jenis gerabah

dibutuhkan bahan-bahan seperti gambar, dan teks.



Gambar 4.8 Tampilan Project Menu Jenis Gerabah

##### e. Halaman Menu Alat dan Bahan

Halaman menu alat dan bahan merupakan halaman yang berisi informasi tentang alat dan bahan yang digunakan membuat gerabah.



Gambar 4.9 Tampilan Project Menu Alat dan Bahan

##### f. Halaman Menu Proses Pembuatan

Halaman menu proses pembuatan terdapat 3 tombol yaitu pencampuran, pembuatan, pembakaran. Masing-masing tombol berisi tentang tahap pembuatan gerabah yang berbentuk video



Gambar 4.10 Tampilan Project Menu Proses Pembuatan

##### g. Halaman Menu Gallery

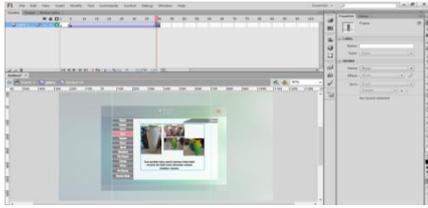
Halaman menu gallery merupakan halaman yang berisi gambar dan teks mengenai informasi gambar tersebut.

###### 1) Halaman Utama Gallery



Gambar 4.11 Tampilan Utama Project Menu Gallery

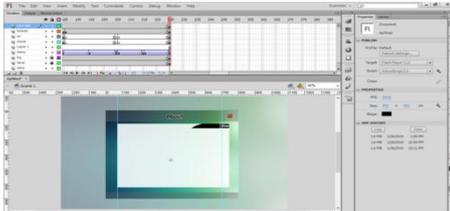
###### 2). Halaman Isi Gallery



Gambar 4.12 Tampilan Isi Project Menu Gallery

**h. Halaman Menu About**

Halaman menu *about* berisi tentang identitas penulis dan tentang aplikasi ini.



Gambar 4.13 Tampilan Project Menu About

**4.2 Pembahasan**

**4.2.1 Uji Coba (Testing)**

Uji coba atau *testing* dilakukan untuk mengetahui apakah program yang sudah dibangun, dapat bermanfaat dan diterima oleh pengguna.

**4.2.1.1. Alpha Test**

*Alpha test* dilakukan langsung oleh pembuat program untuk menguji apakah program yang telah dibuat berjalan dengan benar. Berikut tabel pengujian aplikasi:

Tabel 4.4 Alpha Test

No	Halaman	Berfungsi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Intro			
	a. Animasi Intro	√		Animasi teks menjadi icon gerabah
	b. Tombol play	√		Masuk ke halaman menu utama
	c. Sound	√		Sound button
2	Menu utama			
	a. Tombol Exit	√		Keluar dari aplikasi
	b. Tombol sejarah	√		Menuju ke halaman sejarah
	c. Tombol jenis gerabah	√		Menuju ke halaman jenis gerabah
	d. Tombol alat dan bahan	√		Menuju ke halaman menu alat dan bahan
	e. Tombol proses pembuatan	√		Menuju ke halaman menu proses pembuatan

1	f. Tombol gallery	√		Menuju ke halaman menu gallery
	g. Tombol About	√		Menuju ke halaman about
	h. Sound	√		Sound button
3	Sub menu halaman sejarah			
	a. Tombol close	√		Kembali ke menu utama
4	Sub menu halaman jenis gerabah			
	b. Tombol exit	√		Keluar dari aplikasi
	c. Tombol next	√		Menuju halaman jenis gerabah selanjutnya
	d. Tombol back	√		Menuju halaman jenis gerabah sebelumnya
5	Sub menu alat dan bahan			
	a. Tombol alat	√		Menuju halaman informasi alat
	b. Tombol bahan	√		Menuju halaman informasi bahan
	c. Tombol close	√		Kembali ke menu utama
	d. Tombol Exit	√		Keluar dari aplikasi
	e. Tombol next	√		Menuju halaman selanjutnya
6	Sub menu proses pembuatan			
	f. Tombol back	√		Menuju halaman jenis gerabah sebelumnya
	a. Pencampuran	√		Menuju halaman pencampuran
	b. Pembuatan	√		Menuju sub menu pembuatan
	• Asbak	√		Video pembuatan asbak
	• Ceret	√		Video pembuatan ceret
	• Kemek	√		Video pembuatan kemek
	• Kekete	√		Video pembuatan kekete
	• Pot bunga	√		Video pembuatan pot bunga
	• Vas bunga	√		Video pembuatan vas bunga
• Piring	√		Video pembuatan piring	
c. Pembakaran	√		Menuju halaman pembakaran	
d. Tombol close	√		Kembali ke menu utama	
e. Tombol Exit	√		Keluar dari aplikasi	
7	Sub Menu Gallery			
	a. Asbak	√		Menuju halaman asbak
	b. Celengan	√		Menuju halaman celengan
	c. Ceret	√		Menuju halaman ceret
	d. Guci	√		Menuju halaman guci
	e. Kekete	√		Menuju halaman kekete
	f. Keme	√		Menuju halaman keme
	g. Kendi	√		Menuju halaman kendi
	h. Mangkuk	√		Menuju halaman mangkuk
	i. Vas bunga	√		Menuju halaman vas bunga
	j. Puk	√		Menuju halaman puk
	k. Piring	√		Menuju halaman piring
	l. Pot bunga	√		Menuju halaman pot bunga
	m. Tempat buah	√		Menuju halaman tempat buah
	n. Tombol close	√		Kembali ke menu utama
o. Tombol Exit	√		Keluar dari aplikasi	
8	About			
	a. Tombol close	√		Kembali ke menu utama
	b. Tombol Exit	√		Keluar dari aplikasi

**4.2.1.2. Beta Test**

*Betha test* dilakukan dengan metode angket untuk pengrajin gerabah di Banyumulek dengan cara mendemokan

aplikasi dan memberi kuisioner kepada pengrajin

Berikut ini hasil metode angket yang diberikan kepada pengrajin:

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Angket Pengrajin**

No	Pertanyaan	Tanggapan					
		SS	S	KS	TS		
1	Tampilan aplikasi menarik?	1	10%	9	90%	0	0
2	Aplikasi mudah digunakan?	4	40%	6	60%	0	0
3	Informasi mengenai sejarah gerabah banyumulek benar atau tidak?	10	100%	0	0%	0	0
4	Informasi mengenai jenis gerabah jelas dan benar?	10	100%	0	0%	0	0
5	Informasi mengenai proses pembuatan gerabah sudah benar dan jelas?	10	100%	0	0%	0	0
6	Informasi mengenai alat dan bahan benar dan tidak salah?	7	70%	3	30%	0	0
7	video mengenai proses pembuatan gerabah sudah jelas dan benar?	8	80%	2	20%	0	0
8	Penerapan teks, video, gambar, dan animasi bagus dan menarik?	1	10%	9	90%	0	0
9	Aplikasi mempermudah pengrajin pemula belajar membuat gerabah?	6	60%	4	40%	0	0
10	Setuju dengan penggunaan atau pemanfaatan aplikasi multimedia sebagai alat bantu pembelajaran membuat gerabah?	8	80%	2	20%	0	0

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

Berdasarkan hasil angket diatas dinyatakan bahwa semua pertanyaan yang diajukan untuk pengrajin diperoleh tanggapan setuju dengan kemudahan dalam menggunakan aplikasi dan konten informasi pada aplikasi sudah jelas dan benar. Selain itu juga pengrajin setuju dengan tampilan aplikasi media tutorial kerajinan gerabah ini, dengan adanya aplikasi media tutorial ini bisa mempermudah pengrajin dan pemanfaatan sebagai alat bantu dalam belajar membuat gerabah untuk pengrajin pemula

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### 1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada Bab I dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibangun alat bantu berupa aplikasi Media Tutorial Kerajinan Gerabah Berbasis Multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang mampu menampilkan teks, gambar, animasi, video dan sound yang memudahkan pengrajin pemula

dalam belajar membuat kerajinan gerabah.

2. Berdasarkan hasil uji coba atau *testing* aplikasi yang dilakukan dengan metode *betha test* pada Bab IV, seluruh responden ataupun pengrajin pemula di desa Banyumulek setuju dengan aplikasi dan konten informasi pada aplikasi sudah jelas dan benar, serta pengrajin setuju dengan tampilan aplikasi, sehingga media tutorial kerajinan gerabah ini bisa membantu mempermudah pengrajin pemula belajar dimana saja untuk membuat kerajinan gerabah.

##### 2. Saran

Dari paparan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis sadar bahwa penelitian ini masih sangat jauh dari sempurna, sehingga penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Penulis sadar bahwa kualitas aplikasi ini masih jauh dari sempurna sehingga kedepannya perlu diperbaiki.
2. Penulis merasa kualitas audio dan video masih kurang sehingga perlu diperbaiki.
3. Materi yang disampaikan dalam aplikasi masih kurang sehingga perlu ditambah dan dilengkapi.

Demikian kesimpulan dan saran dari penulisan penelitian ini, dengan harapan dapat bermanfaat bagi semua pihak, saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk dapat menyempurnakan penelitian ini.

#### REFERENSI

- Bawantara, Agung. (2008). *PanduanMembuat Video Keluarga*. Jakarta :Kawan Pustaka.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital-DasarTeori Dan Pengembangannya*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Hajar A.K, M. (nd), internet.Home / Pemula / Tutorial / Menenal Macam-Macam Sudut Pandang (Angle) Dalam Fotografi. Di akses pada alamat

- <http://www.kelasfotografi.com/2015/02/mengenal-macam-macam-sudut-pandang.html>, di akses pada tanggal 25-05-2015 jam 10.45
- padatanggal 19-02-2015 jam 16:35 Wita.
- Irvana, Sindy.(2011) bahan pembuatan gerabah. Di akses pada alamat <http://sindyirvana.blogspot.co.id/2011/12/b-bahan-pembuatan.html>, tanggal 19-02-2015 jam 16:23 wita
- Izham, Dedy. Cara Cepat Belajar *Adobe Flash*. Diunduh pada alamat [http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/11/BAB\\_1\\_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf](http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/11/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf), diakses pada tanggal 06-08-2015 jam 19.20 WITA.
- Riyana, Cepi. *Digital Video Editing with Adobe Premiere Pro*. Diunduh pada alamat [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/197512302001121-](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197512302001121-)
- Saeful.(2012). Sejarah gerabah. Diunduh pada alamat <http://saefulhistory-sejarah-saefulhistory.blogspot.co.id/2012/02/gerabah.html>. Di akses pada tanggal 19-02-2015 jam 16:47 Wita.
- [photoshop.html](http://photoshop.html), diakses tanggal 19-02-2015 jam 14.00 WITA.
- Vaughan, Tay. (2004). *multimedia.making it work*. Yogyakarta: Andi offset.
- Wikipedia. Tembikar. Diunduh pada alamat <https://id.wikipedia.org/wiki/Tembikar>, diakses pada tanggal 19-02-2015 jam 16:21 Wita.
- Zaenudin, Akbar (2012) Geliat gerabah lombok. Diakses pada alamat <http://sGeliatIndustriGerabahdiBanyumulekLombok.html> tanggal 21-01-2015 Jam 16:30 wita