

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR DIAGRAM	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Definisi Operasional	7
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Asumsi	11
G. Hipotesis	12
H. Metode Penelitian	12
I. Lokasi dan Sampel Penelitian	12
BAB II HASIL BELAJAR DESAIN MODE DAN MINAT MENJADI <i>FASHION ILLUSTRATOR</i>	
A. Tinjauan Mata Kuliah Desain Mode	13
1. Tujuan Mata Kuliah Desain Mode	13
2. Materi Perkuliahan Desain Mode	14
a. Peran dan Fungsi <i>Fashion Illustrator</i> dalam Usaha Bidang Busana	14
b. Tren Mode Abad XV – XXI	18
c. Pembuatan Desain <i>Fashion Illustration</i> pada Media <i>Advertising</i>	26
B. Hasil Belajar Desain Mode	41
1. Pengertian Hasil Belajar Desain Mode	41
2. Hasil Belajar Desain Mode Ditinjau dari Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor	42
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	46
C. Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	49
1. Pengertian Minat	49
2. Pembentukan, Perkembangan dan Pengukuran Minat	51
3. Profesi <i>Fashion Illustrator</i>	52
4. Minat Mahasiswa Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	54
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	59
B. Populasi dan Sampel Penelitian	59
C. Alat Pengumpulan Data Penelitian	60
D. Teknik Pengolahan Data Penelitian	61
E. Uji Coba Instrumen Penelitian	62
F. Pengolahan Data Identitas Responden	65
G. Analisis Statistik	66
H. Prosedur Penelitian	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	71
1. Identitas Responden	71
2. Hasil Belajar Desain Mode dan Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	73
3. Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode Terhadap Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian	82
1. Hasil Belajar Desain Mode	82
2. Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	85
3. Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode Terhadap Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	86
4. Besarnya Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode Terhadap Minat Menjadi <i>fashion Illustrator</i>	87

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	88
B. Implikasi	90
C. Dokumentasi	91

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN :

1. KISI-KISI	94
2. INSTRUMEN PENELITIAN	101
3. HASIL PERHITUNGAN DATA	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Salah satu karya Ruben Toledo	15
2.2 Salah satu karya Jordi Labanda	16
2.3 Salah satu karya Jason Brook	17
2.4 Salah satu model busana pada tahun 1584 Madrid, Prado	19
2.5 Salah satu model busana pada tahun 1759, London	20
2.6 Salah satu model busana pada tahun 1831, Vercailles	20
2.7 Salah satu model busana pada tahun 1906	21
2.8 Salah satu model busana pada tahun 1920-an	22
2.9 Salah satu model busana pada tahun 1929 – 1930	22
2.10 Salah satu model busana pada tahun 1947, <i>CHRISTIAN DIOR'S</i> “ <i>New Look</i> ”	23
2.11 Salah satu model busana pada tahun 1966	24
2.12 Salah satu model busana pada tahun 1973	25
2.13 Salah satu model busana pada tahun 1983	25
2.14 Salah satu model busana pada tahun 2000-an	26
2.15 Tahapan pembuatan gambar ilustrasi busana	27
2.16 Teknik penyelesaian gambar desain ilustrasi busana pesta dengan pensil hitam	28
2.17 Teknik penyelesaian gambar desain ilustrasi busana pesta dengan pensil warna	29
2.18 Teknik penyelesaian gambar desain ilustrasi busana pesta dengan spidol	30
2.19 Teknik penyelesaian gambar desain ilustrasi busana pesta dengan cat air	31
2.20 Teknik penyelesaian gambar desain ilustrasi busana pesta dengan <i>crayon</i>	32
2.21 Teknik penyelesaian gambar desain ilustrasi busana pesta dengan <i>eye shadow</i>	33
2.22 Pemasukan gambar ke <i>drawing page</i>	35
2.23 Penggunaan <i>freehand tool</i> pada objek	35
2.24 Penggunaan <i>shape tool</i> pada objek	36
2.25 <i>Convert Line to Curve</i>	36
2.26 Penguncian garis	37
2.27 Pemberian warna dan hasil pewarnaan dengan <i>color palette</i>	37
2.28 Hasil Pemberian Warna <i>Color Palette</i>	38
2.29 <i>Mood board</i> sebagai sumber inspirasi/ide pada pembuatan desain <i>fashion illustration</i>	39
2.30 Contoh penerapan desain <i>fashion illustration</i> pada media <i>advertising</i> (iklan pada majalah)	39
2.31 Contoh media <i>advertising</i> (sampul majalah) yang menerapkan gambar desain <i>fashion illustration</i>	40
2.32 Contoh media <i>advertising</i> (<i>Home Page Fashion Illustrator</i> di internet) yang menerapkan gambar desain <i>fashion illustration</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
3.1 Interpretasi Nilai r	64
4.1 Asal Sekolah	71
4.2 Dorongan Masuk Program Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI	72
4.3 Tujuan utama Masuk Program Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI	72
4.4 Kriteria Hasil Belajar Desain Mode	73
4.5 Hasil Belajar Desain Mode Berdasarkan Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor	74
4.6 Kriteria Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	76
4.7 Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i> berdasarkan faktor internal dan eksternal	76
4.8 Hasil Uji Normalitas pada Variabel X dan Variabel Y	78
4.9 Persamaan Regresi	79



DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Hal
4.1 Data Hasil Belajar Desain Model	75
4.2 Data Minat Menjadi <i>Fashion Illustrator</i>	77
4.3 Perhitungan Koefisien Determinasi	82

