

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penunjang suksesnya program pembangunan nasional, karena pendidikan menjadi faktor utama yang dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengusahakan dan menyelenggarakan berbagai program pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu formal, nonformal dan informal, sebagaimana ditetapkan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab VI Pasal 13 bahwa : " Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya". Jalur pendidikan formal adalah jalur pendidikan berjenjang dan berkesinambungan dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi.

Tujuan pendidikan tinggi adalah menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan dan kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Tinggi (PTN) yang dapat menghasilkan tenaga kependidikan akademik dan profesional untuk berperan serta dalam membangun bangsa dan negara. UPI memiliki peranan penting untuk mewujudkan strategi pembangunan pendidikan serta bertanggung jawab dalam mengembangkan disiplin ilmu dan teknologi, menghasilkan tenaga ahli bermutu, dan pengembangan kebutuhan masyarakat akan tenaga profesional.

UPI memiliki tujuh fakultas, diantaranya Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK). Salah satu jurusan yang berada di bawah naungan FPTK adalah Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) yang memiliki tiga program studi, yaitu Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Program Studi Pendidikan Tata Busana, dan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Tujuan Program Studi Pendidikan Tata Busana seperti yang tercantum di dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana (2006:4) adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sarjana PKK yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial bidang pendidikan Tata Busana.
2. Menjadi Program Studi pendidikan Tata Busana yang mampu melakukan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan Tata Busana
3. Menjadi Program Studi pendidikan Tata Busana yang mampu melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam membantu peningkatan kehidupan keluarga dan masyarakat dalam pendidikan Tata Busana.

Bertitik tolak dari tujuan Program Studi Pendidikan Tata Busana di atas, maka sebagai upaya untuk membekali kemampuan mahasiswa, Program Studi Pendidikan Tata Busana merancang suatu program pembelajaran dalam bentuk kurikulum yang dituangkan ke dalam beberapa mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa, sehingga dapat mengembangkan keahlian sesuai dengan

kebutuhan di masyarakat. Mata Kuliah Desain Mode pada struktur kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana tahun 2006 merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana sesuai kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana yang diberikan pada semester 4 dengan bobot 2 sks.

Pada mata kuliah Desain Mode, mahasiswa mempelajari berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain busana. Mata kuliah Desain Mode memiliki tujuan seperti yang tercantum dalam silabus perkuliahan (2006:10) adalah sebagai berikut :

Mahasiswa yang menyelesaikan perkuliahan ini diharapkan mampu memahami tentang peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha bidang busana., desainer Indonesia dan dunia, *trend mode*, mengembangkan konsep pembuatan desain *Presentation Drawing* pada pembuatan busana kerja instansi/perusahaan, konsep pembuatan *Production Sketching* pada perencanaan produksi busana santai/*casual*, penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising*, mengembangkan konsep pembuatan desain 3 dimensi dan penerapan teknologi digital pada proses pembuatan desain busana

Mengacu pada tujuan silabus perkuliahan Desain Mode, maka mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan Desain Mode dengan baik dan sungguh-sungguh, akan memberikan nilai positif yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku dalam diri mahasiswa. Perubahan tersebut meliputi perubahan dari aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan mengenai Desain Mode yang disebut dengan hasil belajar, seperti yang telah diungkapkan oleh Nana Sudjana (2005:5) bahwa : "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan".

Hasil belajar berupa aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal berupa adanya keinginan pribadi dan faktor eksternal berupa adanya dorongan dari berbagai pihak untuk dapat menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain busana. Penguasaan mahasiswa pada berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam Desain Mode diharapkan akan menumbuhkan minat pada diri mahasiswa untuk menjadi seorang *fashion illustrator*.

*Fashion Illustrator* merupakan salah satu profesi dalam bidang busana yang dapat dipilih atau dijadikan peluang kerja oleh mahasiswa Program Studi Tata Busana dalam merealisasikan pengetahuan dan keterampilan membuat gambar ilustrasi busana. *Fashion Illustrator* dalam usaha bidang busana secara umum memiliki peran sebagai pembuat gambar desain *fashion illustration* pada media *advertising*. Media *advertising* bidang busana adalah salah satu media promosi suatu produk atau suatu usaha bidang busana.

Gambar desain yang ditampilkan pada media *advertising* adalah berupa gambar desain *fashion illustration* yang memiliki karakteristik penggambaran di luar aturan/ukuran normal tubuh manusia (8 x tinggi kepala). Kelebihan dari gambar *fashion illustration* adalah pada tampilan gambar yang walaupun dibuat dalam proporsi/anatomi yang tidak sempurna, namun tetap terlihat proporsional, menarik dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Untuk kepentingan tertentu, seperti untuk media *advertising* bidang busana, jenis gambar ini sangat menunjang karena karakternya yang estetis dan artistik. Pembuatan media *advertising* dengan

didukung oleh desain *fashion illustration* yang estetik akan membuat media *advertising* lebih menarik untuk dilihat dan dibaca konsumen.

Seorang *fashion illustrator* atau seorang pembuat desain ilustrasi mode sangat berperan dalam pembuatan desain *fashion illustration*. Seorang *Fashion Illustrator* harus mampu membuat desain *fashion illustration* dengan menerapkan unsur dan prinsip desain, baik membuat desain dengan cara manual maupun menggunakan *software* komputer yang dapat membantu pembuatan gambar ilustrasi (*Computer Aided Design*).

Uraian latar belakang masalah di atas menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian tentang kontribusi hasil belajar desain mode terhadap minat menjadi *fashion illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2005.

## **B. Perumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *fashion illustrator*. Desain mode merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.

Ruang lingkup perkuliahan Desain Mode meliputi pengetahuan tentang peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha busana, desainer Indonesia dan dunia, tren mode, mengembangkan konsep pembuatan desain *Presentation Drawing* pada pembuatan busana kerja instansi/perusahaan, konsep pembuatan *Production Sketching* pada perencanaan produksi busana santai/casual, penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising* bidang busana,

mengembangkan konsep pembuatan 3 dimensi dan penerapan teknologi digital pada proses pembuatan desain busana.

Hasil belajar Desain Mode yang dicapai oleh mahasiswa dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar Desain Mode yang diperoleh diharapkan dapat menumbuhkan minat mahasiswa menjadi *Fashion Illustrator*. Minat memiliki peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan seseorang pada saat melakukan berbagai kegiatan. Dengan minat yang kuat, mahasiswa akan bekerja keras untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Minat menjadi *Fashion Illustrator* dapat timbul karena adanya sikap sungguh-sungguh dari mahasiswa selama mengikuti perkuliahan Desain Mode.

Upaya untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas, maka masalah penelitian ini dibatasi pada :

1. Hasil belajar Desain Mode ditinjau dari :
  - a. Kemampuan kognitif mengenai pengetahuan yang berhubungan dengan profesi *fashion illustrator* mencakup pengetahuan perkembangan mode, peran *fashion illustrator* pada usaha busana, penerapan unsur dan prinsip desain pada desain *fashion illustration* dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising* bidang busana.
  - b. Kemampuan afektif yang mencakup penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, dan pengkarakteristikan sikap mahasiswa dalam pembuatan desain *fashion illustration* dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising*.

- c. Kemampuan psikomotor mengenai kemampuan dalam membuat desain *fashion illustration* untuk media *advertising* dalam berbagai bidang usaha busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain yang tepat baik dengan cara manual atau menggunakan *software* komputer yang dapat membantu pembuatan gambar ilustrasi (*Computer Aided Design*).
2. Minat menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005.
3. Kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005.
4. Besarnya kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator*

### **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini perlu dijelaskan untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam mengartikan istilah yang terdapat pada judul penelitian ini yaitu "Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode Terhadap Minat Menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005". Istilah-istilah yang perlu mendapat penjelasan sebagai berikut :

#### **1. Kontribusi**

Kontribusi adalah sumbangan suatu variabel terhadap variabel lainnya (Suprian A. S. 1996: 4)

Kontribusi yang dimaksud pada penelitian ini mengacu pada pendapat Suprian A. S. yaitu sumbangan hasil belajar Desain Mode sebagai variabel X terhadap minat menjadi *fashion illustrator* sebagai variabel Y.

## 2. Hasil Belajar Desain Mode

### a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan (Nana Sudjana 2005:5)

### b. Desain Mode

Desain mode merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI. Tujuan mata kuliah ini berdasarkan silabus perkuliahan Desain Mode (2006:1) adalah :

Mempelajari secara teori dan praktek tentang peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha bidang busana, desainer Indonesia dan dunia, *trend mode*, mengembangkan konsep pembuatan desain *Presentation Drawing* pada pembuatan busana kerja instansi/perusahaan, konsep pembuatan *Production Sketching* pada perencanaan produksi busana santai/*casual*, penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising*, mengembangkan konsep pembuatan 3 dimensi dan penerapan teknologi digital pada proses pembuatan desain busana.

Mengacu pada dua pengertian di atas, maka penulis tafsirkan bahwa hasil belajar desain mode adalah perubahan tingkah laku yang dilihat dari tiga kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dari materi perkuliahan desain mode yang telah diperoleh. Hasil belajar desain mode dibatasi pada hasil belajar mengenai perkembangan mode, peran *fashion illustrator* pada usaha busana, penerapan unsur dan prinsip desain pada desain *fashion illustration* dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising* bidang busana.



### 3. Minat Menjadi *Fashion Illustrator*

#### a. Minat

Minat menurut Slameto (2003:180) adalah "...suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh setelah mendapatkan pengetahuan/pengalaman terhadap sesuatu"

#### b. *Fashion Illustrator*

*Fashion Illustrator* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari *fashion* yang berarti mode dan *illustrator* yang berarti juru gambar, pelukis. *Illustrator* adalah orang yang melukis gambar-gambar hias untuk majalah, buku, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke 3, 2000: 425)

Minat menjadi *fashion illustrator* mengacu pada pengertian di atas yaitu ketertarikan untuk menjadi pembuat gambar desain ilustrasi mode (busana) untuk diterapkan pada majalah, buku, media *advertising* dan sebagainya.

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2007:15), yaitu : "... tujuan penelitian menyebutkan tentang apa yang ingin diperoleh". Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Tujuan Umum

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh data mengenai :

- a. Hasil belajar Desain Mode ditinjau dari kemampuan kognitif, kemampuan afektif, kemampuan psikomotor dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005.
  - 1) Kemampuan kognitif mengenai pengetahuan yang berhubungan dengan profesi *fashion illustrator* yang mencakup pengetahuan perkembangan mode, tentang peran dan fungsi *fashion illustrator* pada usaha busana, penerapan unsur dan prinsip desain pada desain *fashion illustration*, dan penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising* bidang busana.
  - 2) Kemampuan afektif yang mencakup penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, dan pengkarakteristikan sikap mahasiswa dalam pembuatan desain *fashion illustration* dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising*.
  - 3) Kemampuan psikomotor mengenai kemampuan dalam membuat desain *fashion illustration* untuk media *advertising* dalam berbagai bidang usaha busana dengan menerapkan unsur dan prinsip desain yang tepat baik dengan cara manual atau menggunakan *software* komputer yang dapat membantu pembuatan gambar ilustrasi (*Computer Aided Design*).
- b. Minat menjadi *fashion illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005

- c. Kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005
- d. Besarnya kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005

#### **E. Manfaat Penelitian**

Secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat pada :

##### **a. Penulis**

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan, menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebagai mahasiswa Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Busana serta. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sumber belajar yang dapat menambah pemahaman menulis tentang pembuatan desain busana, terutama desain *fashion illustration*.

##### **b. Mahasiswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI untuk lebih mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kreatifitas dalam pembuatan desain *fashion illustration* serta penguasaan materi perkuliahan Desain Mode.

#### **F. Asumsi**

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran penelitian yang kebenarannya tidak diragukan dan dapat diterima oleh peneliti, minimal bagi masalah yang

diteliti. Anggapan dasar adalah asumsi yang dapat diterima sebagai kebenaran tanpa perlu dibuktikan lagi (Moh. Ali, 1997: 13). Pendapat tersebut menjadi acuan untuk mengajukan asumsi penelitian, antara lain :

1. Hasil belajar Desain Mode merupakan gambaran penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan Desain Mode. Asumsi ini mengacu pada pendapat Nana Sudjana (2005: 3) bahwa : "Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor".
2. Minat untuk menadi *Fashion Illustrator* dapat tumbuh pada mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan Desain Mode yang dipengaruhi oleh rasa ketertarikan pada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan membuat desain *fashion illustration*. Anggapan dasar ini mengacu pada pendapat Slameto (2003: 180) bahwa : "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh"

#### **G. Hipotesis**

Hipotesis dipandang sebagai suatu jawaban yang sementara, seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2003:64) bahwa: " Hipotesis adalah suatu jawaban yang sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul". Perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah "Terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar Desain Mode (variabel X) terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* (variabel Y)

#### **H. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analitik yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang terjadi pada masa

sekarang. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkapkan tentang kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan kuesioner (angket), dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik.

### **I. Lokasi dan Sampel Penelitian**

Lokasi dalam penelitian ini adalah Jurusan PKK FPTK UPI yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi No. 207 Telp. 2013163 Pes. 3408 Bandung 40154. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005. Alasan penulis memilih lokasi penelitian adalah :

1. Belum ada penelitian mengenai kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi *Fashion Illustrator* di Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.
2. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005 sebagai responden penelitian memenuhi syarat sebagai sampel penelitian.