

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada Bab V ini akan diuraikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Kesimpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan latar belakang masalah, tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian mengenai “Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode Terhadap Minat Menjadi *Fashion Illustrator* Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana PKK FPTK UPI Angkatan 2005”.

A. Kesimpulan

1. Hasil Belajar Desain Mode

Hasil belajar desain mode pada mahasiswa ditinjau dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar kemampuan kognitif berada pada kriteria tinggi. Perolehan ini menunjukkan bahwa responden sudah mampu menguasai pengetahuan yang berhubungan dengan profesi *fashion illustrator* yang mencakup : Pengetahuan perkembangan mode, peran dan fungsi *fashion illustrator* pada usaha busana, penerapan unsur dan prinsip desain pada desain *fashion illustration*, dan pengetahuan mengenai penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising* bidang busana. Kondisi ini menggambarkan mahasiswa sudah mampu menyerap materi yang diberikan pada perkuliahan desain mode dengan baik.
- b. Kemampuan afektif berada pada kriteria cukup. Perolehan ini menunjukkan bahwa responden memiliki sikap yang cukup baik dalam penerimaan,

pemberian respon, pengorganisasian, dan pengkarakteristikan sikap mahasiswa dalam pembuatan desain *fashion illustration* dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising*.

- c. Kemampuan psikomotor berada pada kriteria cukup. Perolehan ini menunjukkan bahwa responden sudah memiliki keterampilan yang cukup dalam pembuatan 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*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat menjadi *fashion illustrator* kurang dari setengahnya berada pada kriteria cukup. Besarnya minat menjadi *fashion illustrator* dipengaruhi oleh dorongan dan minat yang dimiliki responden, terbukti dari dorongan utama memasuki Program Studi Pendidikan Tata Busana PKK FPTK UPI karena keinginan sendiri dan tujuan utama memasuki Program Studi Pendidikan Tata Busana PKK FPTK UPI agar dapat membuka lapangan pekerjaan sendiri dan untuk menjadi desainer di bidang busana .

3. Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode Terhadap Minat Menjadi *Fashion Illustrator*

- a. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat kontribusi positif yang signifikan dari hasil belajar desain mode terhadap minat menjadi *fashion illustrator* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI.

- b. Besarnya kontribusi hasil belajar desain mode sebagai variabel X terhadap minat menjadi *fashion illustrator* sebagai variabel Y sebesar 42,08%.

B. Implikasi

Kesimpulan hasil penelitian tentang kontribusi hasil belajar desain mode terhadap minat menjadi *fashion illustrator* mengandung implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar desain mode terhadap minat menjadi *fashion illustrator* pada kemampuan kognitif berada pada kriteria tinggi. Perolehan ini mengandung implikasi bahwa responden sudah mampu menguasai kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan perkembangan mode, peran dan fungsi *fashion illustrator* pada usaha busana, penerapan unsur dan prinsip desain pada desain *fashion illustration*, dan pengetahuan mengenai penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising* bidang busana
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan afektif berada pada kriteria cukup. Perolehan ini mengandung implikasi bahwa responden sudah mempunyai sikap yang cukup baik dalam penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, dan pengkarakteristikan sikap mahasiswa dalam pembuatan desain *fashion illustration* dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising*.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan psikomotor berada pada kriteria cukup. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa pada umumnya responden sudah menguasai keterampilan yang cukup baik dalam penguasaan pembuatan 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*).

4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar desain mode terhadap minat menjadi *fashion illustrator* memberikan kontribusi yang cukup. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa desain mode belum sepenuhnya memberikan sumbangan terhadap minat menjadi *fashion illustrator*. Minat menjadi *fashion illustrator* juga dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya, seperti faktor internal dan eksternal.

C. Rekomendasi

Penulis dengan kerendahan hati bermaksud untuk mengajukan rekomendasi berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian di atas. Rekomendasi tersebut penulis ajukan kepada:

1. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Angkatan 2005

Hasil belajar desain mode berkaitan dengan kemampuan kognitif pada kriteria tinggi, kemampuan afektif pada kriteria cukup dan psikomotor pada kriteria cukup, hendaknya dapat memberikan motivasi bagi mahasiswa untuk terus meningkatkan dan mendalami kemampuan dalam mempelajari materi perkuliahan, mengembangkan pengetahuan dan wawasan seperti membaca berbagai buku tentang desain *fashion illustration*, dan membuka situs internet mengenai desain *fashion illustration*.

2. Dosen Mata Kuliah Desain Mode

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar desain mode berkaitan dengan kemampuan kognitif berada pada kriteria tinggi, kemampuan afektif

berada pada kriteria cukup dan psikomotor berada pada kriteria cukup. Keadaan ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran desain mode antara lain dengan mengembangkan materi dan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan pembuatan desain *fashion illustration* dan lebih memotivasi mahasiswa untuk menjadi *fashion illustrator*. Untuk menambah wawasan mahasiswa, seyogyanya mengundang nara sumber yang ahli di bidangnya.

3. Peneliti Selanjutnya

Ruang lingkup dalam penelitian ini sangat terbatas dan masih banyak aspek yang belum terungkap dan teramati karena keterbatasan penulis. Penulis berharap penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi pada aspek lain yang dapat mempengaruhi minat menjadi *fashion illustrator* seperti faktor kesiapan menjadi *fashion illustrator*, bakat dan motivasi yang dimiliki mahasiswa dalam pembuatan desain *fashion illustration*, serta pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah desain mode.