

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah salah satu usaha yang terencana untuk menunjang suksesnya program pembangunan nasional. Pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang produktif, terampil dan mandiri yang diperlukan dirinya untuk terjun sebagai bagian dari masyarakat, khususnya komunitas masyarakat professional. Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) salah satu faktor yang mendukung pembangunan nasional.

Realisasi dari upaya untuk mewujudkan program tersebut, adalah dengan diselenggarakannya berbagai program pendidikan yang bertujuan mewujudkan manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan dan secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam diri untuk memajukan kehidupan bangsa dan Negara, sebagaimana tercantum dalam UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003, Bab II, Pasal 3 sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Mengacu pada tujuan pendidikan nasional di atas, maka pemerintah menyelenggarakan berbagai program pendidikan demi meningkatkan kualitas

sumber daya manusia seperti yang tercantum dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Bab IV, Pasal 13, ayat 1 bahwa : “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”.

Pendidikan Program Studi D-3 Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha adalah salah satu lembaga pendidikan tinggi formal yang di dalamnya mengembangkan beberapa konsentrasi bidang studi. Salah satu konsentrasi Program Studi yang dikembangkan adalah *Mayor Fashion Design* yang didirikan pada tahun 2007. Program studi ini diselenggarakan dengan berorientasi padatujuan :

Menyiapkan lulusan menjadi desainer dan sekaligus akademisi yang berkualitas, mandiri dan profesional, kreatif, mampu bersaing di dunia industri, serta mampu menerapkan bidang keilmuan seni dan desain pada berbagai bidang disiplin ilmu dan bidang pekerjaan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan di Program Studi D-3 Seni Rupa dan Desain, *Mayor Fashion Design* Universitas Kristen Maranatha, adalah berupa materi pembelajaran dan sistem pembelajaran yang dapat memfasilitasi secara optimal pencapaian tujuan tersebut. Indikator mencapai tujuan yang telah ditetapkan berkaitan dengan materi pembelajaran adalah memberikan pembekalan berupa ilmu pengetahuan, wawasan serta keterampilan yang berkaitan dengan bidang busana.

Sistem pembelajaran berbasis komputer berkembang dan mengalami kemajuan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sistem pengajaran berbasis komputer mengharuskan setiap peserta didik untuk berinteraksi dengan perangkat dan program komputer. Program yang

digunakan berfungsi untuk membantu proses pembelajaran, sebagai alat multimedia, alat bantu di dalam demonstrasi atau sebagai alat bantu di dalam latihan, dan dapat dimanfaatkan sebagai sistem pembelajaran individual.

Computer Graphic adalah salah satu mata kuliah yang dikembangkan pada struktur kurikulum D3 SRD – *Mayor Fashion Design* dan wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa. Mata kuliah *Computer Graphic* diajarkan dengan tujuan untuk menambah kemampuan mahasiswa dalam membuat berbagai macam desain *fashion*. Materi pembelajaran mata kuliah ini meliputi pembuatan rancangan, penataan komposisi dan berbagai gaya *fashion* serta editing ilustrasi desain busana dengan menggunakan program komputer. Proses pembelajaran *Computer Graphic* diselenggarakan dalam bentuk teori yang meliputi pengetahuan dan pemahaman yang berkaitan dengan desain *fashion* serta proses pembelajaran dalam bentuk praktek yang meliputi keterampilan dalam mengoperasikan komputer serta mengaplikasikan keterampilan tersebut pada pembuatan tugas ilustrasi desain busana dengan mengoptimalkan penggunaan program komputer.

Proses pembelajaran *Computer Graphic* dikondisikan agar mahasiswa dapat mengasah keterampilan dalam membuat berbagai macam desain *fashion* dengan mengoptimalkan penggunaan program komputer. Hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran *Computer Graphic*, mahasiswa memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang maksimal dalam membuat berbagai macam desain *fashion*. Berkaitan dengan kondisi tersebut, maka untuk

mengetahui hasil yang dicapai, salah satunya yaitu melalui kualitas tugas atau produk yang dibuat oleh mahasiswa.

Analisis kualitas tugas merupakan salah satu cara untuk mengukur tingkat keberhasilan mahasiswa pada mata kuliah *Computer Graphic*. Menganalisis kualitas tugas berarti menilai kualitas suatu produk yang dibuat oleh mahasiswa. Proses penilaian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis meliputi perencanaan penilaian, instrument penilaian, dan pelaksanaan penilaian. Proses penilaian tersebut dilakukan untuk menentukan pencapaian kompetensi mahasiswa mencakup pengetahuan dan keterampilan berdasarkan suatu kriteria dan standar. Pelaksanaan penilaian bisa dilakukan secara langsung pada saat mahasiswa melakukan aktivitas belajar maupun secara tidak langsung yaitu melalui bukti hasil belajar sesuai dengan kriteria unjuk kerja. Pelaksanaan penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan kemampuan mahasiswa pada pembuatan ilustrasi desain busana pada mata kuliah *Computer Graphic* adalah berupa penilaian hasil belajar.

Penilaian hasil belajar adalah proses pengumpulan dan penggunaan informasi melalui sejumlah bukti untuk membuat keputusan tentang pencapaian hasil belajar atau kompetensi mahasiswa. Salah satu cara dalam penilaian hasil belajar yaitu penilaian produk atau hasil kerja terhadap kemampuan membuat suatu produk. Penilaian produk ini dilakukan dengan cara menganalisis kualitas tugas yang dibuat oleh mahasiswa berupa ilustrasi desain busana sesuai dengan kriteria penilaian yang dibuat dan bertujuan untuk mengukur kualitas dari hasil tugas tersebut. Analisis hasil penilaian tidak hanya ditujukan pada

kemampuan dan kelemahan mahasiswa, tetapi juga berindikasi terhadap efektif tidaknya pendidik dalam mengajar dan bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil yang telah diperoleh.

Berdasarkan uraian diatas, maka sekaitan dengan penulis sebagai calon pengajar maka diperlukan kemampuan dalam mengevaluasi tugas-tugas, khususnya dalam bidang busana, serta mampu melakukan penilaian secara komprehensif yang dilakukan secara sistematis untuk menentukan pencapaian kompetensi peserta didik. Selain dari itu permasalahan pokok dalam penelitian ini terkait erat dengan bidang kajian yang penulis tekuni yaitu bidang desain busana, sehingga penelitian ini dapat memperkuat visi penulis tentang ilustrasi desain busana, baik visualisasi maupun pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari

Pemikiran-pemikiran tersebut di atas, menjadi titik tolak bagi penulis dalam melakukan penelitian tentang analisis kualitas tugas ilustrasi desain busana pada mahasiswa prodi D3 SRD dalam mata kuliah *Computer Graphic* Universitas

Kristen Maranatha

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang sudah disebutkan diatas, kemudian dilakukan identifikasi masalah yang terkait dengan penelitian ini yaitu :

1. Kemampuan mahasiswa dalam membuat ilustrasi desain busana
2. Kualitas hasil tugas ilustrasi desain busana sebagai salah satu indikator pengukuran standar kualitas tugas ilustrasi desain busana terdiri dari kualitas

Image, Background, ClipArt, WordArt dan kemampuan mengolah ilustrasi desain busana berdasarkan prinsip-prinsip desain sebagai salah satu upaya untuk mencapai standar kualitas.

3. Menganalisis kualitas tugas ilustrasi desain busana berdasarkan indikator yang telah ditentukan dengan metode dokumentasi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk mendapat kejelasan dari tujuan penelitian yang akan dicapai. Sugiyono (2011:35) menyatakan bahwa: “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana menganalisis kualitas tugas ilustrasi desain busana dalam mata kuliah *Computer Graphic* pada mahasiswa prodi D3 SRD Universitas Kristen Maranatha ?”.

C. Tujuan Penelitian

Menurut Sutrisno Hadi (Hadeli, 2006:11) mengemukakan bahwa “sebuah penelitian umumnya bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa prodi D3 SRD dalam membuat tampilan *Image* pada pembuatan ilustrasi desain busana dalam mata kuliah *Computer Graphic*.

2. Mengetahui kemampuan mahasiswa prodi D3 SRD dalam membuat tampilan *Background* pada pembuatan ilustrasi desain busana dalam mata kuliah *Computer Graphic*.
3. Mengetahui kemampuan mahasiswa prodi D3 SRD dalam membuat tampilan *ClipArt* pada pembuatan ilustrasi desain busana dalam mata kuliah *Computer Graphic*.
4. Mengetahui kemampuan mahasiswa prodi D3 SRD dalam membuat tampilan *WordArt* pada pembuatan ilustrasi desain busana dalam mata kuliah *Computer Graphic*.
5. Mengetahui kemampuan mahasiswa prodi D3 SRD dalam mengolah ilustrasi desain busana berdasarkan prinsip-prinsip desain, pada mata kuliah *Computer Graphic*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat penelitian “Analisis kualitas tugas ilustrasi desain busana pada mahasiswa prodi D3 SRD dalam mata kuliah *Computer Graphic* Universitas Kristen Maranatha” ditinjau dari segi teori, memperoleh wawasan, pengalaman serta pengetahuan mengenai ilustrasi desain busana.
2. Manfaat penelitian “Analisis kualitas tugas ilustrasi desain busana pada mahasiswa prodi D3 SRD dalam mata kuliah *Computer Graphic* Universitas

Kristen Maranatha” ditinjau dari segi praktik, dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti proses belajar mengajar.

3. Manfaat penelitian “Analisis kualitas tugas ilustrasi desain busana pada mahasiswa prodi D3 SRD dalam mata kuliah *Computer Graphic* Universitas Kristen Maranatha” ditinjau dari segi isu serta aksi sosial, dapat dijadikan sebagai umpan balik untuk menetapkan upaya-upaya meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai analisis kualitas tugas ilustrasi desain busana dalam mata kuliah *Computer Graphic* pada mahasiswa prodi D3 SRD Universitas Kristen Maranatha, secara sistematis dibagi menjadi lima bab, yaitu:

1. Bab I pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II kajian pustaka, berisi tentang gambaran mata kuliah *Computer Graphic*, tujuan mata kuliah *Computer Graphic*, materi mata kuliah *Computer Graphic*, indikator-indikator pada penilaian tugas ilustrasi desain busana, analisis kualitas tugas ilustrasi desain busana.
3. Bab III metodologi penelitian, berisi tentang lokasi dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.
5. Bab V kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan dan saran.

