

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan kelompok pariwisata merupakan kelompok dari sub sistem pendidikan nasional yang diharapkan mampu menciptakan lulusan yang siap kerja, memiliki produktivitas dan kreativitas tinggi sesuai dengan bidang dan keahlian dari setiap program. Program keahlian tata busana merupakan salah satu program keahlian yang ada di SMK Pariwisata, secara spesifik yaitu di SMK Negeri 3 Cimahi. Tujuan program keahlian Tata Busana, sesuai dengan kurikulum SMK (2004:9) yaitu :

Program keahlian Tata Busana merupakan program keahlian SMK yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam membuat busana mulai dari mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana: memilih bahan tekstil dan bahan pelengkap busana secara tepat: menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan: menghias busana sesuai desain dan mengelola usaha di bidang busana.

Pada kurikulum SMK Negeri 3 Cimahi, terdapat tiga program yang ada dalam kelompok Pariwisata Program keahlian Tata Busana, yaitu program normatif, adaptif dan produktif. Program produktif merupakan program keahlian yang berfungsi membekali peserta didik dengan kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional. Salah satu mata diklat program produktif yang wajib diikuti peserta didik yaitu Kompetensi Kejuruan Busana Butik dengan standar kompetensi Menggambar Busana (*Fashion Drawing*).

Berdasarkan standar kompetensi yang diharapkan dikuasai oleh siswa dalam standar kompetensi Menggambar Busana, siswa dituntut untuk mampu membuat desain busana baik secara manual maupun digital. Pembuatan desain busana secara digital diimplementasikan dengan penggunaan perangkat lunak pada komputer sebagai materi pembelajaran dalam standar kompetensi ini.

Menggambar desain busana dengan teknik komputerisasi merupakan salah satu indikator yang tercantum dalam standar kompetensi Menggambar Busana, dengan menggunakan beberapa program seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop. Secara spesifik dalam standar kompetensi Menggambar Busana siswa diberikan materi tentang teknik pembuatan macam-macam tekstur dan motif bahan, teknik penyajian desain busana (*sketching, presentation drawing, production drawing*), teknik pembuatan desain tiga dimensi, teknik pembuatan desain busana menggunakan Corel Draw, teknik penyelesaian gambar desain menggunakan Adobe Photoshop, serta pembuatan media promosi bidang *fashion* dengan *software* Corel Draw dan Adobe Photoshop CS3.

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai teori dan praktek pada standar kompetensi Menggambar Busana dapat dianalisis melalui kegiatan penilaian yang dilakukan oleh pendidik. Kegiatan belajar mengajar tidak dapat lepas dari penilaian, karena efisiensi serta efektivitas kegiatan belajar mengajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian merupakan proses penting untuk memberikan atau menetapkan satuan tertentu kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, dan proses. Terdapat keterkaitan yang sangat erat antara proses analisis dengan kegiatan penilaian, karena dalam proses analisis

terdapat didalamnya kegiatan penilaian khususnya analisis terhadap kualitas dari tugas pembuatan media promosi bidang *fashion* yang dibuat oleh peserta didik dengan program Adobe Photoshop CS3. Poin inti yang akan dianalisis terhadap tugas media promosi bidang *fashion* berupa poster, yaitu mengenai tampilan karakter *background* pada poster *fashion*, pengolahan *image* (foto/*artworks*) pada poster *fashion* menggunakan program Adobe Photoshop CS3, tampilan elemen teks pada poster *fashion*, pengolahan *invisible elements* pada elemen teks dan elemen visual poster *fashion*, pengolahan tipografi teks pada elemen teks poster *fashion* secara keseluruhan, dan penerapan prinsip-prinsip desain pada pembuatan poster bidang *fashion*.

Media promosi bidang *fashion* memiliki banyak jenis dengan format yang berbeda namun tujuan yang sama secara umum, yaitu memberikan informasi kepada masyarakat luas mengenai produk ataupun *event-event* bidang busana hingga membujuk masyarakat untuk menggunakan produk ataupun menghadiri *event* tersebut. Terdapat dua kelompok media dalam dunia periklanan, yaitu *Above The Line* (iklan di TV, radio dan *search engine*) dan *Bellow The Line* (spanduk, brosur dan poster). *Bellow the line* atau media lini bawah secara sederhana didefinisikan sebagai segala aktivitas *marketing* atau promosi penjualan yang sifatnya jangka pendek dan bertujuan merangkul konsumen agar sadar terhadap suatu produk.

Poster merupakan salah satu media promosi *Bellow The Line* yang memiliki kelebihan dalam efisiensi serta efektivitas biaya. Untuk beberapa hal lain seperti mempublikasikan *event-event* khususnya bidang *fashion*, poster

banyak digunakan karena dapat menjangkau konsumen (sebagai sasaran utama) yang lebih spesifik. Selain dari itu ditinjau dari segi estetika, poster juga dapat didesain dengan memaksimalkan visualisasi yang lebih artistik sesuai dengan target pasar yang dituju sehingga masyarakat sebagai target pasar tertarik untuk melihat dan memperhatikannya. Dengan kata lain, poster tidak hanya berperan sebagai salah satu media promosi bidang *fashion*, melainkan juga sebuah reproduksi karya seni rupa yang bernilai estetika tinggi. Keunggulan poster yang telah dikemukakan tersebut adalah alasan utama mengapa tugas poster bidang *fashion* yang dipilih dari sekian banyak tugas yang dibuat oleh peserta didik sebagai bahan untuk diteliti.

Latar belakang di atas merupakan dasar pemikiran penulis untuk mengadakan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis tugas media promosi bidang *fashion* oleh peserta didik kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2009-2010.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang terdapat dalam media promosi bidang *fashion* khususnya poster, yang secara spesifik berkaitan erat dengan penelitian ini meliputi:

- a. Keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam membuat media promosi bidang *fashion* berupa poster, masih memerlukan pengkajian yang lebih spesifik.

- b. Kualitas tugas media promosi bidang *fashion* sebagai salah satu indikator dalam mengukur keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam membuat media promosi bidang *fashion* berupa poster.

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian pokok dalam melakukan penelitian, dengan harapan agar tujuan yang hendak dicapai dapat direalisasikan secara lebih spesifik. Perumusan masalah menurut Suharsimi Arikunto (2002:27) yaitu “Perumusan masalah adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian”.

Menggambar Busana Dengan Komputer merupakan salah satu kompetensi dasar pada standar kompetensi Menggambar Busana di SMK Negeri 3 Cimahi. Salah satu upaya untuk membentuk seperangkat kompetensi tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran standar kompetensi Menggambar Busana adalah melalui pemberian tugas berupa pembuatan tekstur dan pola motif bahan busana dan diaplikasikan pada desain busana menggunakan program Corel Draw, desain sajian dan gambar kerja secara manual, desain busana secara komputerisasi, serta desain media promosi bidang *fashion* (poster) dengan menggunakan program Adobe Photoshop CS3.

Luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian ini serta terbatasnya pengetahuan, tenaga, dan waktu yang penulis miliki maka perlu adanya pembatasan masalah, seperti yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (2002:49) bahwa : “Pembatasan masalah adalah membatasi ruang lingkup masalah yang

sangat luas dengan mengadakan lokalisasi persoalan dan daerah penelitian”. Lingkup pembatasan masalah dalam penelitian ini menganalisis salah satu dari beberapa tugas standar kompetensi Menggambar Busana, yaitu tugas pembuatan desain poster sebagai salah satu media promosi bidang *fashion* dengan menggunakan program *Adobe Photoshop CS3*. Tugas pembuatan desain poster bidang *fashion* ini memiliki kriteria yang telah ditentukan dalam penilaiannya, mulai dari kelengkapan elemen-elemen *layout* poster, kemampuan memilih karakter *background* yang sesuai dengan tema, kemampuan mengedit imej, serta kemampuan menata elemen *layout* poster secara keseluruhan.

Mengacu pada pembatasan masalah tersebut, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana hasil analisis media promosi bidang *fashion* oleh peserta didik di SMK Negeri 3 Cimahi?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman bagi peneliti untuk menentukan arah dan usaha yang tepat guna mencapai tujuan dalam penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menganalisis tugas media promosi bidang *fashion* berupa poster oleh peserta didik kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2009-2010, dilihat dari aspek:

1. Kemampuan dalam mengolah *invisible elements* pada elemen teks dan elemen visual poster *fashion*.
2. Keterampilan dalam menampilkan karakter *background* dan *image* (foto/*artworks*) menggunakan program *Adobe Photoshop CS3*.

3. Keterampilan dalam menampilkan elemen teks pada poster *fashion*.
4. Kemampuan dalam mengolah tipografi teks pada poster *fashion*.
5. Kemampuan menganalisis elemen desain dan prinsip dasar pembuatan poster *fashion*.
6. Kemampuan dalam menerapkan prinsip-prinsip desain pada poster *fashion*.
7. Keterampilan mengolah komposisi *layout* poster *fashion* secara keseluruhan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai segi sebagai berikut:

1. Manfaat dari segi teoritis: memperoleh wawasan, pengalaman serta pengetahuan baik secara empirik maupun teoritis mengenai media promosi bidang *fashion* khususnya poster.
2. Manfaat dari segi kebijakan: meningkatkan kajian teoritis mengenai pembuatan media promosi bidang *fashion* secara spesifik berupa poster *fashion*.
3. Manfaat dari segi praktik: mengembangkan teori serta kreativitas dalam pembuatan media promosi bidang *fashion* berupa poster dengan teknik komputerisasi menggunakan program Adobe Photoshop CS3.
4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial: hasil penelitian dapat dijadikan bahan masukan untuk alternatif pengembangan alat evaluasi praktek pembuatan media promosi bidang *fashion* pada standar kompetensi Menggambar Busana sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada Bab I Pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang penulisan skripsi, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka berisi tinjauan standar kompetensi Menggambar Busana; materi dalam standar kompetensi Menggambar Busana yang terfokus pada materi media promosi bidang *fashion* dan pembuatannya dengan program Adobe Photoshop CS3; serta mengenai penilaian tugas desain poster bidang *fashion* oleh peserta didik kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 3 Cimahi Tahun Ajaran 2009-2010.

Bab III berisi penjelasan tentang metode penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, serta teknik pengumpulan data. Bab IV memaparkan hasil serta pembahasan penelitian. Bab V berisi kesimpulan dan rekomendasi penelitian.