

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan manusia akan *fashion* khususnya *accessories fashion* semakin berkembang, seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), *jewelry* (perhiasan) merupakan bagian dari *accessories fashion* untuk mempercantik tampilan berbusana, sehingga menuntut para pelaku bidang *accessories fashion* untuk lebih berkompetitif dalam menciptakan produk-produk *jewelry* yang lebih inovatif dan kreatif. Setiap produk *jewelry* sangat dipengaruhi oleh kreativitas desainer. Peran dan posisi desainer *jewelry* merupakan bagian yang cukup penting karena berkaitan dengan produktifitas pada pembuatan *jewelry*. Oleh karena itu, desainer *jewelry* dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang berkaitan bidang *fashion* khususnya *jewelry*.

Upaya yang dilakukan untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia terhadap *fashion* khususnya *accessories fashion* berupa *jewelry* yang kreatif dan inovatif, maka dibutuhkan ahli di bidang *jewelry* yang menguasai pengetahuan mengenai *jewelry*, mendesain *jewelry*, memilih material, hingga memilih teknik pembuatan *jewelry*, untuk itu Institut Teknologi Bandung (ITB) merupakan lembaga pendidikan tinggi yang menjadi salah satu pusat pengembangan sains, teknologi dan seni, sebagaimana tercantum dalam Pedoman Bidang Akademik dan Kemahasiswaan ITB tentang informasi umum ITB (2011:30), sebagai berikut:

ITB menjadi lembaga tinggi dan pusat pengembangan sains, teknologi dan seni yang unggul, handal dan bermartabat di dunia yang bersamaan dengan lembaga pendidikan terkemuka bangsa menghantarkan masyarakat Indonesia menjadi bangsa bersatu, berdaulat dan sejahtera.

ITB membina beberapa fakultas diantaranya Fakultas Seni Rupa dan Desain. Jurusan Desain yang memiliki beberapa Program Studi salah satunya Program Studi Kriya Tekstil yang mempelajari bidang tekstil baik teori maupun praktek, dengan tujuan menyiapkan lulusan untuk mampu bekerja secara profesional dalam lingkup industri besar, menengah, kecil, dan lembaga swadaya masyarakat serta mampu bekerja mandiri. Salah satu mata kuliah pilihan yang dapat diikuti oleh mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil di semester lima adalah mata kuliah *Accessories Fashion*. Mata kuliah *Accessories Fashion* termasuk mata kuliah pilihan yang memiliki bobot tiga satuan kredit semester (sks) dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa ITB khususnya mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil.

Tujuan perkuliahan *Accessories Fashion* yaitu membekali mahasiswa dengan pengetahuan serta keterampilan untuk mempersiapkan mahasiswa agar terampil menciptakan inovasi dalam pembuatan *accessories fashion* dengan mempertimbangkan aspek desain berupa tema, teknik pembuatan, dan material yang digunakan dalam pembuatan aksesoris agar menjadi produk *accessories fashion* yang unik dan inovatif.

Mata kuliah ini mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memahami dan menguasai teknik dalam pembuatan *accessories fashion*. Materi pembelajaran *Accessories Fashion* meliputi sejarah singkat aksesoris dan

perkembangannya, macam-macam *accessories fashion* diantaranya *jewelry*, gaya dan trend, pembelajaran material dan teknik pembuatan aksesoris.

*Jewelry* merupakan salah satu materi pada mata kuliah *Accessories Fashion* yang mempelajari: konsep dasar *jewelry*, pengetahuan gaya dan trend sebagai konsep dasar pembuatan *jewelry*, pengetahuan alat pembuatan *jewelry*, pengetahuan sifat-sifat material atau bahan pembuatan *jewelry* non logam, dan pengetahuan teknik pembuatan *jewelry*.

Proses pembelajar *jewelry* yang dilakukan sungguh-sungguh diharapkan akan memberikan dampak positif dan berdampak pada perubahan-perubahan perilaku pada individu yang disebut hasil belajar, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2009:22) yaitu “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Hasil belajar *jewelry* pada kemampuan kognitif meliputi pengetahuan konsep dasar *jewelry*, pengetahuan gaya dan trend sebagai konsep dasar pembuatan *jewelry*, pengetahuan sifat-sifat material atau bahan pembuatan *jewelry*, dan pengetahuan teknik pembuatan *jewelry*. Kemampuan afektif mencakup sikap dalam memahami teori tentang konsep dasar *jewelry*, ketelitian dalam menyiapkan bahan yang dibutuhkan, kehati-hatian dalam memilih material berdasarkan sifatnya, kerapian dalam membuat ornamen dan desain *jewelry*, kreatif dalam penggunaan material dan inovatif dalam menciptakan *jewelry*. Kemampuan psikomotor mencakup penguasaan keterampilan menyiapkan bahan

dan alat yang dibutuhkan, keterampilan menggunakan material berdasarkan sifatnya, keterampilan dalam membuat ornamen dan desain untuk membuat *jewelry*, serta keterampilan pembuatan *jewelry* berdasarkan gaya dan *trend* sebagai kesiapan menjadi desainer *jewelry*. Hasil belajar *jewelry* dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai kesiapan menjadi desainer *jewelry*.

Kesiapan sangat penting untuk memulai suatu pekerjaan, dengan memiliki kesiapan pekerjaan akan dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik. Sejalan dengan pernyataan Slameto (2010:113) bahwa “Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk member respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi”. Kesiapan menjadi desainer *jewelry* dimungkinkan timbul setelah mahasiswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar *Jewelry* pada mata kuliah *Accessories Fashion*.

Berdasarkan uraian di atas merupakan titik tolak bagi penulis untuk meneliti lebih jauh bagaimana Manfaat Hasil Belajar *Jewelry* Sebagai Kesiapan Menjadi Desainer *Jewelry* dengan membatasi penelitian pada mahasiswa Prodi Kriya FSRD ITB akatan 2008.

## B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Mohamad Ali (1994:37), menjelaskan bahwa “..identifikasi masalah merupakan rumusan dan deskripsi tentang analisa dan ruang lingkup masalah yang dirumuskan baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan”. Sesuai dengan pendapat tersebut, identifikasi masalah perlu ditetapkan lebih dahulu

untuk memudahkan dan mengetahui kemungkinan-kemungkinan masalah yang timbul dalam melaksanakan penelitian, sehingga identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Pembelajaran *jewelry* memiliki tujuan yaitu membekali mahasiswa dengan pengetahuan serta keterampilan untuk mempersiapkan mahasiswa agar terampil menciptakan inovasi dalam pembuatan *jewelry* agar menjadi produk *accessories fashion* yang unik dan inovatif. Mahasiswa dituntut untuk memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berhubungan dengan *jewelry*, sehingga setelah mengikuti proses pembelajaran mahasiswa dapat mengalami perubahan tingkah laku (mencapai suatu hasil belajar tertentu) yang ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Hasil belajar *jewelry* diharapkan dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga hasil belajar ini diharapkan dapat dijadikan bekal ilmu dan keterampilan yang bermanfaat terhadap kesiapan mahasiswa menjadi desainer *jewelry*.

## 2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah sebagai langkah awal untuk memperjelas ruang lingkup penelitian dan bagian pokok dari kegiatan penelitian. Cholid Narbuko (2009:162) berpendapat bahwa “Yang dimaksud perumusan masalah adalah untuk membatasi masalah penelitian yang telah ditetapkan”.

Pokok permasalahan yang menjadi titik tolak penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Seberapa besar manfaat hasil belajar *jewelry* terhadap kesiapan menjadi desainer *jewelry*?”.

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan manfaat hasil belajar *jewelry* yang meliputi: pengetahuan mengenai konsep dasar *jewelry*, pengetahuan gaya dan *trend* sebagai konsep dasar pembuatan *jewelry*, pengetahuan sifat-sifat material atau bahan pembuatan *jewelry* dan pengetahuan teknik pembuatan *jewelry*.

### C. Tujuan Penelitian

Memperoleh data tentang manfaat hasil belajar *jewelry* sebagai kesiapan menjadi desainer *jewelry* pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil FSRD ITB angkatan 2008, mencakup:

1. Kemampuan kognitif meliputi penguasaan pengetahuan tentang konsep dasar *jewelry*, pengetahuan gaya dan trend sebagai konsep dasar pembuatan *jewelry*, pengetahuan sifat-sifat material atau bahan pembuatan *jewelry*, dan pengetahuan teknik pembuatan *jewelry*.
2. Kemampuan afektif meliputi perubahan sikap dalam pembuatan *jewelry*, dalam memahami teori tentang konsep dasar *jewelry*, ketelitian dalam menyiapkan bahan yang dibutuhkan, kehati-hatian dalam memilih material berdasarkan sifatnya, kerapihan dalam membuat ornamen dan desain *jewelry*, kreatif dalam penggunaan material dan inovatif dalam menciptakan *jewelry*.
3. Kemampuan psikomotor meliputi aspek-aspek kekuatan fisik saat pembuatan desain *jewelry*, ketelitian dalam pembuatan *jewelry*, keserasian dalam mendesain *jewelry*, kreatif dalam mendesain *jewelry* dan mengaplikasikannya pada mata kuliah *accessories fashion* pada materi pembelajaran *jewelry*.



#### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian manfaat hasil belajar *jewelry* terhadap kesiapan menjadi desainer *jewelry* (perhiasan), secara teoritis dan praktis diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan keilmuan *jewelry* bagi mahasiswa dan dosen Program Studi Kriya Tekstil FSRD ITB.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak yang diberikan rekomendasi dalam upaya merespon kebutuhan proses pembelajaran *jewelry*, sehingga menumbuhkan kesiapan mahasiswa menjadi desainer *jewelry*.

#### E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai manfaat hasil belajar *jewelry* sebagai kesiapan menjadi desainer *jewelry*, secara sistematis dapat diuraikan menjadi beberapa bagian: Bab I berisi tentang Pendahuluan, berisi tentang Latar Belakang, Identifikasi dan Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi. Bab II berisi tentang Kajian Pustaka berisi tentang Tinjauan Pembelajaran *Jewelry*, Hasil Belajar *Jewelry* Sebagai Kesiapan Menjadi Desainer *Jewelry*, Kesiapan Menjadi Desainer, Kerangka Berfikir serta Pertanyaan Penelitian. Bab III berisi tentang Metodologi Penelitian berisi tentang, Definisi Operasional, Instrumen Penelitian, Proses Pengembangan Instrumen, Teknik Pengumpulan Data, dan

Analisis Data. Bab IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan Penelitian. Bab V berisi tentang Kesimpulan dan Saran.

