

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Kebutuhan manusia akan *fashion* semakin berkembang, seiring perkembangan Ilmu Pengetahuan; Teknologi; dan Seni (IPTEKS), sehingga menuntut para pelaku usaha khususnya pelaku usaha di bidang busana untuk lebih berkompetitif dalam menciptakan produk-produk busana yang lebih inovatif dan kreatif. Banyaknya jenis usaha di bidang busana di antaranya *garment industry* (industri busana siap pakai), konfeksi, butik, F.O (*Factory Outlet*), dan *Distro* (*Distribution Store*). Setiap jenis usaha di bidang busana sangat dipengaruhi oleh kreativitas desainer. Peranan desainer busana dalam desain busananya dapat menciptakan produk-produk busana yang laris di dunia perdagangan. Keberhasilan desainer yang dapat menciptakan sebuah desain yang baru, tidak terlepas dari peran asisten desainer karena peran mereka adalah untuk mempersiapkan segala sesuatu yang akan dirancang oleh desainer, memberikan masukan dan menyempurnakan hasil desain awal dari desainer, sehingga setiap perintah yang diberikan kepada asisten desainer cenderung akan meningkatkan keterampilan dan pengalaman asisten desainer.

*Distro* merupakan usaha di bidang busana dengan konsep toko *eksklusive* yang jenis barang dan jumlah setiap produknya serba terbatas. Produk atau gambar diciptakan dan diproduksi sesuai kebutuhan dan pemesanan, tentunya sesuai dengan perkembangan mode busana. Barang-barang atau produk yang

diproduksi tidak dijual di toko-toko busana lainnya seperti gerai, grosir, butik, departement store lainnya. *Distro* umumnya memiliki target pemasaran tertentu, yaitu komunitas atau kelompok tertentu yang memiliki gaya hidup yang berbeda, seperti suatu komunitas yang lebih memilih hidup bebas tanpa terkait oleh aturan tertentu dalam berbusana, seperti menggunakan *shirt* dan celana sobek untuk berbagai acara, yang mereka anggap itu sebuah gaya. Oleh sebab itu seorang desainer seharusnya mempunyai asisten khususnya asisten desainer yang juga paham mengenai *distro* dan memiliki keahlian dalam bidang industri busana siap pakai dan pengetahuan dalam mendesain produk *distro*. selain itu desainer dan asisten desainer *distro* harus memahami keinginan dari pangsa pasar (*target market*) tersebut.

Upaya yang dilakukan untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap produk busana yang kreatif; inovatif; disukai dan berkualitas baik mutu maupun harga, produk busana yang dimaksud membutuhkan ahli di bidang busana yang menguasai mulai dari menggambar busana, mengukur tubuh, memilih bahan tekstil, membuat pola, membuat busana, menghias busana sesuai dengan gambar dan mengelola usaha di bidang busana. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata sebagai lembaga pendidikan yang menghasilkan calon tenaga kerja terdidik tingkat menengah di antaranya, siap untuk bisa menghasilkan asisten desainer busana. SMK Negeri 3 Cimahi merupakan salah satu SMK dari kelompok pariwisata yang mempunyai beberapa keahlian, salah satunya Program Keahlian Tata Busana.

Peserta didik yang belajar di Program Keahlian Tata Busana dipersiapkan untuk mampu bersaing, dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian tata busana mulai dari menggambar busana, mengukur, memilih bahan tekstil, membuat pola, membuat busana, menghias busana sesuai dengan gambar dan mengelola usaha di bidang busana. Ruang lingkup kompetensi tersebut tercantum dalam Kurikulum SMK Tahun 2009 (2009:4) yaitu :

Secara khusus tujuan program keahlian tata busana adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam :

1. Mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana.
2. Memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat.
3. Menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan.
4. Menghias busana sesuai gambar.
5. Mengelola usaha di bidang busana.

Menggambar busana merupakan salah satu mata diklat yang wajib ditempuh oleh peserta didik program keahlian Tata Busana dan erat kaitannya dengan dunia *fashion*, karena gambar adalah sebuah media ekspresi dari suatu ide yang dituangkan oleh seorang asisten desainer. Menggambar busana dijadikan bekal dalam mempersiapkan dan menghasilkan *skill* dan kemampuan calon asisten desainer.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas merupakan titik tolak bagi penulis untuk meneliti lebih jauh bagaimana Kontribusi Hasil Belajar Menggambar Busana Terhadap Kesiapan Menjadi asisten Desainer Di *Distro* Pada Peserta Didik Jurusan Tata Busana SMKN 3 Cimahi.

## B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu ditentukan terlebih dahulu untuk memudahkan dan mengetahui masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Pembelajaran Menggambar Busana mempunyai tujuan agar peserta didik menguasai pengetahuan yang berkenaan dengan pengertian menggambar busana, alat dan bahan untuk menggambar busana, unsur dan prinsip dalam menggambar busana, bagian-bagian busana, dan juga teknik penyelesaian dalam menggambar busana. Setelah mengikuti proses pembelajaran menggambar busana, peserta didik diharapkan dapat mengalami perubahan tingkah laku yang ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Perkembangan berbagai usaha dalam bidang busana, baik bentuk usaha busana seperti butik, *factory outlet*, *distribution store (distro)*, juga berbagai profesi yang berkaitan dengan bidang usaha busana seperti *fashion stylist*, *pattern maker*, *designer*, dan bentuk profesi lainnya, selalu membutuhkan inovasi baru untuk dapat menempatkan usaha bidang busana di masyarakat. *Distro* sebagai salah satu usaha di bidang busana menuntut individu untuk menjadi pribadi yang cerdas, kreatif dan inovatif yang dibutuhkan oleh dunia kerja, sehingga diperlukan adanya suatu upaya untuk mencapai standar yang dimiliki oleh industri busana dengan dilakukannya pembelajaran di sekolah.
- c. Hasil belajar Menggambar Busana diharapkan dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku (hasil belajar) yang mencakup pengetahuan, sikap,

dan keterampilan, sehingga dari hasil belajar ini dapat memberikan pengaruh atau sumbangan yang berarti berupa pengetahuan dan keterampilan terhadap kesiapan peserta didik menjadi asisten desainer di *distro*.

Ruang lingkup permasalahan setiap penelitian perlu dibatasi, agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari maksud penelitian, oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

- a. Hasil belajar menggambar busana yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, berkenaan dengan penguasaan pengetahuan dasar mengenai menggambar busana, pemahaman unsur dan prinsip dalam menggambar busana, penerapan hasil belajar menggambar busana, dan analisis peserta didik dalam menggambar busana sebagai kesiapan menjadi asisten desainer di *Distro*.
- b. Hasil belajar menggambar busana yang berkaitan dengan kemampuan afektif berkenaan dengan penerimaan, pemberian respon, motivasi, pengorganisasian, kepribadian, dan kemampuan peserta didik dalam memberikan penilaian dalam menggambar busana pada mata diklat menggambar busana.
- c. Hasil belajar menggambar busana yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor, meliputi aspek-aspek kekuatan, dorongan, ketelitian, keserasian, dan keluwesan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dan mengaplikasikannya pada standar kompetensi menggambar busana.
- d. Kesiapan peserta didik untuk menjadi asisten desainer *Distro* pada peserta didik Jurusan Tata Busana SMKN 3 Cimahi.

- e. Kontribusi hasil belajar menggambar busana terhadap kesiapan menjadi asisten desainer *Distro* pada peserta didik Jurusan Tata Busana SMKN 3 Cimahi.

## 2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan langkah dari suatu problematika dan bagian pokok dari kegiatan penelitian supaya adanya kejelasan masalah yang akan diteliti sehingga objek penelitiannya jelas dan terarah. Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Seberapa besar kontribusi hasil belajar menggambar busana terhadap kesiapan menjadi asisten desainer di *distro* di SMKN 3 Cimahi?”.

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang Kontribusi Hasil Belajar Menggambar Busana Terhadap Kesiapan Menjadi Asisten Desainer *Distro* Pada Peserta Didik Jurusan Tata Busana SMKN 3 Cimahi.

### 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data :

- a. Hasil belajar menggambar busana yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, berkenaan dengan penguasaan pengetahuan dasar mengenai menggambar busana, pemahaman unsur dan prinsip dalam menggambar busana, penerapan hasil belajar menggambar busana, dan analisis peserta

didik terhadap menggambar busana yang dibutuhkan sebagai kesiapan menjadi asisten desainer di *distro*.

- b. Hasil belajar menggambar busana yang berkaitan dengan kemampuan afektif berkenaan dengan penerimaan, pemberian respon, motivasi, pengorganisasian, kepribadian, dan kemampuan peserta didik dalam memberikan penilaian dalam menggambar busana pada mata diklat menggambar busana.
- c. Hasil belajar menggambar busana yang berkaitan dengan kemampuan psikomotor, meliputi aspek-aspek kekuatan fisik saat menggambar busana, dorongan minat berkreasi dalam menggambar busana, ketelitian dalam menggambar busana, keserasian dalam menggambar busana, dan keluwesan dalam menggambar busana yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dan mengaplikasikannya pada mata diklat menggambar busana.
- d. Kesiapan peserta didik untuk menjadi asisten desainer *Distro* pada peserta didik jurusan tata busana SMKN 3 Cimahi.
- e. Besarnya kontribusi hasil belajar menggambar busana terhadap kesiapan menjadi asisten desainer *Distro* pada peserta didik jurusan tata busana SMKN 3 Cimahi.

#### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak terutama dalam rangka pengembangan disiplin ilmu, peningkatan mutu pendidikan dan untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

##### 1. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi peneliti sebagai mahasiswa Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Busana dalam melakukan kegiatan penelitian sebagai peneliti pemula khususnya dalam menggambar busana untuk desain produk *distro* dan kesiapan menjadi asisten desainer.

##### 2. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam upaya meningkatkan kreativitas dan kemampuan menggambar busana khususnya mendesain busana untuk produk *distro*, serta memberikan motivasi untuk meningkatkan kompetensi menggambar busana sehingga dapat mempersiapkan diri menjadi asisten desainer di *distro*.

##### 3. Guru SMKN 3 Cimahi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru standar kompetensi menggambar busana di SMKN 3 Cimahi. menjadi acuan dalam meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan pembelajaran menggambar busana, yang dapat menumbuhkan kemampuan menggambar busana pada peserta didik sesuai dengan standar kompetensi nasional.



#### 4. Dosen Prodi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK Paket Konsentrasi Desain

Manfaat penelitian untuk dosen Prodi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK Paket Konsentrasi Desain dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan materi perkuliahan desain busana sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam mendesain busana untuk produk *distro*.

#### E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai kontribusi hasil belajar menggambar busana terhadap kesiapan menjadi asisten desainer di *distro*, secara sistematis dapat diuraikan menjadi lima bagian, yaitu : Bab I pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II kajian pustaka, berisi tentang tinjauan mata pembelajaran menggambar busana, hasil belajar menggambar busana, minat menjadi asisten desainer di *distro*, hipotesis dan kerangka berpikir. Bab III metodologi penelitian, berisi tentang lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, prosedur dan tahap penelitian. Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian, dan Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran.