DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
UCAPAN TERIMAKASIH ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GRAFIK ..... **ix**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Rumusan Masalah Penelitian 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 5
E. Struktur Organisasi Skripsi 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERTANYAAN PENELITIAN
A. Tinjauan Pembelajaran Proyek Desain Mode 6
   1. Tujuan Pembelajaran Poryek Desain Mode 6
   2. Materi Penataan *Display* pada Mata Kuliah proyek Desain mode.... 7
B. Hasil Belajar Proyek Desain Mode 27
   1. Pengertian Kesiapan 28
   2. Prinsip-prinsip Kesiapan 28
C. Kesiapan Menjadi *fashion visual merchandiser* 29
   1. Pengertian Kesiapan 30
   2. Prinsip-prinsip Kesiapan 30
   3. Faktor-faktor Kesiapan 31
   4. *Fashion Visual Merchandiser* 32
D. Pertanyaan Penelitian 37

BAB III METODE PENELITIAN
A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian 38
B. Metode Penelitian 39
C. Definisi Operasional 40
D. Instrumen Penelitian 42
E. Proses Pengembangan Instrumen 42
F. Teknik Pengumpulan Data Penelitian 42
G. Teknik Pengolahan Data 43
H. Penafsiran Data 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pemaparan Data 45
B. Pembahasan Hasil Penelitian 83

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 89
DAFTAR PUSTAKA 92
LAMPIRAN
Kisi-kisi Instrumen
Instrumen Penelitian
Lampiran Surat-surat

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan	Hal
II.1	*Window Display*	9
II.2	*Merchandise*	10
II.3	*Mannequin*	11
II.4	CHANEL sebagai *signage* pada *window display*	12
II.5	Tampilan *window display* yang menunjukkan adanya ruang	12
II.6	Tampilan *window display* yang diberi pencahayaan	13
II.7	Tampilan *window display* yang menarik dengan menggunakan dekorasi yang mendukung tema komoditas yang ditawarkan	14
II.8	Tampilan *window display* yang mengusung tema musim gugur	15
II.9	Tampilan *window display* dengan naga besar tidak menyampaikan pesan apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh konsumen	16
II.10	Tampilan *window display* yang tepat	16
II.11	Tampilan *window display* yang rapi tidak menggunakan properti berlebihan namun menarik dilihat	17
II.12	Membuka *software Adobe Photoshop*	18
II.13	Tampilan jendela utama *Adobe Photoshop*	18
II.14	Tampilan isi menu bar *file* untuk membuat kertas kerja baru	19
II.15	Dialog *new* untuk memberi nama kertas kerja baru	19
II.16	*File* baru dengan nama kertas kerja baru	19
II.17	Membuat garis bantu	20
II.18	*File* yang telah dipilih dan dibuka muncul di samping kertas kerja	20
II.19	Menempatkan *backdrop* pada garis bantu yang sudah dibuat	21
II.20	Klik *Rectangle Tool (U)*	22
II.21	Membuat efek *perspective*	22
II.22	Hasil efek *perspektive*	22
II.23	Membuat *stage* lebih terlihat nyata	23
II.24	Drag gambar pada ketas kerja	23
II.25	Menempatkan elemen *display*	23
II.26	Membuat layer baru	24
II.27	Membuat bentuk efek *lighting*	24
II.28	Memberi warna bentuk efek *lighting* dengan menggunakan warna putih	25
II.29	Memberi efek gradasi menggunakan *gradient tool*	25
II.30	Memberi bentuk (*shape*) sebagai keterangan *lighting*	26
II.31	Memasukan gambar dekorasi ke dalam kertas kerja	26
II.32	Hasil berupa desain *exhibition display*	27
II.33	Hasil berupa desain *window display*	27

II.34	Rancangan desain *window display*	34
II.35	*Window Display*	34
II.36	*Focal Point Display*	35

DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Hal
IV.1	Asal Sekolah Responden	45
IV.2	Motivasi Memilih/Masuk Program Studi Pendidikan Tata Busana	45
IV.3	Tujuan masuk program studi pendidikan tata busana	46
IV.4	Manfaat Hasil Belajar Materi Tentang *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	47
IV.5	Manfaat Mempelajari Tujuan Penataan *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	48
IV.6	Manfaat Mempelajari Materi Tujuan Penataan *Display* Dalam Operasional Pengelolaan Sebuah Usaha Perdagangan Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	50
IV.7	Manfaat Mempelajari Materi Jenis-jenis *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	52
IV.8	Manfaat Mempelajari Pengertian *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	54
IV.9	Manfaat Mempelajari Konsep *Mood Window* Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	55
IV.10	Manfaat Mempelajari Konsep *Mood Window* Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	56
IV.11	Manfaat Mempelajari Konsep *Fashion Message* Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	57
IV.12	Manfaat Mempelajari Fungsi *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	59
IV.13	Manfaat Mempelajari Materi Elemen *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	61
IV.14	Manfaat Mempelajari Elemen *Merchandise* Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	62
IV.15	Manfaat Mempelajari Materi Elemen *Prop* (penyangga) Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	63
IV.16	Manfaat Mempelajari Materi Elemen *Light* (cahaya) Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*	65
IV.17	Manfaat Mempelajari Materi Elemen *Space* (ruang) Pada *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual*	66

Merchandiser
IV.18 Manfaat Mempelajari Materi Prinsip Penataan *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 68
IV.19 Manfaat Mempelajari Materi Prinsip *Attractive* (menarik) Pada Penataan *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 69
IV.20 Manfaat Mempelajari Materi Prinsip *Timely* (sesuai pada waktunya) Pada Penataan *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 71
IV.21 Manfaat Mempelajari Materi Prinsip *Neat* (rapi) Pada Penataan *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 72
IV.22 Manfaat Mempelajari Materi Konsep Penataan *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 73
IV.23 Manfaat Mempelajari Materi Desain Penataan *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 75
IV.24 Manfaat Mempelajari Materi Desain Penataan *Display* Menggunakan *Software* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 76
IV.25 Manfaat Mempelajari Pembuatan Desain *Background*, *Tracing Design* dan Membuat *Layout* Pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode Dengan Menggunakan *Software Adobe Photoshop* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 77
IV.26 Manfaat Membuat Efek Pencahayaan Pada Desain *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 79
IV.27 Manfaat Membuat Desain Penataan *Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 80
IV.28 Manfaat Membuat Desain *Window Display* Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* 81

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Keterangan	Hal
IV.1	Data Tentang Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* Ditinjau Dari Indikator Pemahaman Materi *Display*	83
IV.2	Data Tentang Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* Ditinjau Dari Indikator Pemahaman Materi *Window Display*	85
IV.3	Data Tentang Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* Ditinjau Dari Keterampilan Konsep dan Desain *Window Display*	87