

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran pada bab ini disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian tentang “Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser*.” pada mahasiswa paket pilihan manajemen desain mode Prodi Pendidikan Tata Busana angkatan 2011 dan 2012 Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia.

A. SIMPULAN

Simpulan penelitian ini dibuat berdasarkan pada tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* ditinjau dari Pemahaman Materi *Display*

Hasil penelitian mengenai manfaat hasil belajar proyek desain mode ditinjau dari materi *display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya mahasiswa memahami manfaat mempelajari materi *display* di antaranya jenis-jenis *display* dalam menata *display* di dalam toko dengan penataan yang sesuai dengan ukuran dan kapasitas ruangan toko. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah merasakan adanya manfaat yang cukup dari hasil belajar mempelajari materi *display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

2. Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* ditinjau dari Pemahaman Materi *Window Display*

Ghina Septiyani Hercuadi, 2015
MANFAAT HASIL BELAJAR MATA KULIAH PROYEK DESAIN MODE SEBAGAI KESIAPAN MENJADI FASHION VISUAL MERCHANDISER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil penelitian mengenai manfaat hasil belajar proyek desain mode ditinjau dari materi *window display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami bahwa mempelajari materi *window display* di antaranya elemen *display* yaitu elemen *space* (ruang) pada *window display* bermanfaat dalam menentukan banyaknya *merchandise* untuk mengisi *window display* sesuai kapasitas ruang toko. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah merasakan adanya manfaat yang baik dari hasil belajar mempelajari materi *window display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

3. Manfaat Hasil Belajar Mata Kuliah Proyek Desain Mode Sebagai Kesiapan Menjadi *Fashion Visual Merchandiser* ditinjau dari Keterampilan Konsep dan Desain *Window Display*

Hasil penelitian mengenai manfaat hasil belajar proyek desain mode ditinjau dari keterampilan konsep dan desain *window display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memahami desain penataan *display* menggunakan *software Corel Draw* dan *Adobe Photoshop* hingga terampil membuat desain layout *window display* dan mengetahui manfaat membuat desain penataan *display* sehingga terampil membuat efek pencahayaan pada desain *display* dengan menggunakan beberapa *tool* pada *software adobe photoshop*. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah merasakan adanya manfaat yang cukup dari hasil belajar konsep dan desain *window display* sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

B. SARAN

Rekomendasi hasil penelitian disusun berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya. Rekomendasi yang penulis ajukan sekiranya dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan, yaitu:

Ghina Septiyani Hercuadi, 2015
MANFAAT HASIL BELAJAR MATA KULIAH PROYEK DESAIN MODE SEBAGAI KESIAPAN MENJADI FASHION VISUAL MERCHANDISER

1. Mahasiswa

Hasil penelitian mengenai manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*, menunjukkan sebagian besar mahasiswa mengemukakan adanya manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Hal ini dibuktikan dari sebagian besar responden mengetahui dan memahami hasil belajar mata kuliah proyek desain mode ditinjau dari pemahaman materi *display*, *window display* serta konsep dan desain *window display*.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk sebagian mahasiswa dalam mempertahankan nilai yang sudah baik dan sebagian kecil mahasiswa harus memotivasi diri untuk lebih giat berlatih dalam mengasah pemahaman dan keterampilan mengenai *display*. Selain itu mahasiswa diharapkan dapat lebih meningkatkan wawasan, sikap, keterampilan dan kreativitas dengan cara mempelajari buku dan sumber lainnya yang terkait dengan *display*, teknologi desain busana, kewirausahaan, teknologi, *merchandise*, serta kepada mahasiswa yang berminat menjadi seorang *fashion visual merchandiser* agar lebih sering berlatih mengasah keilmuan dan keterampilan menggunakan teknologi sebagai penunjang pengerjaan seorang *fashion visual merchandiser*.

2. Dosen Mata Kuliah

Berdasarkan hasil penelitian mengenai manfaat hasil belajar mata kuliah proyek desain mode sebagai kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*, masih ditemukan beberapa aspek yang diukur secara persentase masih kurang memberikan manfaat, di antaranya pada pembelajaran konsep *mood window* dan elemen *merchandise*, maka dari itu penulis merekomendasikan perlunya penguatan materi dan pemberian penugasan untuk menguatkan mahasiswa siap menjadi seorang *fashion visual merchandiser* pada aspek-aspek tersebut.

Ghina Septiyani Hercuadi, 2015

MANFAAT HASIL BELAJAR MATA KULIAH PROYEK DESAIN MODE SEBAGAI KESIAPAN MENJADI FASHION VISUAL MERCHANDISER