

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada tahun 1990-an, dimulailah era baru ekonomi dunia yang mengintensifkan informasi dan kreativitas, era tersebut populer dengan sebutan industri kreatif. Perkembangan industri kreatif menjadi sangat penting karena merupakan wujud dari upaya mencari pembangunan yang berkelanjutan melalui kreativitas, yang mana pembangunan berkelanjutan adalah suatu iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan sesuai dengan yang diungkapkan oleh Deputy Riset, Edukasi dan Pengembangan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Abdur Rohim Boy Berawi bahwa “Industri kreatif semakin mendapat perhatian utama di banyak negara, karena dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian” (Alaidrus, 2016).

Di Indonesia, industri kreatif mulai banyak dilirik oleh banyak kalangan karena sangat menjanjikan untuk jangka waktu yang panjang. Meningkatnya kreativitas dan inovasi baru yang dikembangkan masyarakat Indonesia, ternyata mendorong kemunculan industri kreatif di berbagai penjuru nusantara, bahkan secara sengaja Pemerintah Indonesia mulai mensosialisasikan ekonomi kreatif guna mengurangi angka pengangguran yang cukup besar di negara kita. Industri kreatif menjadi bagian penting bagi perekonomian Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Silaen, 2013):

Industri kreatif adalah bagian tak terpisahkan dari ekonomi kreatif. Republik Indonesia menyadari bahwa ekonomi kreatif, yang berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan mengandalkan keahlian, bakat dan kreativitas sebagai kekayaan intelektual adalah harapan bagi ekonomi Indonesia untuk bangkit, bersaing dan meraih keunggulan dalam ekonomi global.

“Industri kreatif dapat didefinisikan sebagai industri yang mempunyai keaslian dalam kreatifitas individual, keterampilan dan bakat

Aristo Nidzar, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL PADA PRAKTISI FASHION DESIGNER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DESAIN BUSANA

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

yang mempunyai potensi untuk mendatangkan pendapatan dan penciptaan lapangan kerja melalui eksploitasi kekayaan intelektual” (Potts & Cunningham, 2008). Pemerintah Indonesia dalam hal ini Departemen Perdagangan Republik Indonesia telah menetapkan 14 sektor industri kreatif, yakni: 1) Periklanan; 2) Arsitektur; 3) Pasar Barang Seni; 4) Kerajinan; 5) Desain; 6) Mode/*Fashion*; 7) Video, Film dan Fotografi; 8) Permainan Interaktif; 9) Musik; 10) Seni Pertunjukan; 11) Penerbitan dan Percetakan; 12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak; 13) Televisi dan Radio; 14) Riset dan Pengembangan.

Industri *Fashion* merupakan salah satu industri kreatif yang potensial di Indonesia, hal tersebut diungkapkan oleh Menteri Perindustrian Saleh Husin bahwa “*fashion* dan kerajinan merupakan salah satu sub sektor ekonomi kreatif yang telah memberikan kontribusi besar terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, mulai dari peningkatan nilai tambah, penyerapan tenaga kerja, jumlah perusahaan hingga pasar ekspor” (Koran Sindo).

Produk *fashion* merupakan penyumbang terbesar ekspor industri kreatif pada tahun 2013, dengan total kontribusi mencapai 61,13 % dari total ekspor produk kreatif. Hal ini setara dengan 5,96 % dari nilai ekspor nasional dengan rata-rata mencapai Rp 53,94 triliun. Selain meningkatkan pendapatan negara, industri ini juga memiliki nilai positif karena dapat menyerap tenaga kerja dan penyediaan lapangan usaha nasional, industri *fashion* mendominasi sektor industri kreatif sebesar 54,32 % dengan penyerapan tenaga kerja sebanyak 4,13 juta orang, atau 4,22 % dari tingkat partisipasi penyerapan tenaga kerja nasional (kompas.com, 2012). Mari Elka Pangestu mengatakan bahwa pada tahun 2012 industri *fashion* menyumbangkan Rp164 triliun dalam pendapatan nasional, pada tahun 2013, diproyeksikan bisa tumbuh sekitar Rp 20 triliun (menjadi Rp184 triliun) (Aditiasari, 2013).

Industri *fashion* di Indonesia saat ini sedang berkembang dengan sangat pesat. Kondisi tersebut sejalan dengan semakin berkembangnya

kesadaran masyarakat akan *fashion* yang sudah mengarah pada pemenuhan gaya hidup dalam berbusana, sehingga dapat dikatakan bahwa kebutuhan berbusana pada zaman sekarang tidak hanya untuk menutupi tubuh, tetapi juga sebagai sarana berkomunikasi dan menunjukkan gaya hidup dan identitas pemakaiannya.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) selama periode 2007-2011 menunjukkan tren positif pada ekspor *fashion* Indonesia yang mencapai 12,4%, dengan negara tujuan ekspor utama Amerika Serikat, Singapura, Jerman, Hong Kong dan Australia. Selama periode Januari-November 2012, data ekspor *fashion* mencapai US\$12,79 miliar atau meningkat 0,5% ketimbang periode sama di 2011. Pada tahun 2025 diharapkan Indonesia bisa menjadi salah satu pusat mode dunia. (Investor Daily).

Harapan akan Indonesia bisa menjadi salah satu pusat mode dunia pada tahun 2025 oleh Kementerian Perindustrian Republik Indonesia menuntut industri *fashion* untuk terus menerus meningkatkan dan mengembangkannya agar dapat bersaing secara global. Namun pada kenyataannya industri kreatif khususnya pada sektor *fashion* masih terdapat hambatan-hambatan yang muncul, salah satunya adalah masih minimnya pemanfaatan teknologi di kalangan para pelaku industri kreatif termasuk sektor *fashion*. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Deputy Riset, Edukasi dan Pengembangan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Abdur Rohim Boy Berawi bahwa “Kendati industri kreatif Indonesia diprediksikan akan semakin berkembang, masih ada hambatan yang perlu untuk diperhatikan, yakni minimnya pemanfaatan teknologi dan yang bisa membantu para pelaku industri kreatif mengembangkan karyanya” (Alaidrus, 2016).

Dari hasil studi lapangan berbentuk wawancara dengan beberapa industri kreatif sektor *fashion*, peneliti menemukan fakta minimnya pemanfaatan teknologi di kalangan para pelaku industri kreatif sektor *fashion* di daerah Geger Kalong yang dapat dilihat dari tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil wawancara pelaku industri kreatif bidang *fashion* di daerah Geger Kalong

No.	Nama Industri	Jumlah <i>Fashion designer</i>	Jumlah yang menggunakan teknologi desain	Jumlah yang tidak menggunakan teknologi desain
1.	GIANISA	3	0	3
2.	NABILA GALLERY	2	0	2
3.	MAY OUTFIT	2	1	1
4	SHOPATALEEN	1	0	1
5	NIKATA OUTFIT	2	0	2

Tabel 1.1 menggambarkan bahwa pelaku industri kreatif sektor *fashion* belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Sedangkan dalam mengembangkan industri kreatif sebagai dasar ekonomi kreatif, terdapat enam pilar utama menurut (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008, hal. 52-53) sebagai berikut: *People* (Individu), *Industri* (proses pengolahan produksi), *Teknologi*, *Resource* (Sumber Daya), *Institution* (Lembaga) dan *Financial Intermediary* (Lembaga Intermediasi Keuangan). Sedangkan menurut (Florida, 2003) “ada tiga modal utama dalam membangun industri kreatif meliputi kemampuan sumber daya manusia, teknologi, dan hubungan sosial.”

Teknologi termasuk dalam keenam pilar utama yang akan mendorong pengembangan industri kreatif nasional dan modal utama dalam membangun industri kreatif, sehingga dengan minimnya pemanfaatan teknologi di kalangan para pelaku industri kreatif termasuk sektor *fashion* akan menghambat perkembangan industri kreatif, namun sebaliknya juga industri kreatif khususnya sektor *fashion* dapat memanfaatkan teknologi secara optimal maka akan mendorong perkembangan industri kreatif. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Direktur Pemasaran Intel Indonesia, Rini F. Hasbi, bahwa

“Kolaborasi teknologi dalam industri *fashion* akan mendorong industri kreatif di Indonesia.” (Widianto, 2016) dan ungkapan tersebut diperkuat oleh (Silaen, 2013, hal. 1)

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sangat pesat telah mengubah gaya hidup individu dan mengubah cara organisasi menjalankan sebuah bisnis ... TI menjadi kontributor utama pendukung pertumbuhan dari sebuah industri kreatif dan daya dorong perkembangan ekonomi nasional yang dapat meningkatkan daya saing industri Indonesia dalam persaingan global.

Oleh karena itu, harus ada langkah besar yang diambil agar para pelaku industri kreatif termasuk sektor *fashion* bisa mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Salah satu alasan kurang optimalnya pemanfaatan teknologi di sektor *fashion* adalah minimnya kemampuan dari praktisi *fashion designer* dalam menggunakan teknologi desain busana atau bahkan tidak mengenal teknologi desain busana sama sekali. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Anisa selaku pemilik butik Gianisa bahwa “Praktisi *fashion designer* yang bekerja disini masih menggambar desain busana secara manual”.

Pengertian teknologi menurut (Silaen, 2013, hal. 1) “TI berhubungan dengan penggunaan komputer dan perangkat lunak untuk mengubah, menyimpan, memproteksi, memproses, menyampaikan, mengambil informasi secara aman.” Definisi lain dari William dan Sawyer (2005) dalam (Silaen, 2013, hal. 1) “Teknologi informasi merupakan terminologi umum yang menggambarkan berbagai teknologi yang membantu produksi, manipulasi proses, penyimpanan, komunikasi, dan atau diseminasi informasi.”

Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam industri *Fashion* atau disebut juga teknologi desain busana salah satunya adalah perangkat lunak pengolah gambar vektor dan bitmap, yang ditujukan untuk membuat desain pakaian. “Komputer desain merupakan suatu perangkat teknologi berkemampuan tinggi yang dirancang khusus untuk memudahkan para desainer dalam membuat sebuah rancangan busana.” (Fitinline, 2015).

Teknologi desain busana yang diangkat peneliti agar bisa diterapkan oleh praktisi *fashion designer* adalah *adobe illustrator* dan *adobe photoshop* berdasarkan (PKK FPTK UPI, 2012, hal. 2) “Dasar – dasar dan aplikasi program *adobe Illustrator* pada media ilustrasi desain busana dan pengolahan dan rekayasa fotografi digital dengan program *adobe photoshop*”.

Dari referensi dan fakta yang terjadi dilapangan, maka peneliti menerapkan multimedia interaktif untuk membantu praktisi *fashion designer* dalam mempelajari cara penggunaan atau pemanfaatan teknologi untuk membantu proses pembuatan *design*. Karena menurut (Arief, 1990) menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengalaman penglihatan 83%. Sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50%. Sedangkan menurut hasil survey lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan dalam (Nelly & Irawan, 2012, hal. 41) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia interaktif adalah gabungan beberapa media yang terdiri dari teks, suara, gambar, video dan animasi.

“Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video” Rosch dalam (M.Suyanto, 2005, hal. 20) atau “multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks” Mc Comirck dalam (M.Suyanto, 2005, hal. 21) atau “multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media masukan atau keluaran dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar” Turban dkk dalam (M.Suyanto, 2005, hal. 21) atau “multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video” (Robin & Linda, 2001, hal. 142-143).

Dalam perkembangannya, multimedia dibagi menjadi 3 jenis berdasarkan pengoperasiannya. Hal ini dijelaskan oleh (Bintaro, 2010, hal. 3) bahwa ia membagi multimedia menjadi tiga jenis, diantaranya : Multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linear. Multimedia pembelajaran yang penggunaannya dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan adalah dengan menerapkan multimedia interaktif.

Multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam hal ini mengajarkan penggunaan teknologi desain busana kepada praktisi *fashion designer* memiliki berbagai macam model. Heinich ,dkk. (Munir, 2012, hal. 60) menjelaskan bahwa "...model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, tutorial, *game*, simulasi, penemuan (*discovery*) dan pemecahan masalah (*problem solving*)".

Karena multimedia diterapkan kepada praktisi *fashion designer* yang notabene memiliki pekerjaan lain dan keterbatasan waktu, maka peneliti memilih untuk menggunakan model tutorial yang akan dikombinasikan dengan multimedia interaktif, dengan tujuan agar pengguna dapat menggunakan multimedia kapanpun tanpa diperlukan orang yang mendampingi. Seperti yang dikemukakan (Darmawan, 2012, hal. 94)

Model Tutorial adalah salah satu model pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, definisi istilah, latihan dan *branching* yang sesuai, dalam interaksi ini informasi dan pengetahuan yang disajikan sangat komunikatif, seolah – olah ada tutor atau guru yang mendampingi dan memberikan arahan secara langsung.

Dengan kombinasi tersebut diharapkan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan praktisi *fashion designer* dalam proses membuat desain busana, sehingga dengan meningkatnya kemampuan praktisi *fashion designer*, maka akan meningkatnya produktifitas bekerja

dan menjadi salah satu faktor pendorong pengembangan industri kreatif nasional.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Praktisi *Fashion designer* untuk Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Teknologi Desain Busana”**

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah :

1. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif model tutorial menurut ahli media?
2. Bagaimanakah pengaruh penerapan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan kemampuan praktisi *fashion designer* dalam menggunakan teknologi desain busana?
3. Bagaimanakah respon praktisi *fashion designer* setelah diterapkan multimedia interaktif model tutorial?

Agar penelitian ini tidak melebar, maka masalah dalam penelitian dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian akan ditujukan untuk praktisi *fashion designer* yang bekerja di salah satu toko *fashion* daerah Geger Kalong
2. Konten yang akan disajikan pada multimedia adalah cara penggunaan aplikasi *adobe illustrator* dan *adobe phothoshop*

3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model tutorial
4. Alat Bantu yang digunakan dalam penelitian ini berupa multimedia Interaktif

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif model tutorial menurut ahli media
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan kemampuan praktisi *fashion designer* dalam menggunakan teknologi desain busana
3. Untuk mengetahui respon praktisi *fashion designer* setelah diterapkan multimedia interaktif model tutorial

1.4. Manfaat Penelitian

Dikembangkannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk mengembangkan ilmu, memperkaya kepustakaan ilmiah, dan diharapkan menjadi bahan kajian lebih lanjut untuk peneliti selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti :

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan teori-teori yang sudah dipelajari oleh peneliti dan menjadi faktor kesiapan bagi peneliti untuk menghadapi dunia kerja.

b. Bagi Praktisi *Fashion designer*:

- 1) Mengembangkan kemampuan praktisi *fashion designer* dalam konsep pembuatan desain busana menggunakan teknologi desain busana.
- 2) Praktisi *fashion designer* termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuannya.

c. Bagi Perusahaan :

- 1) Meningkatkan efektifitas dalam pengerjaan konsep desain busana.
- 2) Peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat bersaing dalam industri kreatif secara global.

d. Bagi Pemerintah :

- 1) Mendorong industri kreatif di Indonesia yang memiliki daya saing dalam industri kreatif secara global.
- 2) Meningkatkan pendapatan dan pertumbuhan ekonomi Negara Republik Indonesia.
- 3) Meningkatkan penyediaan lapangan usaha nasional sehingga dapat menyerap tenaga kerja.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan awal dari penelitian. Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

2. **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian ini.

3. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrument yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

4. **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

5. **BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

Aristo Nidzar, 2018

*PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL PADA PRAKTIKI FASHION DESIGNER UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DESAIN BUSANA*

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