

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pemerintah saat ini merancang kebijakan untuk mengalokasikan perbandingan jumlah SMK dengan SMA menjadi 70:30. Kebijakan yang sedang digalakan oleh pemerintah tersebut mulai ditempuh dengan memproyeksikan pendirian SMK-SMK baru di seluruh Indonesia. Kondisi tersebut harus diiringi pula oleh peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) dari tenaga pendidik di SMK yang bersangkutan, agar dapat menghasilkan *output* yang terampil, dan memiliki keahlian tertentu sehingga keahlian tersebut dapat menjadi pegangan untuk terjun ke dunia kerja sesuai dengan tujuan SMK (<http://www.ditpsmk.net>, 2012) yaitu “Mendidik sumber daya manusia yang mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional”.

SMK Negeri 1 Katapang merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang berada di wilayah Bandung Selatan. SMK Negeri 1 Katapang membina dua bidang keahlian yaitu bidang studi keahlian Teknologi Rekayasa serta bidang studi keahlian Teknologi Komunikasi dan Informasi. Bidang studi keahlian Teknologi dan Rekayasa membina empat kompetensi keahlian, yaitu Keahlian Teknik Permesinan, Keahlian Teknik Kendaraan Ringan, Keahlian Teknik Elektronika Industri, dan Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil. Berdasarkan kurikulum SMK Negeri Katapang 2011 bidang studi Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah “Peningkatan kompetensi sumber daya manusia yang berkualitas dan professional”.

Pada kurikulum Program Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil terdiri atas program normatif, adaptif, dan produktif. Salah satu mata diklat program produktif yang wajib diikuti oleh peserta didik Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil yaitu proses pencapan. Proses pencapan memiliki beberapa standar kompetensi, salah satunya adalah standar kompetensi pembuatan gambar/desain. Pada standar kompetensi pembuatan gambar/desain, peserta didik dituntut untuk

Feny Puspitasari, 2013

Manfaat Hasil Belajar Membuat Trace Gambar/Desain Sebagai Kesiapan Menjadi Print Textile Designer

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

dapat memahami dan melakukan proses pembuatan gambar baik secara manual ataupun digital. Membuat *trace* gambar/desain merupakan salah satu kompetensi dasar dalam membuat *motif* pada permukaan tekstil. Bentuk kegiatan belajar pada kompetensi membuat *trace* gambar/desain yaitu teori dengan bobot 30% dan praktek dengan bobot 70%, dengan durasi pembelajaran delapan jam perminggu, dalam satu semester dengan setiap jam pembelajaran 45 menit. Kompetensi membuat *trace* gambar/desain wajib diikuti oleh siswa di kelas XII semester lima. Proses pencapan harus didahului dengan pembuatan desain *motif* baik secara manual maupun komputerisasi, setelah itu dilakukan proses *editing* dengan komputer, yang dilanjutkan dengan proses *tracing* (pemisahan warna/*color separation*). *Tracing* gambar/desain adalah suatu proses pemisahan gambar berdasarkan warna-warna yang terkandung di dalamnya, sehingga gambar terurai menjadi bagian-bagian *motif* tersendiri menurut warna dan karakteristik corak. Tujuan kompetensi membuat *trace* gambar/desain sesuai kurikulum SMK Negeri 1 Katapang 2011 yaitu "...agar para siswa terampil dalam membuat *motif* pada kertas gambar dan memindahkan *motif* pada kertas film berdasarkan warna dan karakter gambar dengan menggunakan komputer

Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran dapat diketahui melalui proses penilaian. Tinggi dan rendahnya hasil belajar tersebut dapat diukur dengan angka atau huruf yang disebut sebagai prestasi belajar. Prestasi belajar dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana para siswa dapat menguasai materi yang telah diberikan, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar membuat *trace* gambar/desain dapat dikatakan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran membuat *trace* gambar/desain yang ditandai dengan tercapainya kompetensi dalam pembelajaran membuat *trace* gambar/desain yang di antaranya memahami teknik pembuatan *trace* gambar/desain *motif* permukaan tekstil, mengerti syarat-syarat *trace* gambar/desain *motif* permukaan tekstil, dapat mengatur peralatan untuk membuat *trace* gambar/desain, dan terampil dalam pelaksanaan proses *trace* gambar/desain *motif* permukaan tekstil. Ketercapaian kompetensi-kompetensi tersebut diharapkan membuat sebuah perubahan yang positif pada

peserta didik, sehingga memberikan bekal ilmu dan keterampilan yang cukup bagi peserta didik dan dapat memberikan sumbangan yang cukup berarti terhadap munculnya kesiapan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja khususnya industri tekstil.

Meningkatnya permintaan konsumen akan *printed textile* untuk menunjang gaya hidup dan kebutuhan, menyebabkan industri tekstil membutuhkan desainer tekstil yang lebih menguasai ruang lingkup untuk *printed textile*, salah satunya adalah *print textile designer*. Adanya kondisi ini diharapkan para peserta didik siap untuk mengisi peluang tersebut. Bentuk kesiapan tersebut ditunjang dengan kondisi fisik berupa kesehatan tubuh, kematangan berupa mental dan motivasi yang ada pada diri peserta didik, seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2010:113), bahwa :

Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respons/jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi tertentu yang mencakup kondisi fisik, mental, dan emosional, kebutuhan motif dan tujuan, serta keterampilan, pengetahuan lain yang telah di pelajari.

*Print textile designer* adalah seseorang yang bekerja dalam membuat desain dua dimensi dan pola-pola *motif* yang digunakan dalam industri tekstil pada *printed textile* untuk membuat busana atau tekstil lainnya. Ruang lingkup dari pekerjaan seorang *print textile designer* mencakup pembuatan desain *motif* permukaan tekstil, berupa desain *copy*, desain modifikasi, dan desain *original* sesuai tingkatan kedudukan desainer, misalnya Desainer Junior I yang bekerja membuat desain *copy*. Carol Brown (2010:29) mengatakan seorang *print textile designer* umumnya harus memenuhi beberapa kriteria di antaranya:

1. *Good understanding of the principles of design*
2. *Excellent eye for colour and texture with the ability to re-colour prints*
3. *Understanding of processes and production technique*
4. *Ability to design by hand or digitally*
5. *CAD-literate*
6. *Good understanding of printing techniques and new applications*

Pemaparan di atas dijadikan dasar oleh penulis untuk melakukan penelitian mengenai manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* pada peserta didik tingkat XII Program Keahlian Teknik Penyempurnaan Tekstil SMK Negeri 1 Katapang Bandung.

## B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi dalam penelitian manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* meliputi:

1. Kompetensi dasar membuat *trace* gambar/desain merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh para peserta didik mencakup menjelaskan teknik pembuatan *trace* gambar/desain dengan komputer, menguraikan syarat-syarat membuat *trace* gambar/desain dengan komputer, mengatur peralatan untuk membuat *trace* gambar/desain dengan komputer, dan pelaksanaan proses *trace* gambar/desain dengan komputer. Luasnya ruang lingkup tersebut, pada penelitian difokuskan pada kompetensi pemahaman konsep pembuatan desain *motif* permukaan tekstil, pembuatan desain *motif* permukaan tekstil, dan pembuatan *trace* desain *motif* permukaan tekstil.
2. Hasil belajar membuat *trace* gambar/desain ditinjau dari perubahan tingkah laku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman belajar kompetensi pemahaman konsep pembuatan desain *motif* permukaan tekstil, pembuatan desain *motif* permukaan tekstil, dan pembuatan *trace* desain *motif* permukaan tekstil.
3. Kesiapan sebagai *print textile designer* ditinjau dari kondisi peserta didik yang siap dalam melakukan deskripsi kerja sebagai *print textile designer* meliputi pembuatan desain *motif* permukaan tekstil, berupa desain *copy*, desain modifikasi, dan desain *original*. Luasnya ruang lingkup dari deskripsi kerja tersebut, maka penelitian difokuskan pada kesiapan peserta didik dalam membuat desain *copy* yang dikerjakan oleh *print textile designer* pada tingkatan desainer junior I.

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian mengenai manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* adalah “Bagaimana manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain terhadap kesiapan menjadi *print textile designer*?”

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian mengenai manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* adalah untuk memperoleh data spesifik mengenai:

1. Manfaat hasil belajar kompetensi pemahaman konsep pembuatan desain *motif* permukaan tekstil sebagai kesiapan menjadi *print textile designer*.
2. Manfaat hasil belajar kompetensi pembuatan *motif* permukaan tekstil sebagai kesiapan menjadi *print textile designer*.
3. Manfaat hasil belajar kompetensi pembuatan *trace* desain *motif* permukaan tekstil sebagai kesiapan menjadi *print textile designer*.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Manfaat tersebut diantaranya:

#### 1. Teoritis

Manfaat penelitian mengenai manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* secara teoritis adalah untuk memperkaya pengembangan keilmuan mengenai mata diklat proses pencapan pada kompetensi dasar membuat *trace* gambar/desain serta keterkaitannya dengan kesiapan menjadi *print textile designer* baik bagi penulis ataupun para siswa SMK Negeri 1 Katapang Program Keahlian Penyempurnaan Tekstil.

## 2. Praktis

Manfaat penelitian mengenai manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* secara praktis dapat memberikan gambaran sejauh mana para siswa menguasai keahlian dalam membuat *trace* gambar *motif* permukaan tekstil yang sesuai dengan teknis atau prosedur pelaksanaan membuat *trace* gambar.

### E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima BAB. BAB I pendahuluan memaparkan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. BAB II kajian pustaka yang memaparkan hasil belajar kompetensi membuat *trace* gambar/desain yang terdiri dari tinjauan dan materi membuat *trace* gambar/desain, kesiapan menjadi *print textile designer*, dan pertanyaan penelitian. BAB III metode penelitian memaparkan tentang lokasi, populasi, dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data penelitian, dan analisis data. BAB IV hasil dan pembahasan penelitian manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer* yang terdiri atas pemaparan dan pembahasan data. BAB V kesimpulan dan saran terhadap hasil analisis temuan penelitian manfaat hasil belajar membuat *trace* gambar/desain sebagai kesiapan menjadi *print textile designer*.