

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman menjadi salah satu faktor pembentuk parameter baru terhadap kedudukan suatu busana. Pada awalnya busana memiliki fungsi yang sangat sederhana yaitu untuk melindungi tubuh dari kondisi alam yang membahayakan. Seiring dengan perkembangan tersebut, fungsi busana semakin berkembang untuk memberi keindahan bagi pemakainya dan pendalaman dimensi sikap serta nilai dari suatu busana. Penggunaan busana dapat menjadi identitas dan alat komunikasi atau penyampai pesan (bahasa non verbal/visual). Busana mampu “berbicara” tentang diri penggunanya dalam arti mampu mencerminkan identitas dan mendefinisikan peran sosial yang dimiliki seseorang. Hal tersebut dapat diidentifikasi dengan Ilmu Semiotik, yaitu ilmu yang mempelajari tentang tanda. Ilmu Semiotik di bidang busana digunakan untuk mendalami makna tanda-tanda yang ada pada busana sebagai alat komunikasi non verbal/visual. Tanda-tanda pada busana dapat diidentifikasi secara luas dan menyiratkan makna yang lebih mendalam.

Indikasi Semiotik yang diaplikasikan pada busana, salah satunya pada busana yang digunakan para finalis ajang internasional *Miss Universe*. Konsep busana yang digunakan pada ajang *Miss Universe* merupakan busana mewah dan eksklusif serta menjadi bentuk visualisasi keragaman budaya yang menjadi ciri khas negara asal para finalis. Busana-busana pada ajang *Miss Universe* dibuat dengan memperhitungkan kesan yang ditimbulkan dari busana tersebut sehingga menjadi simbol kemegahan ajang kompetisi tersebut, serta mencerminkan kebudayaan berbagai negara. Peran desainer kostum sangat berpengaruh terhadap tampilan para finalis *Miss Universe* dan disyaratkan memiliki kemampuan memahami Semiotik, yaitu: Klasifikasi Tanda (penanda dan petanda), Tipe-tipe Tanda (Teori Trikotomi Peirce), Makna Denotasi dan Makna Konotasi. Peran desainer kostum dalam pembuatan busana para finalis disesuaikan dengan *image* ajang *Miss Universe* itu sendiri. Busana dapat menjadi alat komunikasi non verbal, artinya seorang desainer kostum dituntut untuk mampu membuat busana

yang dapat menunjang, mendukung serta menjadi alat atau sumber komunikasi pada ajang *Miss Universe* tersebut.

Analisis Fesyen merupakan salah satu mata kuliah paket pilihan (MKPP) Desain yang mempelajari tentang fenomena berbagai dimensi berbusana dalam kehidupan manusia, salah satunya fenomena busana sebagai bahasa komunikasi non verbal (Semiotik). Tujuan dari mata kuliah Analisis Fesyen adalah mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan Analisis Fesyen yaitu dalam mengkaji busana secara lebih mendalam dan pada aspek yang lebih luas. Salah satu materi yang terdapat pada mata kuliah Analisis Fesyen adalah Semiotik (ilmu yang mempelajari tanda) dengan tujuan mahasiswa dapat memahami dan menguasai kajian Semiotik serta mengaplikasikannya pada pembelajaran menganalisis dan memaknai busana secara mendalam. Pembuatan kostum pada ajang *Miss Universe* memerlukan orang-orang yang ahli pada bidang semiotik, sehingga menghasilkan konsep berbusana yang mampu mendeskripsikan dan merefleksikan karakteristik *event* tersebut. Profesi desainer kostum dapat dihasilkan dari lembaga pendidikan yang membidangi *fashion* dan sejenisnya. Salah satunya Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, yang berada di bawah naungan Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil belajar Semiotik merupakan kemampuan mahasiswa dalam menguasai konsep Semiotik dan dapat memaknai suatu busana secara mendalam.

Pemikiran yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah di atas, mendorong penulis untuk mengetahui dan meneliti lebih jauh mengenai manfaat hasil belajar Semiotik sebagai kesiapan menjadi desainer kostum *Miss Universe* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian merupakan pertanyaan penelitian atau identifikasi masalah untuk membatasi masalah yang akan diteliti. Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Semiotik yang berkaitan dengan penguasaan materi Klasifikasi Tanda (penanda dan petanda), Tipe-tipe Tanda (Teori Trikotomi Peirce) serta Pemaknaan Busana (Denotasi dan Konotasi);
2. Kesiapan merupakan unsur terpenting dalam melaksanakan kegiatan yang harus dimiliki oleh setiap individu karena mempengaruhi hasil yang diperoleh dari tujuan yang diharapkan. Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi;
3. Desainer kostum adalah seorang desainer yang merancang busana khusus yang digunakan dalam acara-acara khusus seperti ajang kecantikan internasional *Miss Universe*. Desain kostum *Miss Universe* dirancang dengan mengangkat sumber ciri khas budaya, kebiasaan masyarakat dan kekayaan setiap negara peserta yang diwujudkan dalam Kostum Nasional.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat rumusan masalah penelitian yaitu: Manfaat apa yang diperoleh mahasiswa dari hasil belajar Semiotik sebagai kesiapan menjadi desainer kostum *Miss Universe*. Luasnya permasalahan yang akan diteliti dibatasi agar tidak menyimpang dari maksud penelitian, maka permasalahan penelitian ini terbatas pada kompetensi Klasifikasi Tanda (penanda dan petanda), Tipe-tipe Tanda (Teori Trikotomi Peirce), serta Pemaknaan Busana (Denotasi dan Konotasi) busana *Miss Universe*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berkaitan dengan rumusan masalah yaitu untuk memperoleh data berupa:

1. Manfaat hasil belajar Semiotik pada mata kuliah Analisis Fesyen ditinjau dari penguasaan materi Semiotik sebagai kesiapan menjadi desainer kostum *Miss Universe*
2. Manfaat hasil belajar Semiotik pada mata kuliah Analisis Fesyen ditinjau dari penguasaan materi Klasifikasi Tanda, Tipe-tipe Tanda, dan Pemaknaan Busana sebagai kesiapan menjadi desainer kostum *Miss Universe*
3. Manfaat hasil belajar Semiotik pada mata kuliah Analisis Fesyen ditinjau dari penguasaan materi Ruang Lingkup Kerja Desainer Kostum sebagai kesiapan menjadi desainer kostum *Miss Universe*

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta sumber daya manusia yang berkualitas. Adapun manfaat penelitian atau signifikansi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Manfaat teoritis yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu dapat menambah pengetahuan tentang materi Semiotik pada mata kuliah Analisis Fesyen.
2. Manfaat Praktis
Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan:
 - a. Mampu memberikan pengetahuan, wawasan serta keterampilan mengenai profesi desainer kostum *Miss Universe*
 - b. Mampu menjadi bekal dan kesiapan dalam dunia kerja baik itu menjadi pendidik pada bidang *fashion*
 - c. Memberikan pengalaman meneliti dalam bidang profesi desainer kostum *Miss Universe*
 - d. Melakukan penelitian kembali mengenai profesi desainer kostum *Miss Universe*

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara sistematis skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan masalah penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang gambaran mata kuliah Analisis Fesyen, tujuan mata kuliah Analisis Fesyen, materi Semiotik, kesiapan menjadi desainer kostum *Miss Universe*, konsep kesiapan diri untuk berkarier dan konsep desainer kostum pada acara *Miss Universe*. Bab III Metode Penelitian, berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi mengenai pemaparan data serta pembahasan hasil penelitian. Bab V Simpulan dan Rekomendasi, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.