

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Industri perfilman telah banyak berkembang dan jumlah produksi film terus bertambah dari tahun ke tahun, perkembangan teknologi juga sangat membantu penambahan jumlah produksi film. Proses pembuatan sebuah film melibatkan banyak pihak salah satunya adalah dalam hal pembuatan kostum, karena kostum merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan suatu film, dengan adanya kostum maka karakter di dalam suatu film dapat dimunculkan dengan maksimal. Seorang desainer kostum yang bertugas merancang kostum dalam perfilman harus dapat membuat konsep desain kostum sesuai, karena dapat membuat karakter yang diperankan oleh aktor atau aktris dimunculkan dengan maksimal. Seorang desainer kostum perfilman harus memperhatikan tanda –tanda yang dimunculkan dari kostum yang didesain, agar karakter dalam film tersebut dapat muncul secara maksimal dan terlihat nyata. Selain dari itu perlu juga diperhatikan bentuk, motif, warna dan aksesoris yang akan digunakan pada busana yang akan dipakai oleh aktor atau aktris pada saat memakai kostum tersebut dalam film. Semua aspek tersebut akan mempengaruhi pemunculan karakter dan penyampaian makna yang lebih dalam. Oleh karena itu salah satu faktor penting yang mendukung dunia perfilman adalah kostum yang dapat mendukung pemunculan karakter dalam sebuah film. Hal tersebut harus diantisipasi oleh praktisi bidang mode, salah satunya adalah lembaga pendidikan Prodi Pendidikan Tata Busana FPTK UPI.

Kurikulum Prodi Pendidikan Tata Busana terdiri dari beberapa paket pilihan, salah satunya adalah paket pilihan desain. Mata kuliah Analisis Fesyen merupakan mata kuliah yang terdapat dalam kelompok mata kuliah pilihan pada paket pilihan desain. Analisis Fesyen adalah salah satu mata kuliah paket pilihan desain dan merupakan mata kuliah teori dengan bobot 2 SKS yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana paket pilihan desain

pada semester 4. Deskripsi isi atau materi perkuliahan mata kuliah ini sesuai dengan yang tercantum dalam silabus perkuliahan sebagai berikut (2012, hlm.3):

Mata kuliah ini membahas tentang : Dimensi Kajian Busana yang secara terstruktur dielaborasi melalui pendekatan-pendekatan : Busana sebagai Pakaian, Busana sebagai Self Esteem, Busana sebagai Bahasa Komunikasi Non Verbal, Busana sebagai Social Agent dan Busana sebagai Komoditas.

Sesuai yang tercantum dalam silabus mata kuliah Analisis Fesyen, mahasiswa diharapkan dapat memahami materi tentang busana sebagai pakaian yang dikaji dari aspek fungsi, ergonomis dan kesopanan. Memahami materi tentang busana sebagai *self esteem* yang berperan dalam menunjukkan identitas pemakai busana sebagai pembeda pada masyarakat. Memahami materi tentang busana sebagai komunikasi non verbal yang berperan dalam penyampaian pesan atau tanda-tanda yang ada pada busana melalui kajian semiotika pada busana. Memahami materi tentang busana sebagai *social agent* yang menjelaskan tentang pengaruh percampuran budaya dalam berbusana, dan memahami materi tentang busana sebagai komoditas yang menjelaskan tentang proses pembuatan busana dari pembuatan desain hingga pemasaran.

Pada mata kuliah Analisis Fesyen, terdapat tiga pokok bahasan yang berkaitan dengan pembuatan desain kostum dalam dunia perfilman yaitu Busana Sebagai *Self Esteem*, Busana Sebagai Baha Komunikasi Non Verbal, dan Busana Sebagai *Social Agent*. Dalam tiga pokok bahasan tersebut, terdapat sub pokok gahasan yang berkaitan langsung dengan bagaimana mendesain kostum untuk perfilman yaitu materi tentang *Style*, Aspek Psikologis Pada Busana, Analisis Semiotika pada Bidang Busana, Metafora dalam Busana, dan Hibriditas.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dai mata kuliah Analisis Fesyen diharapkan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana khususnya Paket Pilihan desain sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman. Kesiapan setiap individu sangat berperan penting sebagai salah satu faktor dari dalam diri atau faktor internal yang dihasilkan baik oleh kemampuan fisik maupun kemampuan dalam belajar.

## B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah didasarkan pada identifikasi masalah yang menjadi latar belakang dilakukannya sebuah penelitian. Identifikasi masalah perlu ditentukan terlebih dahulu untuk memudahkan dan mengetahui permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar Analisis Fesyen dapat berpengaruh kepada ketajaman berfikir dan kreatifitas untuk membuat desain – desain yang sesuai dengan karakter tokoh pada suatu film, yang berkaitan dengan analisis semiotik (analisis tanda) pada sebuah kostum dalam film dengan genre drama, *action*, komedi, fantasi, horor, dan historis untuk berbagai karakter yang akan dimunculkan dalam sebuah film.
2. Desainer Kostum Perfilman adalah seseorang yang merancang sebuah busana khusus atau kostum yang di gunakan untuk keperluan dalam pembuatan sebuah film. Setiap desain yang dirancang oleh seorang Desainer Kostum Perfilman harus mendukung pemunculan sebuah karakter dalam film.
3. Kesiapan individu merupakan hal terpenting karena akan mempengaruhi hasil yang diperoleh dari tujuan yang diharapkan. Kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban dalam cara tertentu terhadap suatu situasi.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana manfaat hasil belajar analisis fesyen sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi mengenai manfaat hasil belajar Analisis Fesyen sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman. Secara spesifikasi tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk memperoleh data yang berkaitan dengan :

1. Manfaat hasil belajar Analisis Fesyen ditinjau dari pemahaman materi tentang Busana Sebagai *Self Esteem* dan aplikasinya sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman.
2. Manfaat hasil belajar Analisis Fesyen ditinjau dari pemahaman materi tentang Busana Sebagai Bahasa Komunikasi Non Verbal dan aplikasinya sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman.
3. Manfaat hasil belajar Analisis Fesyen ditinjau dari pemahaman materi tentang Busana Sebagai *Social Agent* dan aplikasinya sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman.
4. Manfaat hasil belajar Analisis Fesyen ditinjau dari pemahaman materi tentang Desainer Kostum Perfilman dan aplikasinya sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan atau wawasan kepada penulis, responden, mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana, maupun pihak lain yang terkait. Penelitian ini dapat ditinjau dari aspek teoritis dan praktis, yaitu:

#### 1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang kostum perfilman.

#### 2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi bahwa manfaat hasil belajar analisis fashion yang dapat dijadikan

wawasan serta acuan dalam mendesain kostum berdasarkan karakter penokohan, konsep dan tema yang ada pada sebuah film yang akan di produksi.

### **E. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi penulisan penelitian mengenai “ manfaat hasil belajar analisis fashion sebagai kesiapan menjadi desainer kostum perfilman” secara sistematis terbagi kedalam lima bab. Bab I membahas tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II berisi kajian pustaka yang membahas tentang tinjauan Analisis Fesyen, hasil belajar Analisis Fesyen, dan kesiapan menjadi desainer kostum perfilman. Bab III berisi metodologi penelitian yang membahas tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. Bab IV berisi temuan dan pembahasan serta Bab V simpulan dan rekomendasi.