

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi digital adalah salah satu teknologi dengan sistem pengoperasian yang menggunakan komputer, sehingga pengoperasiannya tidak banyak dilakukan oleh manusia. Pada saat ini, teknologi digital sangat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya dalam bidang industri tekstil. Bukti berkembangnya teknologi digital di bidang industri tekstil di Indonesia yaitu mulai menggunakan komputer dan mesin digital printing. Penggunaan komputer dan mesin digital printing pada bidang industri tekstil dapat memberikan dampak positif yaitu untuk memenuhi kebutuhan pasar, meningkatkan kualitas produk tekstil dengan proses pembuatan yang lebih cepat, serta harga jual yang relatif terjangkau bagi konsumen, namun tetap memberikan keuntungan bagi pengusaha (Slamet, 2012).

Berkembangnya teknologi digital di bidang industri tekstil mempermudah bagi desainer untuk menghasilkan produk tekstil dengan berbagai macam motif dalam waktu yang lebih singkat, jumlah warna dan ukuran pola motif yang tidak terbatas, serta motif yang dirancang dapat diwujudkan pada berbagai jenis tekstil. Pada saat membuat desain motif dengan teknologi digital ini perlu diperhatikan untuk menghasilkan produk tekstil yang dapat menarik perhatian konsumen seperti jenis motif, bentuk dan ukuran motif, perpaduan dan kejelasan warna motif, karakteristik tekstil, tata letak motif, tren motif yang sedang terjadi, fungsi dari perancangan motif tekstil yang akan dihasilkan, serta diperlukan keahlian dalam mengoperasikan komputer dan mesin digital printing. Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Universitas Telkom merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempelajari perancangan motif tekstil dengan menggunakan teknologi digital.

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode merupakan salah satu program studi di Universitas Telkom. Tujuan didirikannya Program Studi Kriya Tekstil dan Mode yaitu untuk menghasilkan lulusan dengan kemampuan dalam merancang suatu *fashion* atau tekstil secara kreatif

dan inovatif, serta jiwa *creativepreneur* dengan memanfaatkan perkembangan *Information and Communication Technology (ICT)* dalam mempublikasikan suatu produk di bidang kriya tekstil dan mode (Pedoman Pendidikan Universitas Telkom 2015). Upaya dalam mencapai tujuan tersebut, kurikulum yang digunakan Program Studi Kriya Tekstil dan Mode terdiri dari berbagai bahan kajian atau kelompok bahan kajian yang dikemas menjadi berbagai mata kuliah dengan menggunakan sistem sks yang dikelompokkan ke dalam delapan semester. Salah satu mata kuliah yang dipelajari pada Program Studi Kriya Tekstil dan Mode yaitu perancangan tekstil dan fesyen digital.

Perancangan tekstil dan fesyen digital termasuk ke dalam kelompok mata kuliah yang diajarkan pada tingkat 1 (satu) semester 2 (dua) dengan bobot 3 (tiga) sks. Capaian pembelajaran perancangan tekstil dan fesyen digital diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan merancang tekstil secara kreatif dan inovatif, memiliki kemampuan pemanfaatan teknologi untuk merancang tekstil dan produk fesyen, serta mampu menerapkan komputer dasar tekstil dan *fashion* sebagai media minor dalam Kriya Tekstil dan Mode (Rencana Pembelajaran Semester 2016 Mata Kuliah Perancangan Tekstil dan Fesyen Digital). Ruang lingkup perancangan tekstil dan fesyen digital dijelaskan secara teori yaitu menjelaskan konsep dasar *graphic design software* meliputi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop*, sedangkan secara praktek yaitu mempelajari penggunaan *tools CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* untuk membuat, memodifikasi, memanipulasi motif, mewarnai dan mengeksplorasi fitur pada menu *filter*, serta membuat *drapping* model.

Mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran perancangan tekstil dan fesyen digital diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap mahasiswa yang ditandai dengan adanya perubahan pada tingkah laku yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital dapat tercapai apabila mahasiswa memiliki kemampuan untuk menguasai indikator yaitu memahami konsep dasar *graphic design software* meliputi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* untuk membuat, memodifikasi, dan memanipulasi motif, mewarnai dan mengeksplorasi fitur-fitur pada menu *filter*,

Dini Nur Aeni, 2018

**MANFAAT HASIL BELAJAR PERANCANGAN TEKSTIL DAN FESYEN
DIGITAL SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL PRINTING
TEKSTIL**

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

sertamembuat *drapping* model. Hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital diharapkan dapat bermanfaat untuk kesiapan bekerja pada bidang kriya tekstil dan mode menjadi desainer digital printing tekstil.

Kesiapan kerja merupakan suatu kemampuan seseorang dengan kondisi fisiologis yang siap melakukan pekerjaan pada suatu bidang yang ditunjang dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seseorang yang telah siap menjadi desainer digital printing tekstil harus menguasai pengetahuan dalam perancangan motif tekstil seperti jenis motif, unsur-unsur dan prinsip desain motif, karakteristik tekstil, pengetahuan konsep dasar dan keterampilan dalam menggunakan *graphic design software* meliputi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop*, keterampilan dalam mengoperasikan mesin digital printing, memiliki jiwa kreatif dan inovatif, mengetahui tren motif yang sedang terjadi dan akan terjadi, dan mengetahui kebutuhan konsumen.

Desainer digital printing tekstil adalah seorang desainer yang bekerja dalam pembuatan objek desain ilustrasi dan motif melalui teknologi digital. Profesi ini diharapkan mampu membuat desain berbagai motif dengan menggunakan teknologi digital seperti komputer sebagai media dengan *graphic design software* meliputi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* dan dapat mengoperasikan mesin digital printing sebagai perantara dalam mewujudkan suatu produk tekstil dengan motif yang telah didesain. Proses yang harus dilakukan desainer digital printing tekstil yaitu diawali dengan mendesain motif menggunakan *graphic design software* berupa *file* JPEG, PNG, dan TIFF, lalu motif dicetak ke permukaan tekstil dengan menggunakan mesin digital printing melalui komputer sebagai media untuk mengoperasikan dan menghantarkan motif yang akan dicetak ke mesin digital printing.

Uraian latar belakang di atas dijadikan sebagai dasar pemikiran untuk melakukan penelitian mengenai manfaat hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil.

Dini Nur Aeni, 2018

**MANFAAT HASIL BELAJAR PERANCANGAN TEKSTIL DAN FESYEN
DIGITAL SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL PRINTING
TEKSTIL**

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

B. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah penelitian ini akan diawali dengan pemaparan identifikasi masalah. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital pembuatan motif tekstil dengan menggunakan *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* diharapkan dapat memberikan dampak positif pada mahasiswa sebagai bekal kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil.
2. Seseorang yang telah siap menjadi desainer digital printing tekstil harus menguasai pengetahuan dalam perancangan motif tekstil seperti jenis-jenis motif, unsur-unsur dan prinsip desain motif, karakteristik tekstil, pengetahuan konsep dasar dan keterampilan menggunakan *graphic design software*, keterampilan mengoperasikan komputer dan mesin digital printing, memiliki jiwa kreatif dan inovatif, mengetahui tren motif yang sedang terjadi dan akan terjadi, serta mengetahui kebutuhan konsumen.
3. Berkembangnya teknologi digital seperti komputer dan mesin digital printing memberikan kemudahan bagi desainer digital printing tekstil dalam membuat desain motif tekstil yaitu jenis motif yang dihasilkan menjadi beragam, kualitas cetak produk tekstil lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional, waktu dalam perancangan motif relatif lebih singkat, perancangan motif dapat diwujudkan pada berbagai jenis tekstil, pembuatan produk tekstil lebih ramah lingkungan, serta harga jual produk tekstil yang lebih terjangkau, namun tetap memberikan profit bagi pengusaha.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana manfaat hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital ditinjau dari indikator pemahaman konsep dasar *graphic design*

Dini Nur Aeni, 2018

MANFAAT HASIL BELAJAR PERANCANGAN TEKSTIL DAN FESYEN DIGITAL SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL PRINTING TEKSTIL

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

software meliputi *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil.

2. Manfaat hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital ditinjau dari indikator teknik pembuatan motif menggunakan *CorelDraw* dan *Adobe Photoshop* sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil.
3. Manfaat hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital ditinjau dari indikator teknik pembuatan *drapping* (pemberian warna atau motif) pada sketsa model dan model foto menggunakan *Adobe Photoshop* sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian mengenai manfaat hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dari segi teori dan segi praktik. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Segi Teori

Manfaat penelitian dari segi teori adalah dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perancangan tekstil dan fesyen digital serta keterkaitannya dengan kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil, memberi referensi terkait materi pembelajaran di Program Studi Pendidikan Tata Busana Deperatemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI.

2. Segi Praktik

Manfaat penelitian dari segi praktik adalah sebagai informasi bahwa hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital dapat memberikan bekal pengetahuan dan ketarampilan kepada mahasiswa sebagai kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima Bab yang meliputi Bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian,

Dini Nur Aeni, 2018

**MANFAAT HASIL BELAJAR PERANCANGAN TEKSTIL DAN FESYEN
DIGITAL SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL PRINTING
TEKSTIL**

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

manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi, Bab II kajian pustaka yang berisi tentang tinjauan mata kuliah perancangan tekstil dan fesyen digital, hasil belajar perancangan tekstil dan fesyen digital, dan kesiapan menjadi desainer digital printing tekstil, Bab III metode penelitian yang berisi tentang desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data, BAB IV temuan dan pembahasan penelitian yang berisi tentang pemaparan data temuan penelitian dan pembahasan penelitian, BAB V yang berisi tentang simpulan dan rekomendasi.

Dini Nur Aeni, 2018

**MANFAAT HASIL BELAJAR PERANCANGAN TEKSTIL DAN FESYEN
DIGITAL SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL PRINTING
TEKSTIL**

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