

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi desain busana merupakan mata kuliah yang harus diikuti oleh mahasiswa konsentrasi keahlian desain Program Pendidikan Tata Busana Departemen PKK FPTK UPI. Mata kuliah teknologi desain busana dipelajari disemester 5 dan terdiri dari 2 SKS. Mata kuliah ini membahas tentang berbagai gambar desain dan penggunaannya, dasar-dasar pengolahan grafis dengan *corel draw*, pengolahan/editing gambar digital 3 dimensi dengan program *macromedia firework*, pengolahan format desain *presentation drawing*, pengolahan format desain *production sketching*, pengolahan format *pattern* sesuai desain, pengolahan format desain *media advertising*, pengolahan desain panel menggunakan *adobe photoshop*, aplikasi desain panel pada berbagai produk busana dan dasar-dasar serta aplikasi program *adobe illustrator* pada media ilustrasi desain busana.

Mahasiswa yang memilih konsentrasi keahlian desain pada Prodi Tata Busana FPTK UPI, memiliki kesempatan berkarir di industri fashion, salah satunya menjadi seorang Desainer *digital printing textile* karena telah dibekali pengetahuan dan keterampilan dari mata kuliah teknologi desain busana. Tercapainya tujuan pembelajaran teknologi desain busana ditandai dengan adanya perubahan positif pada perilaku mahasiswa, perubahan inilah yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar dari pembelajaran mata kuliah teknologi desain busana adalah mampu membuat berbagai format desain menggunakan *corel draw* dan *adobe illustrator*, serta proses editing desain busana menggunakan *adobe photoshop* dan *macromedia firework* khususnya menjadi seorang Desainer *digital printing textile*.

Desainer *digital printing textile* adalah seorang Desainer yang membuat desain motif dan bekerja di industri *digital printing textile*. Tugas dari seorang Desainer di industri *digital printing textile* adalah membuat desain motif secara manual lalu diproses menggunakan *software* grafis, berdiskusi dengan klien mengenai desain motif, bekerjasama dengan staff menyelesaikan produk, membangun relasi yang baik dengan pihak lain, melakukan eksperimen dalam menciptakan motif baru dan mengawasi trend *fashion* khususnya motif kain. Desainer *digital printing textile* harus mampu

mengoperasikan *software* grafis agar dapat membuat desain motif secara digital, harus memahami unsur-unsur dan prinsip desain motif sebagai dasar ilmu membuat desain motif serta kemampuan berkomunikasi yang baik agar ketika bekerja bersama staff maupun berdiskusi dengan klien menjadi lebih mudah dan berjalan dengan baik.

Dari pemikiran diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang manfaat hasil belajar teknologi desain busana berupa pembuatan desain menggunakan *software corel draw* dan *adobe photoshop*, pembuatan desain panel, penerapan teori prinsip dan unsur desain terhadap kesiapan menjadi Desainer di industri *digital printing textile* dengan judul: Manfaat Hasil Belajar Teknologi Desain sebagai Kesiapan Menjadi Desainer *Digital Printing Textile*.

B. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian diatas, penulis mengidentifikasi masalah yang timbul dalam pembelajaran teknologi desain busana terhadap kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile* yaitu sebagai berikut:

1. Teknologi Desain Busana merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan kepada mahasiswa paket Desain program Pendidikan Tata Busana. Mata Kuliah Teknologi Desain Busana memiliki bobot 2 SKS dan diajarkan pada semester 5. Mahasiswa mempelajari pembuat berbagai format desain menggunakan program *corel draw* dan *adobe illustrator* serta proses editing desain busana dan pembuatan desain panel menggunakan program *adobe photoshop* dan *macromedia firework*
2. Desainer *digital printing textile* yaitu seorang Desainer yang bekerja pada industri *digital printing textile* yang memiliki tanggung jawab dalam mewujudkan desain motif tekstil yang indah dan estetik. Desainer *digital printing textile* harus mampu mengoperasikan *software* grafis agar dapat membuat desain motif secara digital, harus memahami unsur-unsur dan prinsip desain sebagai dasar ilmu membuat desain motif serta kemampuan berkomunikasi yang baik agar ketika bekerja bersama staff maupun berdiskusi dengan klien menjadi lebih mudah dan berjalan dengan baik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana manfaat hasil belajar teknologi desain busana terhadap kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile* pada mahasiswa dengan konsentrasi keahlian desain Program Studi Pendidikan Tata Busana UPI?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang manfaat hasil belajar Teknologi Desain Busana sebagai kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile* yang ditinjau dari kompetensi penguasaan, yaitu:

1. Manfaat hasil belajar teknologi desain busana ditinjau dari penguasaan materi *draw* sebagai kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile*
2. Manfaat hasil belajar teknologi desain busana ditinjau dari penguasaan materi *adobe photoshop* sebagai kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile*
3. Manfaat hasil belajar teknologi desain busana ditinjau dari penguasaan konsep desain panel sebagai kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile*
4. Manfaat hasil belajar teknologi desain busana ditinjau dari kemampuan menggunakan *software* grafis sebagai kesiapan menjadi Desainer *digital printing textile*

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk memperkaya kepustakaan ilmiah dan dapat memberikan wawasan baru bagi penulis tentang profesi Desainer di industri *digital printing textile*.

2. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bekal ilmu bagi Mahasiswa yang ingin merintis usaha ini atau ingin mencoba karir menjadi Desainer di industri *digital printing textile* dan dapat menjadi rekomendasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh Universitas Pendidikan Indonesia Program Studi Pendidikan Tata Busana kepada mahasiswa agar lebih sesuai dengan kebutuhan industri

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini dibuat dalam lima Bab. Bab I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Bab II berisi kajian pustaka mengenai manfaat hasil belajar Mata Kuliah Teknologi Desain Busana, kerangka pemikiran dan pertanyaan penelitian. Bab III berisi uraian tentang desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument

Ayu Meniate, 2019

MANFAAT HASIL BELAJAR TEKNOLOGI DESAIN BUSANA SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL PRINTING TEXTILE

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

penelitian, prosedur penelitian dan analisa data. Bab IV berisi pemaparan data penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Bab V berisi simpulan dan rekomendasi.

Ayu Meniate, 2019

**MANFAAT HASIL BELAJAR TEKNOLOGI DESAIN BUSANA SEBAGAI KESIAPAN MENJADI DESAINER DIGITAL
PRINTING TEXTILE**

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