

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental dan mempunyai sifat konstruktif dalam kehidupan manusia, berkenaan itu pendidik dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah dalam upaya mewujudkan target yang diharapkan. Disisi lain pendidikan sebagai bentuk kegiatan manusia dalam pelaksanaannya menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang bersifat umum maupun khusus untuk mempermudah pencapaian target maksimal. Sesuai dengan target dari pendidikan yaitu membangun kualitas sumber daya manusia (SDM) membangun perekonomian masyarakat dan negara. Seperti yang diungkapkan Tirtahardja (2005:300) "... pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), oleh sebab itu pendidikan juga merupakan alur tengah dalam pembangunan".

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional pada Pasal 13 ayat (1) disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan formal yang ditempuh dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi diharapkan dapat membangun bangsa dari keterbatasan pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu untuk membangun perekonomian bangsa. Perekonomian yang tumbuh pesat contohnya dalam bidang industri busana antara lain bahan sandang yang merupakan kebutuhan dasar manusia, untuk itu dibutuhkannya sumber daya manusia (SDM) yang mahir dan terampil dalam mengembangkan ide- ide merancang busana di bidang *fashion* dan industri busana

Universitas Pendidikan Indonesai (UPI) mempunyai peran dan fungsi untuk mewujudkan pembangunan pendidikan serta bertanggung jawab dalam

mengembangkan pendidikan disiplin ilmu dan teknologi, untuk menghasilkan tenaga ahli dan pengembangan pemenuhan kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja profesional. UPI sebagai universitas yang memiliki tujuh fakultas, di antaranya adalah Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK) yang di dalamnya ada beberapa jurusan salah satunya adalah jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK). Jurusan PKK yang berada di FPTK memiliki tiga program studi, antara lain adalah Program Studi Pendidikan Tata Busana.

Program Studi Pendidikan Tata Busana memiliki mata kuliah Teknologi Desain Busana yang harus ditempuh mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana yang memilih paket pilihan Manajemen Desain Busana. Mata kuliah Teknologi Desain Busana tersebut dengan bobot 2 SKS (Satuan Kredit Semester) ditempuh pada semester 5.

Mata kuliah Teknologi Desain Busana membahas Penguasaan pengetahuan mengenai konsep dasar dan aplikasi mengenai mendesain busana menggunakan beberapa perangkat lunak terdiri dari *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Macromedia Fire Work*, Serta *Adobe Illustrator*.

Program *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop* sebagai *software* yang dipelajari dan dikembangkan di mata kuliah Teknologi Desain Busana, merupakan aplikasi pengolahan gambar yang pada umumnya digunakan untuk mengedit dan membuat gambar. Program *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop* pada umumnya banyak dipakai sebagai standar perangkat lunak untuk membuat desain busana di berbagai usaha busana.

Hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Teknologi Desain Busana yang sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah menguasai secara teori dan praktek tentang Teknologi Desain Busana berupa pembuatan berbagai jenis desain busana dengan menggunakan program perangkat lunak *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*. Sehubungan dengan itu hasil belajar Teknologi Desain Busana diharapkan dapat diaplikasikan pada kesiapan mahasiswa menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro.

Kesiapan menjadi *Fashion Designer* berupa penguasaan pengetahuan dan pemahaman tentang keterampilan bidang *fashion* atau busana, keterampilan ini akan dibutuhkan dalam persiapan menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro. Keterampilan dan kepiawaian dalam pembuatan desain busana dapat dilakukan secara komputerisasi, sebagai salah satu cara yang diperlukan untuk bekerja di usaha Distro yang antara lain membutuhkan SDM yang mempunyai kriteria inovatif, kreatif dan mengetahui peluang pasar. Kesiapan, seperti yang diungkapkan oleh Slameto (1995:113)” ... kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberikan respon/ jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi”. Usaha Distro sebagai salah satu usaha di bidang *fashion* mempunyai peluang pasar yang perkembangannya pesat dewasa ini, karena busana adalah kebutuhan sandang manusia. Semakin berkembangnya *fashion* sehingga membutuhkan profesi *Fashion Designer* untuk menciptakan berbagai busana, oleh karena itu pekerjaan sebagai *Fashion Designer* dalam bidang busana selalu dibutuhkan, agar mode busana dapat selalu berkembang.

Fashion Designer merupakan salah satu profesi yang berpengaruh dalam sebuah industri antara lain Distro. Peran *Fashion Designer* menentukan kelancaran dalam kegiatan produksi. Gagasan dari *Fashion Designer* tersebut dituangkan dalam bentuk desain untuk dapat terwujudkan dalam bentuk busana.

Distro adalah suatu bentuk usaha yang bergerak dalam bidang busana yang memiliki skala produksi menengah, biasanya memiliki kapasitas produksi terbatas atau yang tidak terlalu banyak dalam setiap desain. Keadaan ini ditunjang juga oleh alat-alat produksi modern yang mengefektifkan proses produksi Distro, seperti dengan penggunaan sistem komputerisasi untuk pembuatan gambar. Dengan demikian seorang *Fashion Designer* yang ahli sangat dibutuhkan dalam usaha Distro untuk membuat suatu kreasi yang berbeda dalam bentuk busana, motif, warna, dan sebagainya yang lebih kompetitif saat dipasarkan.

Pemikiran latar belakang yang telah diuraikan di atas mendorong penulis untuk meneliti lebih jauh tentang bagaimana “Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana Terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Designer* di Usaha Distro pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Paket Pilihan Manajemen Desain Busana Angkatan 2008 dan 2009”.

B. Identifikasi dan Perumusan masalah

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah perlu ditentukan terlebih dahulu untuk memudahkan dan mengetahui masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Pembelajaran Teknologi Desain Busana mempunyai tujuan agar mahasiswa dapat menguasai secara teori dan praktek tentang Teknologi Desain Busana berupa pembuatan berbagai macam desain busana dengan menggunakan program perangkat lunak *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*, setelah mengikuti proses pembelajaran Teknologi Desain Busana diharapkan mengalami perubahan dalam penguasaan penggunaan perangkat lunak tersebut.
- b. Perkembangan usaha busana Distro, *Factory Outlet*, dan perkembangan profesi *Fashion Designer* dan bentuk pekerjaan lainnya yang dibutuhkan pada usaha busana. Usaha Distro membutuhkan pribadi yang pandai dalam membuat gambar busana dan terampil dalam menginovasi, sehingga diperlukan pembelajaran Teknologi Desain Busana dalam mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Busana.
- c. Hasil belajar Teknologi Desain Busana diharapkan dapat mempengaruhi wawasan dan keterampilan mahasiswa dalam mendesain busana secara komputerisasi

Teknologi Desain Busana adalah mata kuliah yang merupakan kompetensi keahlian dalam Program Studi Pendidikan Tata Busana. Mata kuliah ini mempelajari tentang teori dan praktek pembuatan desain busana

menggunakan *software*, *Corel Draw*, *Adobe Photoshop*, *Macromedia Fire Work*, dan *Adobe Illustrator*. Kesiapan menjadi *fashion designer* di usaha Distro merupakan penerapan hasil belajar Teknologi Desain Busana program *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*. Hasil belajar Teknologi Desain Busana dijadikan bekal dalam pembuatan desain busana pada kesiapan menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro.

Luasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya pembatasan masalah untuk memudahkan dan menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas, oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar Teknologi Desain Busana berdasarkan standar kompetensi?
2. Bagaimana kesiapan mahasiswa menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro?
3. Bagaimana kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan mahasiswa menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro?
4. Berapa besar kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan mahasiswa menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro?

2. Perumusan masalah

Rumusan masalah disusun berdasarkan latar belakang masalah dan alasan pemilihan masalah yang telah diuraikan, seperti yang telah dikemukakan oleh Arikunto (2002:44) bahwa “perumusan masalah merupakan langkah dalam menentukan suatu problematika penelitian dan bagian pokok dalam kegiatan penelitian dan bagian pokok dalam kegiatan penelitian”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “berapa besar kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana Terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Designer* di Usaha Distro pada Mahasiswa Paket Pilihan Manajemen Desain Busana Program Studi Pendidikan Tata Busana UPI angkatan 2008 dan 2009?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Kontribusi Hasil Belajar Teknologi Desain Busana terhadap Kesiapan Menjadi *Fashion Designer* di Usaha Distro pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Paket Manajemen Desain Busana Angkatan Tahun 2008 dan 2009.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data secara spesifik mengenai :

a. Hasil belajar Teknologi Desain Busana yang meliputi :

Penguasaan pengetahuan dasar mengenai mendesain busana dan pemahaman mengenai konsep dasar dalam pembuatan berbagai gambar desain busana dan penggunaannya pada penerapan hasil belajar mendesain busana di *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*.

b. Kesiapan mahasiswa untuk menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro pada mahasiswa Paket Manajemen Desain Busana Prodi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK-FPTK-UPI

c. Besarnya kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, Paket Manajemen Desain Busana, Jurusan PKK-FPTK-UPI.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan menjadi *fashion designer* di usaha distro ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Manfaat tersebut diantaranya:

1. Teoritis

Manfaat penelitian mengenai kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro secara teoritis adalah dalam rangka mengembangkan keilmuan mengenai mata kuliah Teknologi Desain busana khususnya membuat desain busana secara komputerisasi serta keterkaitannya dengan kesiapan menjadi *fashion designer* di usaha distro baik bagi penulis ataupun para mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana, Paket Manajemen Desain Busana 2008 dan 2009.

2. Praktis

Manfaat penelitian mengenai kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan menjadi *fashion designer* di usaha Distro secara praktis adalah dapat memberikan gambaran sejauh mana para mahasiswa menguasai keahlian dalam membuat desain busana menggunakan media komputer yang sesuai dengan teknis atau prosedur pelaksanaan membuat desain busana menurut standar Distro.

E. Struktur Organisasi skripsi

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian mengenai kontribusi hasil belajar Teknologi Desain Busana terhadap kesiapan menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro, secara sistematis dapat diuraikan menjadi lima bagian, yaitu :

1. Bab I Pendahuluan : Berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka : Berisi tentang tinjauan mata kuliah Teknologi Desain Busana, hasil belajar Teknologi Desain Busana, *Fashion Designer*, gambaran umum usaha Distro, kesiapan menjadi *Fashion Designer* di usaha Distro, kerangka berpikir, hipotesis

3. Bab III Metodologi Penelitian: Berisi tentang lokasi, populasi, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data teknik pengolahan data, prosedur penelitian
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

