

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua makhluk-Nya. Berkat izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kontribusi Hasil Belajar *Fashion Multimedia Terhadap Kesiapan Menjadi Fashion Visual Merchandiser*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.

Fashion multimedia merupakan Mata Kuliah di Prodi Kriya dan Tekstil Universitas Telkom yang bertujuan agar mahasiswa mampu mengkomunikasikan dan mengaplikasikan prinsip-prinsip perancangan kriya tekstil dan mode dalam industri kreatif, mampu mengidentifikasi dan menganalisa kebutuhan dan atau keinginan konsumen dan mampu mengoperasikan dan memanfaatkan alat-alat produksi dan penerapan teknologi secara efisien.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, oleh sebab itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandung, Februari 2014

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirabbil'aalamin,

Skripsi ini penulis susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi banyak mendapat masukan, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

Prof. Dr. Arifah A. Riyanto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Cucu Ruhidawati, M.Si selaku Pembimbing II dan Tim Penyelesaian Studi Program Studi Pendidikan Tata Busana, yang telah membimbing dengan penuh keikhlasan, kesabaran dan ketelitian, juga memberikan petunjuk, masukan yang berharga pada penulis sehingga terselesaikannya penulisan skripsi ini. Dra. Tati abas Iwan, M.Si selaku ketua Jurusan PKK FPTK UPI, Dr. Mally Maeliah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Tata Busana sekaligus dosen pembimbing akademik serta Suciati, S.Pd, M.Ds selaku dosen pembimbing akademik. Dra. Marlina, M.Si dan Winwin Wiana, S.Pd, M.Ds selaku dosen partisipan yang telah memberikan saran dan masukan pada penulis sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Dra. As-as Setiawati, M.Si selaku TPS Jurusan PKK FPTK UPI dan staf pengajar jurusan PKK FPTK UPI yang telah memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan pada penulis selama menempuh studi di Jurusan PKK FPTK UPI.

Teristimewa ucapan terimakasih yang sangat mendalam untuk Orang tua, kakak-kakak, pupu-pupuku Asti, Astarti dan Noval juga seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan dan bantuannya secara moril maupun materil serta doa dan kasih sayang.

Rekan-rekan mahasiswa Tata Busana angkatan tahun 2009 Lilik, Widyastari, Anke, yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, motivasi untuk terus berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini. Bu Yulia, Bu Dina dan Bu Tati sebagai rekan kantor di Tahlia yang telah memberikan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung tiada hentinya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan, dari semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan dan bantuan.

Skripsi ini penulis harapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan bidang busana, para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Bandung, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

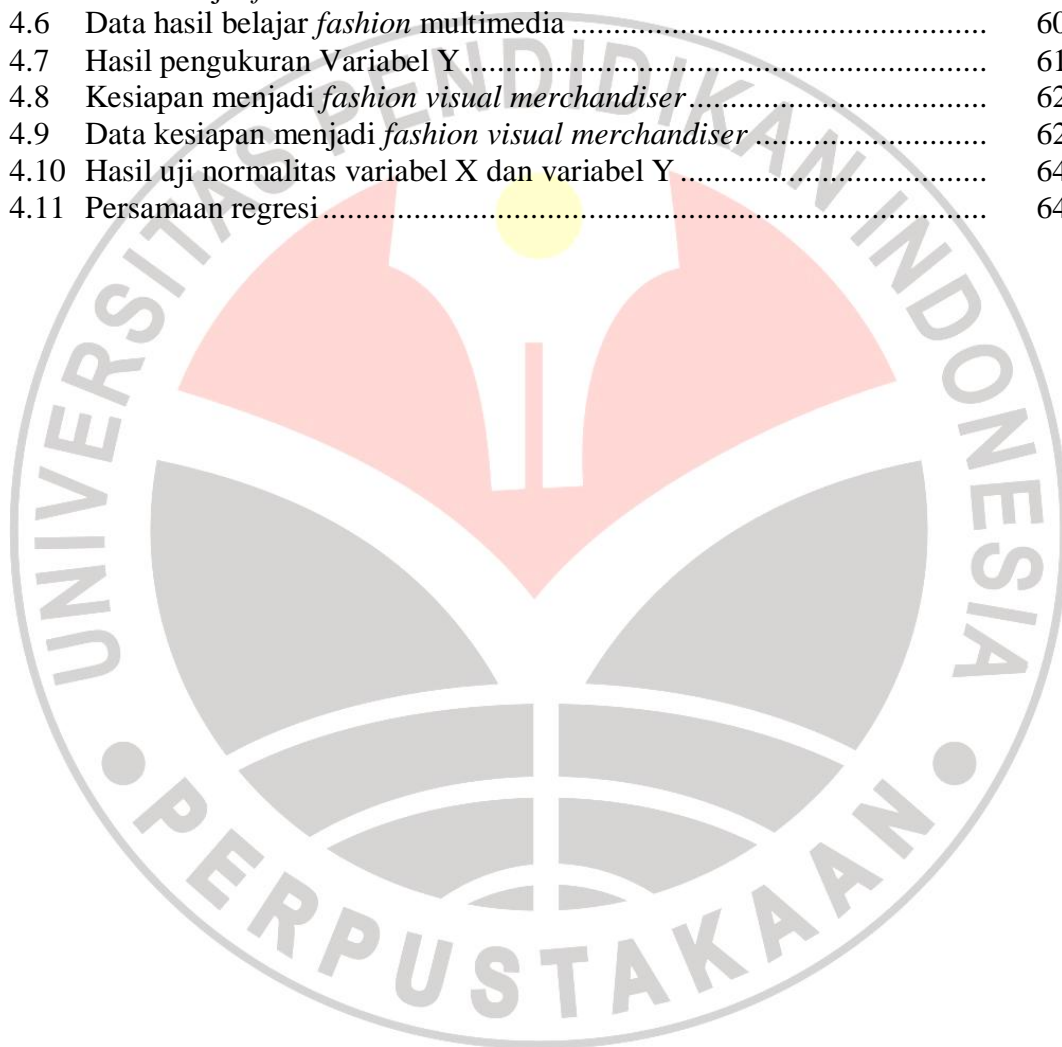
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka	6
1. Tinjauan Mata Kuliah <i>Fashion Multimedia</i>	6
2. Tujuan Mata Kuliah <i>Fashion Multimedia</i>	6
3. Materi <i>Fashion Multimedia</i>	7
a. Pengertian Multimedia	7
b. Fungsi Multimedia	7
c. Penggunaan Multimedia di Era Global	8
d. <i>Software Multimedia</i>	9
1) <i>Adobe Photoshop</i>	9
4. Hasil Belajar <i>Fashion Multimedia</i>	34
5. Kesiapan Menjadi <i>Fashion Visual Merchandiser</i>	37
B. Kerangka Pemikiran	44
C. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
B. Metode Penelitian.....	46
C. Definisi Operasional.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	48
E. Proses Pengembangan Instrumen.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Analisis Data.....	49

H. Prosedur Penelitian.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	
A. Kisi-kisi	77
B. Instrumen Penelitian.....	78
C. Hasil Pengolahan Data	98
D. Surat-surat.....	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Asal sekolah	58
4.2 Alasan memilih Program Studi Kriya Tekstil dan Mode	58
4.3 Tujuan masuk Prodi Kriya Tekstil dan Mode	59
4.4 Hasil pengukuran Variabel X	59
4.5 Hasil belajar <i>fashion</i> multimedia	60
4.6 Data hasil belajar <i>fashion</i> multimedia	60
4.7 Hasil pengukuran Variabel Y	61
4.8 Kesiapan menjadi <i>fashion visual merchandiser</i>	62
4.9 Data kesiapan menjadi <i>fashion visual merchandiser</i>	62
4.10 Hasil uji normalitas variabel X dan variabel Y	64
4.11 Persamaan regresi	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Langkah memulai program <i>Adobe Photoshop</i>	10
2.2 Proses memulai program <i>Adobe Photoshop</i>	10
2.3 Tampilan jendela utama <i>Adobe Photoshop</i>	11
2.4 <i>Tool</i> pada <i>Adobe Photoshop</i>	11
2.5 Kolom <i>Navigator</i>	12
2.6 Dialog <i>Layer</i>	12
2.7 Membuat kertas kerja baru	12
2.8 Dialog <i>new</i> untuk membuat kertas kerja	13
2.9 Tampak layar <i>photoshop</i> setelah membuat kertas kerja.....	13
2.10 Membuat garis bantu	13
2.11 <i>Rectangle tool</i>	14
2.12 Tarik <i>mouse</i> untuk membuat kotak pertama dari ujung kiri ke atas	14
2.13 Buat kotak ke-2.....	14
2.14 <i>Layer thumbnail</i>	15
2.15 <i>Color picker</i>	15
2.16 Pilih <i>perspective</i> untuk membuat bentuk perspektif.....	15
2.17 Tarik garis <i>perspektive</i>	16
2.18 Bentuk perspektif.....	16
2.19 Klik kanan pada layer kotak ke-2	16
2.20 <i>Duplicate layer</i>	16
2.21 Hasil <i>duplicate</i>	17
2.22 <i>Flip horizontal</i>	17
2.23 Bidang perspektif	17
2.24 Kertas kerja baru	17
2.25 <i>Paint bucket tool</i>	18
2.26 <i>Set foreground color</i> yang ada pada <i>toolbox</i>	18
2.27 <i>Color picker</i>	18
2.28 Membuat <i>layer</i> baru	18
2.29 Kertas yang sudah diberi warna.....	19
2.30 <i>Gradient tool</i>	19
2.31 <i>Add layer mask</i> pada <i>layer box</i>	19
2.32 (a) <i>linear</i> (b) <i>radial</i> (c) <i>angle</i> (d) <i>reflected</i> (e) <i>diamond gradient</i>	20
2.33 Membuat <i>layer</i> baru	20
2.34 <i>Open file</i>	21
2.35 Dialog box <i>open</i>	21
2.36 Merubah <i>layer</i> gambar <i>background</i> menjadi <i>layer</i>	21
2.37 <i>Magic wand tool</i>	22
2.38 Menghapus bagian yang berwarna sama dengan <i>magic wand tool</i>	22
2.39 Klik <i>save as</i> untuk menyimpan data pada pilihan <i>file</i> di <i>menu bar</i>	22
2.40 Pilih format PNG untuk menyimpan <i>file portable</i>	23
2.41 <i>Open file background</i>	23
2.42 <i>Rectangle marquee tool</i> pada gambar <i>background</i>	24

2.43	Bidang perspektif	24
2.44	Pilih kotak 1 menggunakan <i>magic wand tool</i>	24
2.45	Klik <i>Edit</i>	25
2.46	<i>Paste into</i> pada pilihan <i>Edit</i>	25
2.47	Hasil setelah <i>paste into</i> , gambar <i>background</i> ke dalam bidang yang sudah diberi tanda oleh <i>magic wand tool</i>	25
2.48	Membuat bentuk perspektif pada gambar <i>background</i> di dalam bidang ...	25
2.49	Hasil mengaplikasikan gambar <i>background</i> pada bidang polos.....	26
2.50	<i>Line tool</i> pada <i>toolbox</i>	26
2.51	Tarik garis untuk membuat bentuk segitiga	26
2.52	Pilih tiga <i>layer</i> dengan cara klik dan tekan <i>Shift</i> pada <i>keyboard</i>	27
2.53	Pilih <i>merge layer</i> untuk menggabungkan <i>layer</i>	27
2.54	Memberi warna bentuk segitiga dengan warna kuning seperti sinar	27
2.55	Drag/geser gambar bentuk segitiga ke dalam gambar bidang	27
2.56	Ubah arah suatu bentuk menggunakan <i>Ctrl+T</i>	28
2.57	Membuat efek transparan dengan mengurangi <i>opacity</i> dan <i>fill</i>	28
2.58	<i>Add layer mask</i>	28
2.59	Tarik <i>mouse</i> untuk membuat gradasi	29
2.60	Hasil <i>linear gradient</i>	29
2.61	Terapkan bentuk lampu pada letak <i>lighting</i> yang diinginkan.....	29
2.62	<i>Background</i>	30
2.63	Geser / drag <i>file</i> gambar <i>mannequin</i> ke dalam <i>background</i>	30
2.64	<i>Text tool</i>	30
2.65	Menulis <i>text</i>	31
2.66	Mengganti jenis dan ukuran <i>font</i> pada pilihan <i>toolbar</i>	31
2.67	Dialog box <i>layer style</i> pada saat memilih <i>blending option</i>	31
2.68	Gambar yang sudah diberi efek / <i>layer style</i>	32
2.69	Rancangan desain <i>window display</i>	38
2.70	a) <i>Window display</i> dengan nuansa putih yang memberikan kesan luas. b) <i>Window display</i> dengan warna kuning yang memeberikan kesan hangat	38
2.71	Pencahayaan yang dibantu dari warna produk yang mencolok pada <i>window</i>	39
2.72	(a) <i>Material mannequin</i> dari kayu (b) <i>materials mannequin</i> dari melamin	40
2.73	(a) <i>stylistically display</i> (b) <i>functionally display</i> (c) <i>commercially display</i> .	40

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil belajar <i>fashion</i> multimedia.....	61
4.2 Kesiapan menjadi <i>fashion visual merchandiser</i>	63
4.3 Koefisien Determinasi	66



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka berpikir	41

