

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dunia mode atau *fashion* yang menjadi bagian dari industri kreatif di Indonesia kian menjamur di tengah kehidupan masyarakat urban yang serbacepat dan tak lepas dari dominasi peran multimedia. Kondisi ini semakin membuka peluang dan kesempatan bagi segelintir orang yang memiliki talenta dan perhatian spesifik di bidang *fashion* untuk menempa potensi yang dimiliki agar dapat menjadi seorang *fashion designer* yang dapat membuat tren dan inovasi baru.

Teknologi multimedia digunakan oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari dengan kebutuhannya masing-masing. Dalam dunia mode, seorang *fashion designer* sangat memerlukan teknologi multimedia yang mutakhir untuk kelancaran bisnis. Dengan adanya teknologi yang membuat multimedia saat ini lebih mudah dipelajari dan digunakan, dapat membantu seorang *fashion designer* dalam membuat inovasi desain busana. Dengan memahami teknologi, seorang *fashion designer* dapat menciptakan busana yang lebih baik dan memberi inovasi pada penggunaan *fashion* itu sendiri. Multimedia penting untuk seorang desainer, seperti yang diungkapkan oleh Alberta (2011:3) bahwa “Penggunaan multimedia penting untuk seorang desainer yang menjadi tempat menuangkan kreatifitas agar informasi dapat lebih komunikatif, estetis dan ekonomis”.

Gencarnya perkembangan teknologi multimedia yang semakin mudah digunakan, seorang desainer dapat lebih mudah untuk membuat desain dan kebutuhannya, seperti dalam membuat sebuah *packaging* atau pun *display* produk yang dibuat. Produk *fashion* yang dibuat harus dibuat kreatif dan dapat memikat hati konsumen agar dapat dikonsumsi dan pastinya produk tersebut harus melalui masa promosi.

Kemudahan teknologi multimedia pada saat ini menjadikan seorang *designer* dituntut untuk memiliki tanggung jawab yang besar, harus memiliki

pengetahuan yang mendasar seperti pengetahuan multimedia, cara penggunaan berbagai *software* pendukung multimedia, manfaat menggunakan multimedia pada era global dan keuntungan dari menggunakan berbagai *software* multimedia. Semua dapat didalami secara kontinyu dan konsisten melalui jalan belajar yang serius dan terarah, baik secara formal ataupun nonformal.

Multimedia dapat dipelajari secara formal dalam mata kuliah *fashion* multimedia. Berdasarkan kurikulum program studi Kriya Tekstil dan Mode Universitas Telkom tahun 2009, *fashion* multimedia termasuk salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa program studi Kriya Tekstil dan Mode Universitas Telkom pada semester V (lima) dengan bobot 3 SKS. Mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah ini diharapkan dapat mengaplikasikan hasil belajar di kehidupan kerja, seperti yang tercantum pada silabus mata kuliah *fashion* multimedia (2009:1), bahwa :

Tujuan mata kuliah *fashion* multimedia adalah 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.

Mata kuliah *fashion* multimedia mempelajari penggunaan *software* multimedia yang membantu dalam membuat suatu desain, secara umum desain tidak hanya untuk busana saja, pembelajaran tentang *software* ini merupakan dasar pembuatan desain yang dapat dikembangkan menjadi desain busana, desain visual, desain ruangan serta desain grafis. Mata kuliah ini dijelaskan secara teori dan praktek, secara teori menjelaskan tentang pengertian multimedia, fungsi dan tujuan penggunaan multimedia di era global serta mempelajari penggunaan *software* multimedia secara umum. Secara praktek, mempelajari berbagai *software* (perangkat lunak), yaitu *iMovie*, *Macromedia Flash*, *Adobe Photoshop*, *Corel Draw*, *Adobe Illustration*. Tugas praktek mata kuliah ini, penyempurnaan *fashion* multimedia dalam aplikasi *graphic design* yang membuat suatu desain busana dengan *Adobe* dan *Corel Draw* setelah itu mahasiswa menyempurnakan

suatu *advertising* dan *merchandising* menggunakan *software Macromedia Flash* dan *iMovie*.

Kualitas hasil pembelajaran *fashion* multimedia dapat dijadikan tolak ukur apakah hasil belajar yang dicapai peserta didik sudah optimal dan dapat dijadikan sebagai bekal kesiapan kerja di bidang *fashion visual merchandiser*. Sebagai kesiapan dalam bekerja, seseorang harus memiliki pembelajaran atau pengalaman terlebih dahulu dan ditunjang oleh kesehatan tubuh sehingga siap untuk bekerja, seperti yang diungkapkan oleh Dalyono (2005: 52) “Kesiapan adalah kemampuan yang cukup baik fisik dan mental. Kesiapan fisik berarti tenaga yang cukup dan kesehatan yang baik, sementara kesiapan mental, memiliki minat dan motivasi yang cukup untuk melakukan suatu kegiatan”

Kesiapan kerja merupakan suatu kondisi yang memungkinkan dapat langsung bekerja setelah menyelesaikan pendidikannya, seperti yang diungkapkan oleh Moh. Thayeb (1998: 26), “Kesiapan Kerja adalah daftar perilaku yang bersangkutan dengan mengidentifikasi, memilih, merencanakan dan melaksanakan tujuan - tujuan bekerja yang tersedia bagi individu tertentu sesuai dengan usia perkembangannya”. Kesiapan kerja mahasiswa dalam profesi busana perlu memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan, khususnya bagi *fashion visual merchandiser*.

Fashion visual merchandiser adalah seseorang yang bekerja membuat rancangan desain display atau menata ruang sebuah toko semenarik mungkin dengan produk yang ditawarkan. Profesi ini harus mampu menampilkan *image* atau citra sebuah merk *fashion* tertentu melalui tampilan display tersebut. *Fashion visual merchandiser* dituntut harus kreatif, inovatif dan atraktif serta berani bereksperimen agar tampilan *display* tidak monoton. Tema display harus sesuai dengan tema produk atau biasanya disesuaikan dengan tren atau musim yang ada pada lingkungan tersebut. Oleh karena itu untuk menunjang kesiapan kerja *fashion visual merchandiser* diperlukan tenaga kerja yang terampil, kreatif, inovatif dan aktif.

Uraian dari latar belakang di atas, penulis jadikan sebagai dasar pemikiran untuk mengadakan penelitian mengenai kontribusi hasil belajar *fashion multimedia* terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. *Fashion multimedia* dapat berkontribusi terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* apabila mahasiswa dapat melaksanakan tugas-tugas mata kuliah *fashion multimedia* dengan baik.
2. Apabila keadaan yang harus dicapai dalam kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* pada tingkatan pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional dapat tercapai, hasilnya akan lebih baik pada saat mempraktekan *fashion multimedia* terhadap *fashion visual merchandiser*.
3. *Fashion visual merchandiser* membutuhkan keahlian dan keterampilan multimedia. Apabila mata kuliah *fashion multimedia* telah dilaksanakan dengan baik maka menjadi seorang *fashion visual merchandiser* akan lebih mudah dilaksanakan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Seberapa besar kontribusi hasil belajar *fashion multimedia* terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman atau dasar dalam melakukan penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk memperoleh data tentang kontribusi hasil belajar *fashion multimedia* terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*. Secara spesifik tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini memperoleh data tentang :

1. Hasil belajar *fashion multimedia* yang berkaitan dengan :
 - a. Pemahaman *fashion multimedia* yang meliputi pengertian, fungsi dan tujuan penggunaan multimedia di era global.
 - b. Penggunaan software multimedia *Adobe Photoshop*.

2. Kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* yang didalamnya meliputi kematangan, kecerdasan, keterampilan, kemampuan dan minat, motivasi serta kesehatan dalam melakukan tugas *fashion visual merchandiser*.
3. Kontribusi hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.
4. Besarnya kontribusi hasil belajar *fashion* multimedia terhadap kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung :

1. Secara teori penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *fashion* multimedia dan profesi *fashion visual merchandiser*.
2. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bekal dan acuan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan *fashion* multimedia serta dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran *fashion* multimedia.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terbagi menjadi lima bab. Bab I berisi uraian tentang pendahuluan. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bab II berisi uraian hasil belajar *fashion* multimedia dan kesiapan menjadi *fashion visual merchandiser* serta hipotesis. Bab III berisi uraian mengenai metode penelitian yang terdiri atas lokasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisa data. Bab IV berisi pengolahan data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian dan pembahasan hasil temuan penelitian. Bab V berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran ditujukan kepada pengguna hasil penelitian dan peniliti selanjutnya.