

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa, karena pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang dapat mewujudkan pembangunan di berbagai bidang secara merata dan menyeluruh melalui peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, baik tingkat pengetahuan ataupun keterampilannya. Meningkatnya kemampuan pengetahuan dan keterampilan merupakan salah satu perwujudan dari fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Bab II, Pasal 3 (2005-11), sebagai berikut :

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat berperan dalam peningkatan sumber daya manusia. Upaya pemerintah dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut melalui penyelenggaraan tiga jalur pendidikan yaitu : jalur pendidikan formal, jalur pendidikan non formal dan jalur pendidikan informal. Jalur pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang berstruktur dan berjenjang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) merupakan salah satu lembaga Pendidikan Tinggi Swasta yang secara umum bertujuan untuk

menciptakan lulusan yang siap memasuki dunia kerja secara professional. Jurusan Desain STISI mengembangkan lima program studi, yaitu Program Studi Desain Komunikasi Visual, Desain Interior, Kriya Tekstil dan Mode, Desain Produk dan Seni Rupa Murni.

Program Studi Kriya Tekstil dan Mode merupakan salah satu program studi yang diselenggarakan dengan tujuan khusus seperti yang tercantum dalam Panduan STISI (2003-2007 : 43), yaitu :

- A. Meningkatkan profesionalisme, kualitas, keunggulan dan daya saing Program Studi Kriya Tekstil dan Mode.
- B. Memberdayakan sivitas akademika melalui aspirasi, apresiasi, prestasi dan produktifitas kerja.
- C. Menghasilkan lulusan yang memiliki integritas kepribadian yang tinggi sebagai sarjana Kriya Tekstil dan Mode dengan karakter:
.....Sebagai professional;
 - 1. Menguasai pekerjaan dan dapat bekerja di bidang Kriya Tekstil dan Mode.
 - 2. Memiliki sikap positif, ilmiah dan mampu berkomunikasi secara efektif.
 - 3. Memiliki wawasan yang luas dan mampu mengembangkan diri sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan profesi Kriya Tekstil dan Mode.
 - 4. Memiliki semangat wiraswasta dan prinsip hidup mandiri, jujur, disiplin, terbuka, kritis, kerjasama dan bertekad memajukan masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia.

Tujuan program studi di atas mengandung konsekuensi bahwa mahasiswa lulusan Program Studi Kriya Tekstil dan Mode dididik untuk menjadi tenaga kerja profesional di bidang desain yang siap memasuki dunia kerja antara lain di industri garmen. Upaya yang dilakukan untuk menjadi tenaga kerja profesional yaitu dengan membekali mahasiswa berbagai materi perkuliahan yang berkaitan dengan lingkup desain busana di bidang industri. Kemampuan yang harus dikuasai dari materi perkuliahan tersebut tercantum dalam silabus perkuliahan Desain Busana Industri (2005 : 1), yaitu :

Setelah mengikuti perkuliahan ini, para peserta didik dapat merancang busana pria, wanita dan anak-anak yang sesuai dengan keinginan pasar dan dapat diproduksi secara massal. Selain itu mereka pun dapat merancang *work wear/office wear/uniform* bagi berbagai lembaga baik swasta maupun Negara.

Mata kuliah Desain Busana Industri membekali mahasiswa dengan berbagai kemampuan yang mencakup aspek kognitif; afektif dan psikomotor. Hasil belajar desain busana industri membekali mahasiswa dengan kemampuan kognitif, berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan Desain Busana Industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari pengetahuan riset pasar dan mode; tema yang akan diangkat; media gambar; desain presentasi (*presentation design*) dan desain produksi (*production design*). Kemampuan afektif mencakup respon terhadap stimulan yang menumbuhkan minat, motivasi dan keuletan dalam proses belajar. Kemampuan psikomotor berupa penguasaan keterampilan mendesain busana dalam pembuatan produk busana jadi yang diproduksi secara massal.

Mahasiswa yang menempuh mata kuliah Desain Busana Industri dengan sungguh-sungguh, akan mempunyai nilai-nilai positif yang mengakibatkan perubahan dalam diri mahasiswa sesuai dengan ruang lingkup kompetensinya. Perubahan kearah positif antara lain tumbuhnya minat dalam diri mahasiswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Minat sebagai faktor internal yang muncul dalam diri individu memberikan kecenderungan pemusatan perhatian terhadap objek. Kecenderungan tersebut berupa keinginan untuk mengetahui, memilih dan mencapai objek yang disenangi, seperti jenis pekerjaan yang layak dan sesuai dengan keahliannya. W.S. Winkel (1990:30) menjelaskan bahwa "Minat mempunyai kecenderungan yang menetap dalam diri subjek untuk

merasa tertarik dan merasa senang berkecimpung dalam bidang tertentu.” Mahasiswa yang menguasai mata kuliah Desain Busana Industri, mempunyai peluang dan kesempatan untuk berusaha maksimal dan optimal dalam mewujudkan minatnya untuk menjadi desainer di industri garmen.

Garmen adalah usaha bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah besar. Joanne Blair (1992 : 8) mengemukakan bahwa “Garmen yang juga dikenal sebagai *Apparel Manufacturers* adalah salah satu bentuk usaha bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah yang besar dari tiap varian produknya.” Industri garmen salah satu bentuk perusahaan yang membutuhkan seorang desainer yang kreatif, inovatif dalam mendesain busana baik secara manual ataupun dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Oleh karena itu mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode yang telah lulus mata kuliah Desain Busana Industri diharapkan dapat mengisi lapangan pekerjaan sebagai desainer profesional dibidang busana di industri garmen.

Kemampuan pengetahuan dan keterampilan mendesain pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode dapat diukur dengan mengetahui hasil belajar mata kuliah Desain Busana Industri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar kontribusi hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen penelitian terbatas pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002.

B. Pembatasan Masalah dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Mata kuliah Desain Busana Industri termasuk dalam kelompok Mata kuliah Keahlian Berkarya (MKB). Mata kuliah ini diselenggarakan pada semester VII dengan bobot studi 3 SKS. Materi perkuliahan Desain Busana Industri bersifat teori dan praktek, mata kuliah teori meliputi: pengetahuan dan wawasan Desain Busana Industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari riset pasar dan mode; menentukan tema yang akan diangkat; membuat media gambar; membuat desain presentasi (*presentation design*) dan membuat desain produksi (*production design*). Sedangkan mata kuliah praktek meliputi: merancang busana pria, wanita, anak-anak dan merancang *work wear/office wear/uniform* bagi berbagai lembaga swasta maupun negara.

Kemampuan mendesain merupakan salah satu kemampuan dari mata kuliah Desain Busana Industri yang harus dikuasai oleh mahasiswa agar dapat mendesain busana pria, wanita, anak-anak dan mendesain seragam kantor atau seragam untuk berbagai lembaga baik negeri ataupun swasta. Hasil belajar desain busana industri mencakup penguasaan kognitif; afektif dan psikomotor yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, seperti proses belajar mengajar, sarana dan lingkungan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar desain busana industri apabila dikuasai dan dipahami dengan optimal diharapkan dapat menumbuhkan minat mahasiswa menjadi desainer di industri garmen.

Uraian tersebut menggambarkan luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, sehingga perlu dibatasi ruang lingkungannya agar tidak meluas dan terarah pada tujuan yang akan dicapai. Winarno Surakhmad (1990 : 3) mengemukakan:

Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah, menetapkan terlebih dahulu sesuatu yang diperlukan untuk memecahkan masalah dengan dibatasi keadaan, waktu, dan tenaga, kecakapan, selain itu juga menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas.

Pembatasan masalah pada penelitian ini, penulis batasi pada:

- a. Hasil belajar Desain Busana Industri ditinjau dari:
 - 1) Kemampuan Kognitif berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan desain busana industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari pengetahuan riset pasar dan mode; tema yang akan diangkat; media gambar; desain presentasi (*presentation design*) dan desain produksi (*production design*).
 - 2) Kemampuan afektif berupa perubahan sikap dalam kemampuan menerima; menanggapi; penilaian; mengorganisasikan; dan internalisasi nilai setelah proses belajar mata kuliah Desain Busana Industri.
 - 3) Kemampuan psikomotor berupa penguasaan keterampilan mendesain busana untuk pembuatan produk busana jadi yang diproduksi secara massal.
- b. Minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002.

- c. Besarnya kontribusi hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung angkatan 2002.

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah diperlukan untuk merumuskan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan jelas. Nana Sudjana (2001 : 9) berpendapat bahwa :

Masalah perlu dirumuskan berupa pertanyaan yang jelas dan spesifik. Jelas berarti memberi arah penyelesaian masalah melalui prosedur ilmiah dan langkah penelitian. Spesifik berarti masalah dibatasi ruang lingkungannya untuk menemukan jawaban yang bermakna bagi masalah itu.

Pendapat tersebut menjadi acuan peneliti untuk membuat perumusan masalah yaitu: "Seberapa Besar Hasil Belajar Desain Busana Industri Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen Penelitian Terbatas Pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil Dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002."

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah yang terdapat di dalam judul penelitian ini, khususnya istilah-istilah yang ada di dalam judul skripsi, diantaranya:

1. Kontribusi

Kontribusi berasal dari bahasa Inggris "contribution" menurut Anton M.Moeliono (1999 : 523), kontribusi diartikan sebagai "sumbangan." Pengertian kontribusi yang dikemukakan oleh Anton M.Moeliono menjadi acuan penulis dalam mengartikan pengertian kontribusi dalam penelitian ini, kontribusi adalah

sumbangan hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen.

2. Hasil Belajar Desain Busana Industri

a. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (1995 : 20), adalah "Suatu perubahan tingkah laku yang menyeluruh mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor."

b. Desain Busana Industri

Desain Busana Industri merupakan salah satu mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil Dan Mode Jurusan Desain STISI pada semester VII dengan bobot 3 sks. Materi perkuliahan bersifat teori dan praktek, mata kuliah teori meliputi: pengetahuan dan wawasan Desain Busana Industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari riset pasar dan mode; menentukan tema yang akan diangkat; membuat media gambar; membuat desain presentasi (*presentation design*) dan membuat desain produksi (*production design*). Sedangkan mata kuliah praktek meliputi: merancang busana pria, wanita, anak-anak dan merancang *work wear/office wear/uniform* bagi berbagai lembaga swasta maupun negara.

Pengertian hasil belajar desain busana industri yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat diatas, yaitu perubahan tingkah laku menyeluruh (aspek kognitif, afektif dan psikomotor) mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung setelah mengikuti mata

kuliah desain busana industri menunjukkan adanya perubahan kemampuan dalam diri mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002.

3. Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen

a. Minat Menurut Slameto (2003 : 180), diartikan sebagai " Suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh."

b. Desainer

Joanne Blair (1992 : 5) mengemukakan bahwa " *Designer in fashion, the designation for one who has created a new design for fabric, apparel or accessories.*" Terjemahan bebas menjelaskan bahwa desainer adalah orang yang membuat kreasi baru pada produk tekstil, busana dan asesoris.

c. Industri Garmen

Joanne Blair (1992 : 5) mengemukakan bahwa industri garmen atau yang lebih dikenal dengan *Apparel Manufacturers* adalah "Salah satu bentuk usaha bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah yang besar dari tiap varian produknya."

Minat menjadi desainer di industri garmen yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat yang telah dikemukakan di atas yaitu adanya rasa ketertarikan mahasiswa Program Kriya Tekstil dan Mode untuk membuat kreasi baru pada produk busana yang diproduksi dalam jumlah yang besar dari tiap varian produknya.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini untuk mengetahui besarnya "kontribusi hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen (penelitian terbatas pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002)."

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu untuk memperoleh data mengenai:

- a. Hasil belajar desain busana industri pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 ditinjau dari:
 - 1) Kemampuan kognitif berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan desain busana industri, terdiri dari pengertian desain busana industri, mekanisme proses pembuatan busana jadi di industri garmen, pengetahuan dan wawasan peran desainer pada industri garmen, terdiri dari pengetahuan riset pasar dan mode; tema yang akan diangkat; media gambar; desain presentasi (*presentatation design*) dan desain produksi (*production design*).
 - 2) Kemampuan afektif berupa perubahan sikap dalam kemampuan menerima; menanggapi; penilaian; mengorganisasikan; dan internalisasi nilai setelah proses belajar mata kuliah Desain Busana Industri.

- 3) Kemampuan psikomotor berupa penguasaan keterampilan mendesain busana untuk pembuatan produk busana jadi yang diproduksi secara massal.
- b. Minat mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002 untuk menjadi desainer busana di industri garmen setelah mengikuti proses belajar desain busana industri.
- c. Kontribusi hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagai berikut:

1. Penulis

Manfaat dari hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman penulis dalam melaksanakan penelitian mengenai "Kontribusi Hasil Belajar Desain Busana Industri Terhadap Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen (Penelitian Terbatas Pada Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002)."

2. Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan penguasaan materi perkuliahan Desain Busana Industri sebagai bekal untuk menjadi desainer di industri garmen.

3. Dosen Mata Kuliah Desain Busana Industri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada dosen mata kuliah Desain Busana Industri, untuk pengembangan pembelajaran pada mata kuliah Desain Busana Industri, bagi Mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode.

4. Jurusan Desain STISI Bandung

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan kurikulum di jurusan desain STISI Bandung, yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan.

F. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran penelitian yang kebenarannya tidak diragukan dan dapat diterima oleh peneliti, minimal bagi masalah yang diteliti. Moh Ali (1992 : 13) mengungkapkan bahwa "Anggapan dasar adalah asumsi yang dapat diterima sebagai kebenaran tanpa perlu dibuktikan lagi." Pendapat tersebut menjadi acuan untuk mengajukan asumsi penelitian, antara lain:

1. Hasil belajar desain busana industri menghasilkan perubahan pada mahasiswa yang berbeda-beda mencakup penguasaan pengetahuan, sikap

dan keterampilan. Anggapan ini mengacu pada pendapat Nana Sudjana (1995 : 23) bahwa:

Hasil belajar yang dicapai individu menunjukkan hasil belajar yang menyeluruh (komprehensif), meliputi ranah kognitif (pengetahuan dan wawasan), ranah afektif (sikap dan apresiasi), dan ranah psikomotor (keterampilan dan perilaku).

2. Mahasiswa yang memiliki minat menjadi desainer akan merasa senang berkecimpung dengan hal-hal yang berhubungan dengan desain, sehingga akan memacu mahasiswa untuk melakukan kegiatan mendesain dalam rangka mencapai tujuan. Anggapan dasar ini mengacu pada pendapat Sardiman A.M (1990 : 76) yang menyatakan "Minat adalah kecenderungan yang menetap dari subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu."
3. Hasil belajar mata kuliah Desain Busana Industri yang telah dipahami dan dikuasai oleh mahasiswa dapat berkontribusi pada minat menjadi desainer di industri garmen. Asumsi tersebut ditunjang oleh pendapat yang dikemukakan oleh Suprian A. S (1990 : 4) bahwa: "Kontribusi adalah sumbangan suatu variable terhadap variable yang lain."

G. Hipotesis

Hipotesis dapat juga dipandang sebagai suatu jawaban sementara menurut Suharsimi Arikunto (2002 : 67) sebagai berikut: "Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. "Hipotesis yang penulis kemukakan dalam penulisan ini berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan dan berlandaskan rumusan masalah yang diajukan yaitu: "Terdapat kontribusi

positif yang signifikan dari hasil belajar desain busana industri terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung Angkatan 2002.”

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain Jalan Soekarno Hatta No. 581 Bandung. Sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Angkatan 2002. Alasan penulis memilih lokasi penelitian adalah pertama, permasalahan penelitian ini berkaitan dengan bidang tata busana sesuai dengan program studi penulis. Alasan kedua, jumlah sampel dalam penelitian ini memenuhi syarat dalam pengumpulan data.

