

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penunjang suksesnya program pembangunan nasional, karena pendidikan menjadi faktor utama yang dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Upaya yang dilakukan pemerintah dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengusahakan dan menyelenggarakan berbagai program pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional (SIKDIKNAS) diselenggarakan melalui tiga jalur yaitu, formal, nonformal dan informal, sebagaimana yang ditetapkan dalam UU RI No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab VI Pasal 13 bahwa : “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”. Jalur pendidikan formal adalah jalur yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Sesuai dengan pendapat Umar Tirtaraharja dan La Sulo (1995:63) bahwa :” Pendidikan formal sebagai sub.sistem atau komponen-komponen : sekolah dasar, sekolah menengah dan pendidikan tinggi”.

Pendidikan tinggi merupakan program yang diselenggarakan oleh pemerintah sebagai upaya untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menjawab tantangan masa depan dengan menjadi tenaga kerja yang siap pakai sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. Pemerintah dalam

kaitan ini berusaha menata dan membina pendidikan tinggi agar benar-benar memberikan peranan yang sebesar-besarnya dalam rangka pembangunan manusia Indonesia dan pembangunan seluruh masyarakat Indonesia.

Akademi Seni Rupa dan Desain, Ikatan Sarjana Wanita Indonesia (ASRIDE ISWI), merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan program pendidikan diploma III, meliputi bidang studi desain mode dengan penekanan pada keahlian merancang busana, *fashion textiles* dan *fashion graphics*. ASRIDE ISWI merupakan pendidikan tinggi mode yang diprakarsai dan diselenggarakan oleh Ikatan Sarjana Wanita Indonesia, sebagai jawaban atas tantangan masyarakat khususnya industri mode yang membutuhkan tenaga profesional di bidangnya, dan diharapkan lulusannya berhasil memperoleh pekerjaan yang menuntut profesionalisme diberbagai perusahaan yang menghasilkan mode sebagai suatu komoditas.

Grafis mode merupakan Mata Kuliah Keahlian (MKK), yaitu mata kuliah yang wajib diikuti oleh setiap mahasiswa guna memenuhi persyaratan keahlian khusus bidang desain mode, sebagaimana tercantum dalam kurikulum ASRIDE ISWI tahun 1994 bahwa :

Mata kuliah ini membimbing mahasiswa agar mampu menerapkan teknik-teknik menggambar dalam suatu ketelitian dan rincian, hal ini mengandung berbagai prinsip, aspek dan elemen, sehingga secara grafis karya yang tercipta, dapat menghadirkan suatu konsep untuk kebutuhan pemasaran produk mode.

Kutipan di atas mengandung makna bahwa grafis mode merupakan mata kuliah yang membimbing mahasiswa untuk dapat menerapkan teknik-teknik

menggambar yang di dalamnya mengandung prinsip, aspek dan elemen desain, sehingga tercipta suatu karya grafis mode yang memiliki konsep yang tepat dan sesuai untuk kebutuhan pemasaran produk mode. Secara garis besar materi perkuliahan grafis mode meliputi : konsep *corel draw* dan *photoshop*, pengenalan huruf, tipografi, ungkapan gambar, gabungan teks dengan gambar, teknik pemindaian (*scanning*) gambar dan tekstil, *lay out* media *advertising* mode, poster mode, *cover* majalah mode, gambar desain busana dua dimensi, elemen-elemen desain serta prinsip – prinsip desain grafis mode.

Keberhasilan belajar mahasiswa dalam menerima pelajaran sangat beragam, keberhasilan tersebut ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dari dalam individu itu sendiri, seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi. Faktor eksternal adalah faktor yang timbul sebagai akibat dorongan dari luar individu, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah termasuk di dalamnya proses belajar mahasiswa. Hasil belajar grafis mode di atas dapat tergambarkan dalam tiga kemampuan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan kognitif meliputi penguasaan, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, kreasi dan evaluasi terhadap materi pembelajaran mata kuliah grafis mode. Kemampuan afektif meliputi kemauan, ketekunan, motivasi, disiplin, kerja keras, kreativitas, inisiatif, dan ketelitian dalam mendesain karya grafis mode serta keinginan untuk belajar yang dapat mendukung tercapainya tujuan program pembelajaran mata kuliah grafis mode. Kemampuan psikomotor

meliputi penguasaan keterampilan dalam pembuatan karya grafis untuk kebutuhan pemasaran produk mode.

Hasil belajar dari mata kuliah grafis mode dapat menghasilkan kemampuan mahasiswa untuk pengembangan potensi dan memberi kebebasan mahasiswa untuk mengungkapkan kreativitas dalam membuat karya grafis mode. Mata kuliah ini menstimulasi mahasiswa dalam mendesain berbagai karya grafis bidang mode, terutama mereka yang berminat menjadi desainer grafis mode.

Pengetahuan dan wawasan tentang grafis mode, selain dapat diperoleh melalui proses belajar dapat pula ditunjang oleh bakat, minat, sarana serta fasilitas yang menunjang proses belajar dan berkreasi mahasiswa tersebut. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, dengan demikian minat menjadi desainer grafis mode akan timbul pada mahasiswa setelah dirasakan adanya suatu keadaan yang dapat mereka lakukan sesuai kemampuan yang dimiliki dari hasil belajar dan kebutuhan untuk mendapatkan pekerjaan. Melalui mata kuliah grafis mode, diharapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap minat menjadi desainer grafis mode.

Uraian dalam latar belakang ini penulis jadikan dasar pemikiran di dalam melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui berapa besar kontribusi hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005.

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Grafis mode adalah Mata Kuliah Keahlian (MKK) yang dipelajari pada semester tiga. Grafis mode ini merupakan kegiatan perencanaan yang menghasilkan suatu bentuk rancangan, sebagai upaya dalam membantu menyelesaikan permasalahan di bidang mode, melalui gagasan-gagasan visual yang membawa pesan-pesan tentang mode melalui media cetak seperti, poster mode dan sampul majalah mode.

Hasil belajar grafis mode yang diperoleh dari perkuliahan grafis mode diharapkan dapat menstimulasi timbulnya minat bagi mahasiswa menjadi desainer grafis mode. Minat mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan seseorang dalam melaksanakan berbagai kegiatan, karena dengan minat yang kuat mahasiswa mau bekerja keras untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Minat menjadi desainer grafis mode dapat timbul karena pengaruh dari kegiatan yang dilakukan selama mengikuti perkuliahan grafis mode. Hasil belajar grafis mode dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan).

Permasalahan di atas tampak cukup luas, oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah dalam suatu penelitian agar tidak terlalu luas dalam pembahasan masalah, seperti yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (1998:36) sebagai berikut :

Pembatasan masalah diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk memudahkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, waktu, biaya dan lain-lain yang timbul dari rencana tersebut.

Merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Winarno Surakhmad di atas memberi dasar bagi penulis untuk membatasi permasalahan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode ditinjau dari :
 - a. Kemampuan kognitif meliputi penguasaan tentang, konsep *corel draw* dan *photoshop*, pengenalan huruf, tipografi, ungkapan gambar, gabungan teks dengan gambar, teknik pemindaian (*scanning*) gambar dan tekstil, *lay out* media *advertising* mode, poster mode, *cover* majalah mode, gambar desain busana dua dimensi, elemen-elemen desain serta prinsip – prinsip desain grafis mode.
 - b. Kemampuan afektif meliputi penerimaan, inisiatif, motivasi, dan kreativitas dalam mendesain karya grafis mode.
 - c. Kemampuan psikomotor meliputi keterampilan dalam mendesain karya grafis mode secara optimal.
2. Minat mahasiswa untuk menjadi desainer grafis mode.
3. Kontribusi hasil belajar grafis mode sebagai variabel X terhadap minat menjadi desainer grafis mode sebagai variabel Y.

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah menurut Suharsimi Arikunto (2002:27) yaitu “Perumusan masalah merupakan langkah pertama dalam merumuskan suatu

problematika penelitian dan merupakan pokok dari kegiatan penelitian”. Mengacu pada kutipan di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Berapa besar kontribusi hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005?”

C. Definisi Operasional

Definisi Operasional dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan kesalahan tafsir antara penulis dan pembaca. Supaya tidak terjadi salah penafsiran ini maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang tercantum dalam penelitian ini. Istilah-istilah yang dimaksud adalah :

1. Kontribusi

Kontribusi adalah “Sumbangan suatu variabel terhadap variabel lainnya”.(Suprian.A.S 1996:4).

Kontribusi yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Suprian A.S yaitu sumbangan hasil belajar grafis mode sebagai variabel X terhadap minat menjadi desainer grafis mode sebagai variabel Y .

2. Hasil Belajar Grafis Mode

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah “Perubahan tingkah laku yang mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”. Nasution (1997:75)

b. Grafis Mode

Grafis Mode adalah “Suatu kegiatan perencanaan yang membantu menyelesaikan permasalahan komunikasi dalam bentuk bahasa visual yang membawa berbagai pesan mode yang ingin disampaikan melalui media cetak dan elektronik”. Artini Kusmiati R. (1999 : 1)

Pengertian hasil belajar grafis mode yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pengertian di atas, yaitu perubahan tingkah laku yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar grafis mode dengan melaksanakan suatu kegiatan perencanaan yang membantu menyelesaikan permasalahan komunikasi dalam bentuk bahasa visual yang membawa berbagai pesan mode yang ingin disampaikan melalui media cetak dan elektronik.

3. Minat Menjadi Desainer Grafis Mode

a. Minat

“Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. (Slameto, 2003:180)

b. Desainer Grafis Mode

“Desainer grafis mode adalah orang yang menciptakan suatu rancangan maupun melaksanakan suatu gagasan visual yang membawa pesan-pesan tentang suatu kecenderungan *fashion*”. (Kamus Istilah Periklanan Indonesia, 1996 : 52)

Pengertian minat menjadi desainer grafis mode dalam penelitian ini mengacu pada pengertian yang dijelaskan Slameto, Kamus Istilah Periklanan Indonesia dan Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu perasaan ketertarikan mahasiswa untuk menjadi orang yang menciptakan suatu rancangan maupun

melaksanakan suatu gagasan visual yang membawa pesan-pesan tentang suatu kecenderungan *fashion*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian menurut Suharsimi Arikunto (1998:52), yaitu :
"Rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian". Berdasarkan kutipan tersebut, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan umum :

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai berapa besar kontribusi hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005.

2. Tujuan khusus :

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data mengenai :

a. Hasil belajar grafis mode (variabel X) mahasiswa program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005 yang ditinjau dari :

- 1) Kemampuan kognitif meliputi penguasaan tentang, konsep *corel draw* dan *photoshop*, pengenalan huruf, tipografi, ungkapan gambar, gabungan teks dengan gambar, teknik pemindaian (*scanning*) gambar dan tekstil, *lay out* media *advertising* mode, poster mode, *cover* majalah mode, gambar desain busana dua dimensi, elemen-elemen desain serta prinsip – prinsip desain grafis mode.

- 2) Kemampuan afektif meliputi penerimaan, inisiatif, motivasi, dan kreativitas dalam mendesain karya grafis mode.
 - 3) Kemampuan psikomotor meliputi keterampilan dalam mendesain karya grafis mode secara optimal.
- b. Minat mahasiswa untuk menjadi desainer grafis mode (variabel Y).
 - c. Kontribusi hasil belajar grafis mode sebagai variabel X terhadap minat menjadi desainer grafis mode sebagai variabel Y.

E. Manfaat Penelitian

Secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat pada :

a. Penulis

Sebagai bahan latihan membuat karya ilmiah dan dapat memberikan pengalaman, pengetahuan, sikap, keterampilan dan wawasan kepada penulis tentang fenomena bidang grafis mode. Selain itu juga menjadi bekal bagi penulis sebagai calon pendidik atau praktisi bidang busana.

b. Mahasiswa program studi desain mode ASRIDE ISWI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi perkuliahan grafis mode sebagai bekal dalam berbagai proses perancangan karya grafis mode.

c. Dosen ASRIDE ISWI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya pengembangan materi dan strategi pembelajaran grafis mode.

d. ASRIDE ISWI

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan pengembangan kurikulum khususnya dalam bidang desain grafis mode yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan.

F. Asumsi

Penelitian ini berpedoman pada asumsi sebagai suatu pernyataan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya berdasarkan pendapat para ahli dan telah menjadi satu kebenaran yang diyakini secara umum, sebagaimana dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (1998:17), yaitu :”Asumsi adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti”, yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar grafis mode merupakan gambaran penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan oleh mahasiswa setelah belajar grafis mode. Asumsi ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Moch. Surya (1979 : 75) yaitu “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu sebagai hasil belajar pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”.
2. Desain Grafis mode merupakan kegiatan perencanaan yang menghasilkan suatu bentuk rancangan, sebagai upaya dalam membantu menyelesaikan permasalahan komunikasi, melalui gagasan-gagasan visual yang membawa pesan-pesan tentang mode dari pemberi

pesan kepada penerima pesan, melalui media cetak maupun elektronik, seperti poster mode, sampul majalah mode dan periklanan di media elektronik. Asumsi ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Artini Kusmiati R. (1999 : 1) bahwa “Desain grafis mode suatu kegiatan perencanaan yang membantu menyelesaikan permasalahan komunikasi dalam bentuk bahasa visual yang membawa berbagai pesan mode yang ingin disampaikan melalui media cetak dan elektronik”.

3. Minat untuk mejadi desainer grafis mode dapat tumbuh pada mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah grafis mode yang dipengaruhi oleh rasa suka, senang dan ketertarikan pada suatu aktivitas yang tumbuh dalam dirinya. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Slameto, (2003:180) Minat adalah “Suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”.

G. Hipotesis

Hipotesis dipandang sebagai suatu jawaban yang sementara seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2003 : 64) yaitu “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Perumusan hipotesis dalam penelitian ini berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara variabel X yaitu hasil belajar grafis mode terhadap variabel Y yaitu minat menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005”.

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Penentuan lokasi penelitian diperlukan sebagai tempat untuk pengumpulan data. Lokasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah Akademi Seni Rupa Dan Desain (ASRIDE ISWI), program studi desain mode jenjang pendidikan diploma tiga, yang beralamat di Taman Modern Jl. Dahlia Blok E6 Cakung Jakarta 13960. Alasan penulis memilih lokasi tersebut karena dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah mahasiswa program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005.

