

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan tujuan penelitian, hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang berjudul “Kontribusi Hasil Belajar Grafis Mode Terhadap Minat Menjadi Desainer Grafis Mode” (Penelitian Terbatas Pada Mahasiswa Diploma III Program Studi Desain Mode ASRIDE ISWI Angkatan 2004 dan 2005), Kesimpulan dalam Penelitian ini adalah.

##### 1. Hasil belajar grafis mode

Hasil belajar grafis mode yang diperoleh mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005 yang mencakup :

- a) Kemampuan kognitif yang berkaitan dengan 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 berada pada kriteria tinggi.
- b) Kemampuan afektif yang berkaitan dengan penerimaan, inisiatif, motivasi, dan kreativitas dalam mendesain karya grafis mode, berada pada kriteria sangat tinggi.
- c) Kemampuan psikomotor berada pada kriteria tinggi yang berkaitan dengan keterampilan dalam mendesain karya grafis mode, berada pada kriteria tinggi.

## 2. Minat Menjadi Desainer Grafis Mode

Minat mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005, untuk menjadi desainer grafis mode pada umumnya berada pada kriteria sangat tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar mahasiswa, memiliki keinginan yang sangat tinggi untuk menjadi desainer grafis mode.

## 3. Kontribusi Hasil Belajar Grafis Mode Terhadap Minat Menjadi Desainer Grafis Mode.

Hasil perhitungan uji linier regresi menunjukkan adanya hubungan fungsional antara hasil belajar grafis mode (Variabel X) dengan minat menjadi desainer grafis mode (Variabel Y) dimana semakin tinggi hasil belajar grafis mode, semakin meningkat minat untuk menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005. Hasil perhitungan keberatian regresi menyatakan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima artinya “Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan antara hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005”. Perhitungan koefisien determinasi diperoleh hasil sebesar 37,68%. Perolehan tersebut memberikan sumbangan terhadap minat menjadi desainer grafis mode sebagai variabel Y sebesar 37.68%, Selebihnya sebesar 62.32%, dapat disebabkan oleh faktor intern dan ekstern mahasiswa di luar hasil belajar grafis mode yang tidak menjadi fokus penelitian penulis.

## B. Implikasi

Hasil penelitian mengandung beberapa implikasi yang perlu penulis kemukakan, yaitu :

1. Hasil Belajar Grafis Mode
  - a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif yang berkaitan dengan 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 berada pada kriteria tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa telah mampu menyerap dengan baik pengetahuan dan pemahaman materi perkuliahan grafis mode.
  - b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan afektif yang berkaitan dengan penerimaan, inisiatif, motivasi, dan kreativitas dalam mendesain karya grafis mode, berada pada kriteria sangat tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa memiliki sikap yang positif dan motivasi yang tinggi dalam mempelajari materi perkuliahan grafis mode.
  - c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan dalam mendesain karya grafis mode, berada pada kriteria tinggi. Kondisi ini mengandung implikasi bahwa mahasiswa telah memiliki keterampilan yang baik dalam mendesain berbagai karya grafis mode.

## 2. Minat Menjadi Desainer Grafis Mode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat menjadi desainer grafis mode pada umumnya berada pada kriteria sangat tinggi. Hasil penelitian tersebut mengimplikasikan bahwa mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005, memiliki minat yang sangat tinggi untuk menjadi desainer grafis mode.

## 3. Kontribusi Hasil Belajar Grafis Mode Terhadap Minat Menjadi Desainer Grafis Mode.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode pada mahasiswa diploma III program studi desain mode ASRIDE ISWI angkatan 2004 dan 2005. Hasil belajar grafis mode memberikan kontribusi yang rendah terhadap minat menjadi desainer grafis mode. Hasil penelitian ini mengandung implikasi bahwa hasil belajar grafis mode ditinjau dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor kurang memberikan kontribusi terhadap minat menjadi desainer grafis mode, tetapi lebih dipengaruhi oleh faktor lain di luar hasil belajar grafis mode, diantaranya bisa berasal dari faktor internal (dari dalam diri manusia), misalnya, intelegensi, bakat, motivasi, kesiapan dan faktor eksternal (dari luar diri manusia) misalnya, faktor ekonomi, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.

### **C. Rekomendasi**

Rekomendasi penelitian disusun berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian. Penulis mencoba untuk mengajukan rekomendasi yang sekiranya dapat di pertimbangkan untuk dijadikan bahan masukan bagi pihak yang berkepentingan didalam proses pembelajaran grafis mode.

Rekomendasi ini ditujukan kepada :

1. Mahasiswa Diploma III Program Studi Desain Mode ASRIDE ISWI Angkatan 2004 dan 2005.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan afektif berada pada kriteria sangat tinggi, sedangkan kemampuan kognitif dan psikomotor berada pada kriteria tinggi. Hasil yang diperoleh hendaknya dapat dijadikan bekal keterampilan sebagai modal untuk lebih memotivasi diri menjadi desainer grafis mode.

2. Dosen mata kuliah grafis mode program studi desain mode ASRIDE ISWI.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa menunjukkan hasil yang tinggi, keadaan ini perlu dipertahankan dengan mengembangkan materi perkuliahan grafis mode, sehingga materi yang dikaji dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih berkreasi dan mengembangkan diri dalam proses mendesain berbagai macam karya grafis mode.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih dalam ruang lingkup terbatas dan masih banyak aspek lain yang belum terungkap. Penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan

lebih lanjut pada variabel lain yang dapat memberikan kontribusi terhadap kemampuan mendesain karya grafis mode, diantaranya dari variabel bakat, motivasi menjadi *fashion reporting* dan kesiapan membuka usaha desain grafis mode.

