

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang penting di dalam mendukung pembangunan bangsa. Salah satu komponen pembangun bangsa yang dapat ditingkatkan melalui pendidikan adalah Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga SDM yang berkualitas dengan potensi dan keterampilan yang dimilikinya dapat berperan optimal di segala bidang pembangunan bangsa. Meningkatnya kualitas SDM merupakan perwujudan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, yang telah direalisasikan pemerintah melalui tiga jalur pendidikan, yaitu jalur pendidikan formal, jalur pendidikan non formal dan jalur pendidikan informal.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Bab II, pasal 3 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional (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 yang demokratis serta bertanggungjawab.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga diharapkan akan membentuk manusia yang beriman, berakhlak, kreatif, dan mandiri di dalam kehidupannya.

Jalur pendidikan formal diselenggarakan secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan salah satu lembaga Pendidikan Tinggi Negeri (PTN) yang mengemban tugas melaksanakan pendidikan untuk mendidik calon tenaga kependidikan yang dapat ditempatkan pada semua jenjang pendidikan, untuk dapat menopang pembangunan nasional. UPI memiliki enam fakultas, di antaranya yaitu Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK). Salah satu jurusan yang berada di bawah naungan FPTK adalah Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK). Jurusan PKK memiliki tujuan seperti yang tercantum di dalam Buku Evaluasi Diri Jurusan PKK (2006: 9) sebagai berikut :

1. Mendidik tenaga kependidikan untuk menghasilkan sarjana Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang kompeten secara akademis dan profesional dalam lingkup ilmu kesejahteraan sosial sehingga memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia.
2. Melakukan penelitian dan menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan di bidang Pendidikan Kesejahteraan Keluarga untuk pembangunan masyarakat, dan bangsa Indonesia.
3. Membangun jaringan kerjasama kelembagaan dan institusi pendidikan lain, Pemerintah Daerah, dunia usaha, dan dunia industri untuk pengembangan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

Tujuan yang telah ditetapkan tersebut di atas merupakan tujuan umum untuk program studi-program studi yang ada di Jurusan PKK, yaitu Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Program Studi Pendidikan Tata Boga, dan Program Studi Pendidikan Tata Busana. Secara khusus tujuan Program Studi

Pendidikan Tata Busana tercantum di dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana (2006:4) yaitu sebagai berikut :

1. Menghasilkan sarjana PKK yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial bidang pendidikan Tata Busana.
2. Menjadi Program Studi pendidikan Tata Busana yang mampu melakukan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan Tata Busana.
3. Menjadi Program Studi pendidikan Tata Busana yang mampu melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam membantu peningkatan kehidupan keluarga dan masyarakat dalam pendidikan Tata Busana.

Bertitik tolak dari tujuan Program Studi Pendidikan Tata Busana di atas, maka sebagai upaya untuk membekali kemampuan mahasiswa, pada Program Studi Pendidikan Tata Busana telah dirancang kurikulum yang di dalamnya mencakup visi, misi, tujuan dan struktur mata kuliah serta deskripsi dan silabus. Salah satu mata kuliah yang ada pada struktur kurikulum Program Studi Tata Busana yaitu mata kuliah Desain Mode. Mata kuliah Desain Mode merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. Mahasiswa dalam mata kuliah Desain Mode, akan mempelajari berbagai pengetahuan dan keterampilan di dalam mendesain busana yang selanjutnya hasil belajar Desain Mode tersebut dapat dipergunakan secara maksimal pada saat mahasiswa berkreasi dalam pembuatan suatu busana pada mata kuliah selanjutnya. Mata kuliah Desain Mode memiliki tujuan seperti yang tercantum dalam silabus perkuliahan (2006:100) adalah sebagai berikut :

Mahasiswa yang menyelesaikan perkuliahan ini diharapkan mampu memahami tentang peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha bidang busana, desainer Indonesia dan dunia, tren mode, mengembangkan konsep pembuatan desain *presentation drawing* pada pembuatan busana kerja instansi/perusahaan, konsep pembuatan desain *production sketching* pada

perencanaan produksi busana santai/casual, dan penerapan desain *fashion illustrasion* pada media *advertising*, pengenalan teknologi digital pada proses pembuatan busana.

Mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan Desain Mode harus dapat memahami peran dan fungsi desainer di berbagai usaha bidang busana dan selalu dapat mengikuti perkembangan tren mode, serta mampu mengembangkan jenis-jenis konsep pembuatan desain busana dengan menggunakan teknologi digital pada proses pembuatan busana, sehingga peran dan fungsi desainer dapat diperankan secara maksimal, sebagaimana dijelaskan dalam tujuan mata kuliah Desain Mode di atas.

Materi yang diberikan pada mata kuliah Desain Mode mengacu pada tujuan mata kuliah Desain Mode, meliputi : Pengetahuan tentang desainer Indonesia dan dunia, peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha di bidang busana, gambaran tren mode, penerapan unsur dan prinsip desain busana, teknik penyelesaian gambar desain busana, konsep dan teknik pembuatan desain *presentation drawing* pada pembuatan busana kerja, pembuatan desain *production sketching* pada perencanaan produksi busana santai atau casual, penerapan desain *fashion illustrasion* pada media *advertising*, *pembuatan* desain tiga dimensi, pengenalan perangkat teknologi digital dalam bidang desain busana.

Mahasiswa yang mengikuti proses belajar Desain Mode dengan baik dan sungguh-sungguh, akan memberikan nilai positif yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku dalam diri mahasiswa. Perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri mahasiswa meliputi adanya perubahan dari sisi pengetahuan, sikap, dan keterampilan mengenai Desain Mode yang disebut hasil belajar, seperti yang

diungkapkan oleh Nana Sudjana (2000:5) bahwa : “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan”. Hasil belajar yang diharapkan dari mata kuliah Desain Mode pada kemampuan kognitif berupa dikuasainya pengetahuan mengenai desainer Indonesia dan dunia, pengetahuan peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha di bidang busana, pengetahuan tren mode, pengetahuan penerapan unsur dan prinsip desain, pengetahuan teknik penyelesaian gambar desain busana, pengetahuan pembuatan desain tiga dimensi, desain *presentation drawing*, desain *fashion illustration*, desain *production sketching*, pengetahuan media *advertising*, dan pengetahuan teknologi digital pada proses pembuatan busana. Hasil belajar yang diharapkan pada kemampuan afektif meliputi adanya sikap penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi dalam mengikuti pembelajaran Desain Mode. Hasil belajar yang diharapkan pada kemampuan psikomotor meliputi adanya kemampuan membuat desain tiga dimensi, membuat desain *presentation drawing* untuk busana kerja instansi/perusahaan tertentu, membuat desain *fashion illustration* untuk media *advertising*, membuat desain *production sketching* pada perencanaan produksi busana santai atau *casual*.

Hasil belajar berupa aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh oleh mahasiswa dipengaruhi oleh adanya faktor internal berupa adanya keinginan pribadi dan faktor eksternal berupa adanya dorongan dari berbagai pihak untuk dapat menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan di dalam mendesain busana. Dengan dikuasainya berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain

busana salah satunya adalah di industri garmen, akan menumbuhkan minat pada diri mahasiswa untuk menjadi seorang desainer di industri garmen. Mahasiswa yang mempunyai minat untuk menjadi desainer di bidang busana ditandai oleh sikap tekun, rajin, bersungguh-sungguh dan bertanggung jawab di dalam mengikuti perkuliahan Desain Mode.

Bekerja menjadi desainer di industri garmen bagi mahasiswa merupakan suatu peluang untuk dapat memperoleh pengalaman di dalam merealisasikan pengetahuan dan keterampilan mendesain busana dalam proses pembuatan busana dengan jumlah yang besar, yang diawali dengan pembuatan sketsa kerja, pengawasan terhadap proses produksi sampai pengontrolan produk busana yang sudah jadi atau *quality control*.

Industri garmen merupakan salah satu bentuk usaha di bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah yang banyak. Salah satu tenaga kerja yang berperan di dalam memproduksi busana di industri garmen adalah desainer. Seorang desainer di industri garmen harus mampu membuat desain busana yang sesuai dengan selera konsumen, kondisi pasar dan keadaan ekonomi setempat, sehingga produk yang dibuat laku terjual sesuai target usaha.

Uraian latar belakang penulis jadikan sebagai dasar pemikiran untuk mengadakan penelitian mengenai kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan 2005.

B. Pembatasan Masalah Dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI. Desain Mode merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.

Ruang lingkup materi perkuliahan Desain Mode meliputi pengetahuan tentang desainer Indonesia dan dunia, peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha di bidang busana, gambaran tren mode, penerapan unsur dan prinsip desain, teknik penyelesaian gambar desain busana, konsep dan teknik pembuatan desain *presentation drawing* pada pembuatan busana kerja, pembuatan desain *production sketching* pada perencanaan produksi busana santai atau casual, dan penerapan desain *fashion illustration* pada media *advertising*, pembuatan desain tiga dimensi, pengenalan perangkat teknologi digital dalam bidang desain busana.

Hasil belajar Desain Mode dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dapat menumbuhkan minat pada diri mahasiswa untuk menjadi desainer di industri garmen. Mahasiswa yang berminat menjadi desainer di industri garmen memiliki sikap tekun, rajin, bersungguh-sungguh dan bertanggung jawab dalam mengikuti perkuliahan Desain Mode.

Faktor internal dan faktor eksternal dapat mempengaruhi hasil belajar Desain Mode pada mahasiswa yang mempunyai minat untuk menjadi desainer di industri

garmen. Industri garmen merupakan salah satu bentuk usaha di bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah yang banyak, mencapai 3.000 – 15.000 potong untuk sekali produksi. Salah satu tenaga kerja yang berperan di dalam memproduksi busana di industri garmen adalah desainer. Seorang desainer di industri garmen harus mampu membuat desain busana yang sesuai dengan selera konsumen, kondisi pasar dan keadaan ekonomi sasaran pasar, sehingga produk yang dibuat layak jual.

Uraian di atas menggambarkan luasnya permasalahan di dalam penelitian ini, maka pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan dan menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas, serta terbatasnya pengetahuan yang penulis miliki.

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Hasil belajar Desain Mode ditinjau dari :
 - 1). Kemampuan kognitif mengenai pengetahuan desainer Indonesia dan dunia, pengetahuan peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha di bidang busana, pengetahuan tren mode, pengetahuan penerapan unsur dan prinsip desain busana, pengetahuan teknik penyelesaian gambar desain busana, pengetahuan pembuatan desain tiga dimensi, desain *presentation drawing*, desain *fashion illustration*, desain *production sketching*, pengetahuan mengenai media *advertising*, dan pengetahuan mengenai teknologi digital pada proses pembuatan busana.

- 2). Kemampuan afektif mengenai sikap penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Desain Mode.
- 3). Kemampuan psikomotor mengenai kemampuan membuat desain tiga dimensi, membuat desain *presentation drawing* pada pembuatan busana kerja instansi/perusahaan tertentu, membuat desain *fashion illustration* yang diterapkan pada media *advertising*, membuat desain *production sketching* pada perencanaan produksi busana santai atau *casual*.
- b. Minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI menjadi desainer di industri garmen.
- c. Kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI.

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”. Perumusan masalah perlu dikemukakan agar penelitian terfokus pada satu masalah saja. Perumusan masalah dalam penelitian ini ialah: “Seberapa besar kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI?”.

C. **Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca dalam menafsirkan istilah yang terdapat di dalam judul penelitian ini. Istilah-istilah yang dimaksud adalah :

1. Kontribusi Hasil Belajar Desain Mode

a. Kontribusi

Kontribusi menurut W. J. S Poerwadarminta (1996:521) adalah “sumbangan yang ikut mendukung sesuatu”.

b. Hasil belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2005:5) adalah “perubahan tingkah laku yang mencakup pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan”.

c. Desain Mode

Desain Mode dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Tata Busana tahun 2006 adalah salah satu Mata Kuliah Keahlian Program Studi (MKKPS) yang wajib ditempuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI. Materi yang diajarkan berdasarkan silabus perkuliahan Desain Mode (2006 : 1).

Mempelajari secara teori dan praktek tentang peran dan fungsi desainer pada berbagai usaha bidang busana, desainer Indonesia dan Dunia, tren mode, mengembangkan konsep pembuatan desain *Presentation Drawing* pada pembuatan busana kerja instansi/perusahaan, konsep pembuatan desain *Production Sketching* pada perencanaan produksi busana santai/casual dan penerapan desain *Fashion Illustration* pada media *advertising* bidang busana, mengembangkan konsep pembuatan desain tiga dimensi dan pengenalan teknologi digital pada proses pembuatan desain busana.

Pengertian kontribusi hasil belajar Desain Mode yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada beberapa pengertian yang diungkapkan oleh W.J.S Poerwadarminta, Nana Sudjana, dan yang dijelaskan pada silabus perkuliahan Desain Mode, yaitu sumbangan hasil belajar Desain Mode yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor terhadap minat menjadi desainer.

2. Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen

a. Minat

Minat menurut Slameto (2003:180) adalah "...suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh setelah mendapatkan pengetahuan/pengalaman terhadap sesuatu".

b. Desainer

Desainer menurut Lukman Ali (1996 :227) adalah "orang yang ahli dalam merancang model pakaian, pendesain, perancang".

c. Industri Garmen

Industri garmen menurut Winwin Wiana (2005:23) "industri garmen adalah salah satu bentuk usaha bidang busana yang memproduksi pakaian dalam jumlah yang besar dari tiap varian produknya".

Pengertian minat menjadi desainer di industri garmen dalam penelitian ini mengacu pada pengertian yang dijelaskan Slameto, Lukman Ali dan Winwin Wiana yaitu rasa ketertarikan mahasiswa tanpa ada yang menyuruh untuk menjadi orang yang ahli dalam merancang model busana yang akan diproduksi dalam jumlah yang besar dari tiap varian produknya.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menurut Suharsimi Arikunto (1998 : 52), yaitu :
“Rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian”. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI.

2. Tujuan Khusus

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

- a. Hasil belajar Desain Mode ditinjau dari kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI.
- b. Minat mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI untuk menjadi desainer di industri garmen.
- c. Kontribusi hasil belajar Desain Mode sebagai variabel X terhadap minat menjadi desainer di industri garmen.
- d. Besarnya kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana angkatan 2005 Jurusan PKK FPTK UPI.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung terutama dalam rangka pengembangan disiplin ilmu, peningkatan mutu pendidikan dan untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini secara lebih khusus diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Penulis

Penelitian ini bagi penulis sebagai mahasiswa Jurusan PKK FPTK UPI, dapat memberikan pengalaman dalam membuat karya tulis serta dapat menambah wawasan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen.

2. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian bahwa minat untuk menjadi desainer di industri garmen harus didasari oleh adanya pengalaman belajar dari mata kuliah Desain Mode.

3. Dosen Mata Kuliah Desain Mode

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dalam upaya mengembangkan materi dan strategi pembelajaran Desain Mode, sehingga minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa akan lebih meningkat setelah mengikuti perkuliahan Desain Mode.

4. Jurusan PKK FPTK UPI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan kurikulum di Jurusan PKK, yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia usaha dan industri.

F. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar dibutuhkan dalam suatu penelitian, karena merupakan suatu titik tolak pemikiran peneliti yang kebenarannya tidak diragukan dan dapat diterima oleh penyelidik, sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (1985:47) yang dikutip dari Winarno Surakhman bahwa anggapan dasar adalah : “Sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Asumsi atau anggapan dasar pada penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar Desain Mode merupakan gambaran penguasaan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan mahasiswa setelah belajar Desain Mode. Asumsi ini mengacu pada pendapat Nana Sudjana (2005:3) bahwa “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”.
2. Minat untuk menjadi desainer di industri garmen dapat tumbuh pada mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah Desain Mode yang dipengaruhi oleh rasa suka, senang, dan ketertarikan untuk menjadi desainer di industri garmen yang tumbuh dalam diri mahasiswa. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Slameto (2003:180) bahwa minat adalah “suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

G. Hipotesis

Hipotesis dipandang sebagai jawaban yang bersifat sementara, sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2002:64) bahwa : “Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu : Terdapat kontribusi yang positif dan signifikan dari hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen.

H. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sedangkan untuk pengumpulan datanya menggunakan tes dan kuesioner (angket), serta dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik.

I. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia, yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi 207. Sampel dalam penelitian ini yaitu mahasiswa angkatan 2005 Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah mengikuti mata kuliah Desain Mode. Alasan penulis memilih lokasi penelitian adalah :

1. Belum ada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana di Jurusan PKK FPTK UPI yang meneliti tentang kontribusi hasil belajar Desain Mode terhadap minat menjadi desainer di industri garmen.

2. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan 2005 sebagai responden penelitian memenuhi syarat sebagai sampel penelitian.

