

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas serta memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai bidang dapat diwujudkan melalui pendidikan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Pernyataan tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam undang-undang RI No 20 tahun 2003 Bab II Pasal (3), tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa :

Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan Pendidikan Nasional tersebut, direalisasikan melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal dilaksanakan melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan, dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi dapat berbentuk Akademik, Politeknik, Universitas, Sekolah Tinggi dan Institut. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) merupakan salah satu lembaga pendidikan tinggi swasta yang memiliki peran dan fungsi untuk menghasilkan tenaga ahli bermutu yang siap memasuki dunia kerja secara profesional.

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia (STISI) memiliki satu Jurusan, yakni Jurusan Desain dengan lima program studi yaitu, Program 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 mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan desain. Ilmu pengetahuan tersebut diberikan melalui beberapa mata kuliah, salah satunya adalah mata kuliah komputer desain yang termasuk kelompok Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) yang diberikan pada semester VII untuk angkatan 2005 dan semester III untuk angkatan 2007 dengan bobot 2 sks.

Materi perkuliahan komputer desain bersifat teori dan praktek, pada proses pembelajarannya menerapkan sistem tutorial dengan materi perkuliahan yang meliputi ; pengenalan komputer desain, pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop*, pengenalan *tool-tool*, pengoperasian *software Adobe Photoshop*, aplikasi *software Adobe Photoshop* pada pembuatan desain *panel*, desain motif dasi, desain *mirror*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*.

Tujuan dari perkuliahan komputer desain yakni untuk menghasilkan lulusan tenaga kerja profesional bidang desain yang siap memasuki dunia kerja, antara lain di industri garmen. Sebagaimana yang tercantum dalam silabus mata kuliah komputer desain, yaitu ;

Setelah mengikuti perkuliahan ini, peserta didik dapat mengenal dan memahami serta menguasai teknik menggambar busana langsung dengan menggunakan komputer, mensinkronisasikan antara kerja otak (idea) dengan keterampilan tangan dan mendorong menjadi tenaga profesional.

Dari tujuan perkuliahan tersebut mahasiswa Jurusan Desain harus memiliki bekal pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam penguasaan program komputer desain yang disesuaikan dengan tuntutan dunia kerja atau dunia industri.

Mata kuliah komputer desain membekali mahasiswa dengan kemampuan kognitif, berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan mengenai komputer desain meliputi ; pengertian komputer desain, pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop* dan pengenalan *tools* pada komputer desain. Kemampuan afektif berupa sikap dalam menerima rangsangan yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam proses belajar. Kemampuan psikomotorik berupa penguasaan keterampilan mendesain busana dengan menggunakan komputer.

Mahasiswa yang menempuh mata kuliah komputer desain dengan sungguh-sungguh akan memberikan perubahan yang positif berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang disebut hasil belajar. Penguasaan hasil belajar komputer desain yang diperoleh mahasiswa, diharapkan dapat menumbuhkan minat mahasiswa untuk menjadi desainer di industri garmen.

Minat sebagai salah satu faktor yang muncul dalam diri individu, memberikan kecenderungan pemusatan perhatian terhadap suatu objek, sebagaimana yang dikemukakan W.S Winkel (1990 : 30), bahwa “ Minat mempunyai kecenderungan yang menetap dalam diri subjek untuk merasa tertarik dan merasa senang berkecimpung dalam bidang tertentu”. Mahasiswa yang

menguasai mata kuliah komputer desain, mempunyai peluang untuk mewujudkan minatnya menjadi desainer di industri garmen.

Industri garmen menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 276) adalah “Salah satu bentuk usaha bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah yang besar”. Industri garmen yang memproduksi busana dalam jumlah besar, dan berorientasi untuk menghasilkan produk yang memiliki kualitas tinggi dan sesuai dengan tuntutan konsumen, maka diperlukan suatu sistem kerja dan peralatan yang sesuai dengan standar produksi sehingga menunjang dalam proses produksi. Proses produksi pada industri garmen menggunakan sistem ban berjalan yang ditunjang oleh perlengkapan dan alat/mesin produksi yang menggunakan teknologi tinggi, salah satunya teknologi komputer desain yang dioperasikan oleh tenaga kerja profesional, sehingga dengan jumlah produksi yang besar dapat memenuhi target pasar atau permintaan *buyer*.

Industri garmen memiliki sistem pembagian kerja yang mencakup pada divisi desain, produksi dan pemasaran yang satu sama lain memiliki hubungan timbal balik dan berkaitan. Pada divisi desain terdapat posisi desainer yang berperan dalam pembuatan desain, pembuatan sampel, menyajikan suatu rancangan busana sebagai gambar kerja dalam proses produksi, melakukan *survey* pasar, dan melakukan negosiasi dengan *buyer*. Pada industri garmen posisi desainer memiliki kewenangan dalam memberikan pengawasan dan kontrol pada proses produksi dan pemasaran.

Peran dan posisi desainer merupakan bagian yang cukup penting karena berkaitan dengan produktivitas di industri garmen. Oleh karena itu, desainer pada

industri garmen dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bidang *fashion*, kreativitas dan jiwa seni yang tinggi dalam berkarya serta keterampilan yang berkaitan dengan *computerized* dalam bidang busana yang memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Uraian latar belakang masalah di atas menjadi dasar pemikiran penulis untuk melakukan penelitian mengenai berapa besar kontribusi hasil belajar komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen, penelitian terbatas pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung.

B. Rumusan Masalah

Mata kuliah komputer desain adalah Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) yang dipelajari pada semester VII untuk angkatan 2005 dan semester III untuk angkatan 2007. Komputer desain ini merupakan kegiatan mendesain dengan menggunakan program komputer yang meliputi pengenalan *software Adobe Photoshop*, pengenalan *tool-tool*, pengoperasian *software Adobe Photoshop*, aplikasi *software Adobe Photoshop* pada pembuatan desain *panel*, desain motif dasi, desain *mirror*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*.

Penguasaan hasil belajar komputer desain memberikan bekal pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam penguasaan program komputer desain yang diharapkan dapat menimbulkan minat bagi mahasiswa untuk menjadi desainer di industri garmen. Minat mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan seseorang dalam melaksanakan berbagai kegiatan, karena dengan minat yang kuat mahasiswa mau berkerja keras untuk mencapai tujuan yang

diharapkan. Minat menjadi desainer di industri garmen dapat timbul karena pengaruh dari kegiatan yang dilakukan selama mengikuti perkuliahan komputer desain. Hasil belajar komputer desain dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Permasalahan di atas 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 komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen ditinjau dari :
 - a. Kemampuan kognitif berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan mengenai komputer desain, meliputi : pengertian komputer desain, pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop*, dan pengenalan *tools* pada komputer.
 - b. Kemampuan afektif berkaitan dengan sikap berupa motivasi, kreativitas, ketekunan dan ketelitian dalam mengoperasikan *software* dan *hardware*

komputer pada pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*.

- c. Kemampuan psikomotorik berupa penguasaan keterampilan dalam membuat desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border* dengan menggunakan komputer.
2. Minat mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung menjadi desainer di industri garmen.
3. Kontribusi hasil belajar komputer desain sebagai variabel X dan minat menjadi desainer di industri garmen sebagai variabel Y.
4. Besarnya kontribusi hasil belajar komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung.

C. Definisi Operasional

Masalah penelitian memerlukan suatu kejelasan pada tiap variabelnya, maka diperlukan penafsiran melalui definisi operasional. Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, yang dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah yang terdapat di dalam judul penelitian ini, diantaranya :

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 komputer desain

sebagai variabel X terhadap minat menjadi desainer di industri garmen sebagai variabel Y.

2. Hasil Belajar Komputer Desain

a. Hasil Belajar

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

b. Komputer Desain

Komputer desain merupakan salah satu mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI pada semester VII untuk angkatan 2005 dan semester III untuk angkatan 2007. Mata kuliah ini termasuk kelompok Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) yang memiliki tujuan menghasilkan lulusan tenaga kerja profesional bidang desain yang siap memasuki dunia kerja. Materi perkuliahan yang harus dikuasai mahasiswa meliputi : pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop*, pengenalan *tool-tool*, pengoperasian *software Adobe Photoshop*, aplikasi *software Adobe Photoshop* pada pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*.

Pengertian hasil belajar komputer desain yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat di atas, yaitu perubahan tingkah laku yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti mata kuliah

komputer desain dengan menguasai program komputer yang diterapkan pada berbagai bentuk desain.

3. Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen

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

b. Desainer

Desainer menurut Gini Stephen Frings (1987 : 264), “ *Designer employed in creating ideas for garments or accessories in the fashion industri*”. Kutipan di atas menjelaskan bahwa desainer adalah orang yang merancang gagasan atau ide pada pakaian dan aksesoris pada usaha busana.

c. Industri Garmen

Arifah A. Riyanto (2003 : 276) mengemukakan bahwa “ Industri garmen adalah salah satu bentuk usaha bidang busana yang memproduksi busana dalam jumlah yang besar”.

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 Studi Kriya Tekstil dan Mode untuk membuat suatu rancangan atau ide pada pakaian dan aksesoris dalam jumlah produksi yang besar pada usaha bidang busana.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran mengenai berapa besar “Kontribusi hasil belajar komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen”

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai :

- a. Hasil belajar komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode, Jurusan Desain STISI Bandung ditinjau dari :
 1. Kemampuan kognitif berupa penguasaan pengetahuan dan wawasan mengenai komputer desain, meliputi : pengertian komputer desain, pengenalan *software* dan *hardware* komputer, pengenalan *software Adobe Photoshop*, dan pengenalan *tools* pada komputer.
 2. Kemampuan afektif berkaitan dengan sikap berupa motivasi, kreativitas, ketekunan dan ketelitian dalam mengoperasikan *software* dan *hardware* komputer pada pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border*.
 3. Kemampuan psikomotorik berupa penguasaan keterampilan dalam pembuatan desain *panel*, desain *jumping*, desain *allover* dan desain *border* dengan menggunakan komputer.

- b. Minat mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung menjadi desainer di industri garmen.
- c. Kontribusi hasil belajar komputer desain sebagai variabel X dan minat menjadi desainer di industri garmen sebagai variabel Y.
- d. Besarnya kontribusi hasil belajar komputer desain terhadap minat menjadi desainer di industri garmen pada mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode Jurusan Desain STISI Bandung.

E. 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”.

Asumsi bermanfaat untuk :

1. Memperkuat permasalahan
2. Membantu peneliti dalam memperjelas, menerapkan objek peneliti, wilayah, pengambilan data, instrumen dan pengumpulan data.

Sesuai pendapat di atas, maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar komputer desain yang diperoleh mahasiswa merupakan gambaran tingkah laku berupa kemampuan dan penguasaan mahasiswa tentang pengetahuan, sikap serta keterampilan setelah belajar komputer desain. Anggapan dasar ini mengacu pada pendapat Nana Sudjana (2004 : 22) yang menyatakan bahwa : “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.
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 dengan menggunakan teknologi komputer dalam rangka mencapai tujuan. Anggapan dasar ini mengacu pada pendapat Slameto (2003 : 180), yang menyatakan “ Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.
3. Hasil belajar mata kuliah komputer desain 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 (1996 : 4) bahwa “ Kontribusi adalah sumbangan suatu variabel terhadap variabel lain”.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2002:64) adalah “Suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Perumusan masalah hipotesis dalam penelitian ini adalah : Terdapat kontribusi positif yang signifikan antara variabel X yaitu hasil belajar komputer desain terhadap variabel Y yaitu minat menjadi desainer di industri garmen.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif analitik*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes hasil belajar berupa kuesioner (angket) yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik. Teknik pengumpulan data lainnya berupa tes tindakan (*Performance test*).

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia yang beralamat di Jln. Soekarno Hatta No. 581 Bandung. Alasan pemilihan lokasi tersebut, karena permasalahan yang diteliti berhubungan dengan bidang busana yang penulis tempuh, yaitu Program Studi Pendidikan Tata Busana. Jumlah responden memenuhi syarat untuk diteliti. Sampel penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi Kriya Tekstil dan Mode STISI Bandung angkatan 2005 dan 2007.