

DAFTAR ISI

| | Hal |
|---|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| ABSTRAK | ii |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| DAFTAR BAGAN | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR DIAGRAM | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Definisi Operasional..... | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 10 |
| E. Asumsi..... | 11 |
| F. Hipotesis..... | 13 |
| G. Metode Penelitian | 13 |
| H. Lokasi dan Sampel Penelitian | 13 |
| | |
| BAB II HASIL BELAJAR KOMPUTER DESAIN DAN MINAT MENJADI DESAINER DI INDUSTRI GARMEN | 14 |
| A. Tinjauan Mata Kuliah Komputer Desain..... | 14 |
| 1. Tujuan Mata Kuliah Komputer Desain..... | 15 |
| 2. Materi Perkuliahan Komputer Desain..... | 15 |
| a. Pengertian Komputer Desain..... | 15 |
| b. Pengenalan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> | 16 |
| c. <i>Software Adobe Photoshop</i> | 17 |
| d. Penerapan <i>Software Adobe Photoshop</i> | 18 |
| B. Hasil Belajar Komputer Desain..... | 22 |
| 1. Pengertian Belajar | 22 |
| 2. Pengertian Hasil Belajar Komputer Desain..... | 23 |
| C. Desainer di Industri Garmen..... | 28 |
| 1. Industri Garmen..... | 28 |
| 2. Pengertian Desainer..... | 29 |
| 3. Peran dan Kedudukan Desainer pada Industri Garmen..... | 30 |
| D. Minat Menjadi Desainer di Industri Garmen..... | 43 |
| 1. Pengertian Minat..... | 43 |
| 2. Jenis-jenis Minat..... | 44 |
| 3. Indikator-indikator Minat..... | 44 |
| 4. Pembentukan dan Perkembangan Minat..... | 45 |
| 5. Minat Mahasiswa Menjadi Desainer di Industri Garmen..... | 46 |

| | |
|---|-----|
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Metode Penelitian | 48 |
| B. Populasi dan Sampel | 48 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | 49 |
| D. Teknik Pengolahan Data..... | 49 |
| E. Analisis Statistik..... | 50 |
| F. Prosedur Penelitian | 52 |
| | 62 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN..... | 64 |
| A. Hasil Penelitian..... | 64 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian..... | 75 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 78 |
| A. Kesimpulan..... | 78 |
| B. Implikasi..... | 80 |
| C Rekomendasi..... | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 84 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN : | |
| KISI-KISI..... | 86 |
| INSTRUMEN PENELITIAN..... | 90 |
| PENGOLAHAN DATA PENELITIAN..... | 104 |
| SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING | |
| RIWAYAT HIDUP | |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Hal |
|--|-----|
| 2.1 Pembuatan Motif untuk Desain <i>Panel</i> | 19 |
| 2.2 Penerapan Desain <i>Panel</i> pada blus..... | 20 |
| 2.3 Penerapan Desain <i>jumping</i> pada kemeja..... | 21 |
| 2.4 Penerapan Desain <i>Allover</i> Pada Gaun..... | 21 |
| 2.5 Penerapan Desain <i>Border</i> pada Rok..... | 22 |
| 2.6 <i>Presentation Drawing</i> | 33 |
| 2.7 <i>Production Sketching</i> | 34 |
| 2.8 <i>Fashion Illustration</i> | 35 |



DAFTAR BAGAN

| Bagan | Hal |
|---|-----|
| 2.1 Proses pengolahan data..... | 16 |
| 2.2 Alur Kerja Desainer pada Industri Garmen..... | 31 |



DAFTAR TABEL

| Tabel | Hal |
|--|-----|
| 3.1 Data Jumlah Populasi | 49 |
| 4.1 Hasil Pengolahan Identitas Responden (Asal Sekolah)..... | 66 |
| 4.2 Hasil Pengolahan Identitas Responden (Dorongan Kuliah Di STISI)..... | 66 |
| 4.3 Hasil Pengolahan Identitas Responden (Tujuan Kuliah Di Jurusan Desain)..... | 67 |
| 4.4 Hasil Pengukuran Variabel X..... | 68 |
| 4.5 Pengolahan Data Hasil Belajar Komputer Desain Pengukuran (Variabel X)..... | 68 |
| 4.6 Hasil Pengukuran Variabel Y..... | 70 |
| 4.7 Pengolahan Data Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen (Variabel Y)..... | 70 |
| 4.8 Hasil Uji Normalitas Pada Variabel X dan Y..... | 72 |
| 4.9 Hasil Perhitungan Uji Linearitas Regresi..... | 72 |
| 4.10 Hasil Uji Linearitas Regresi..... | 73 |

DAFTAR DIAGRAM

| Diagram | Hal |
|---|-----|
| 4.1 Hasil Belajar Komputer Desain pada Kemampuan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik..... | 69 |
| 4.2 Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen | 71 |
| 4.3 Kontribusi Hasil Belajar Komputer Desain Terhadap Minat Menjadi Desainer Di Industri Garmen | 74 |



