

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Desain busana merupakan perencanaan dalam pembuatan suatu busana yang akan diciptakan. Desain busana erat hubungannya dengan mode (*fashion*). Mode (*fashion*) merupakan cabang dari seni rupa. Karya seni rupa mempunyai suatu desain, yaitu suatu rupa yang dihasilkan karena susunan unsur-unsurnya. Agar menghasilkan desain yang baik harus dilandasi unsur-unsur tersebut serta cara penyusunannya.

Fashion merupakan subsektor yang dominan dalam memberikan kontribusi ekonomi, industri fashion menjadi lokomotif dalam perkembangan industri kreativitas nasional. Berdasarkan data badan pusat statistik (BPS), nilai ekspor fashion pada periode Januari-Juni 2019 mencapai USD 6,62 miliar yang terdiri dari USD 4,06 miliar ekspor pakaian jadi serta USD 2,56 miliar ekspor kulit, produk kulit dan alas kaki.

Pendidikan adalah suatu proses sadar dan terencana dari setiap individu maupun kelompok untuk membentuk pribadi yang baik dan mengembangkan potensi yang ada dalam upaya mewujudkan cita-cita dan tujuan yang diharapkan (Rusmaini, 2014). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja yang sesuai kompetensinya. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktek sehingga dalam perkembangannya SMK di tuntut harus mampu

menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Sesuai dengan kurikulum 2013 yang sedang diterapkan sekarang, dimana pada K13 menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah salah satu pendekatan dalam membangun cara berpikir agar siswa memiliki kemampuan menalar yang diperoleh melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan hasil pikirannya. Keterampilan saintifik berpusat pada siswa sehingga siswa dapat membangun pengetahuan, kemampuan, dan kreativitas mereka sendiri melalui keterampilan yang melibatkan seluruh panca indra mereka dalam pembelajaran yang unik, menarik dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk menyelidiki suatu objek untuk menemukan pengetahuan baru dan pengalaman baru.

Berdasarkan lampiran keputusan direktur jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah nomor : 330/D.D5/kep/KR/2017 tanggal : 09 Juni 2017.

Salah satu mata pelajaran pada program studi ini yaitu mata pelajaran desain busana. Mata pelajaran ini termasuk dalam cakupan pengetahuan dan keterampilan. Materi mata pelajaran ini berbentuk teori dan praktek. Pentingnya

desain busana pada pencapaian kompetensi keahlian tata busana bertujuan desain busana ini diharapkan siswa dapat menerapkan, menganalisis, dan membuat desain. materi ini yang meliputi konsep dasar desain, unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, bagian-bagian busana, proposi tubuh, desain anatomi tubuh, alat

dan bahan menggambar, teknik pewarnaan dan penyelesaian gambar, dan pembuatan busana dalam setiap kesempatannya.

Desain pada bidang busana (*fashion*) merupakan aspek penting karena sebelum menjadi busana yang utuh harus ada pola, dijahit, namun sebelum dijahit dibuat desain yang terinspirasi dari sesuatu atau sumber ide. Pada dasarnya dalam membuat sebuah desain busana membutuhkan sebuah ide sebagai sarana pemecahan solusi pada karyanya. Ide ini digunakan agar model pada busana tidak selalu sama, hal inilah yang membuat fashion selalu mengalami perubahan pada segi model. Dalam hal ini siswa harus memiliki kemampuan dalam menuangkan idenya pada desain busana.

Menurut KBBI Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kemampuan sendiri dapat diartikan sebagai kesanggupan setiap individu untuk menyelesaikan pekerjaannya atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dalam proses pembelajaran guru cenderung membebaskan siswa dalam mencari ide salah satu sumbernya yaitu melalui internet, beberapa siswa hanya mencontoh desain yang ada di internet tanpa merubahnya, terutama pada penggunaan siluet, garis leher, detail, dan warna. Tidak jarang hasil desain siswa yang satu sama dengan siswa yang lain, sebagian siswa juga kurang kreatif dalam menggunakan ide untuk mendesain. Hal demikian berdampak pada hasil belajar harian siswa yang menunjukkan bahwa dari siswa kelas XI Tata Busana terdapat 4 orang mendapat nilai 78, 10 orang

mendapat nilai 75, 5 orang nilai 73, dan 2 orang mendapat nilai 70 dengan nilai KKM 75.

Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah dengan menerapkan sumber ide bentuk geometri. sumber ide adalah suatu pemikiran, konsep, gambaran mental, yang terkadang bersifat imajiner tanpa ada hubungannya dengan realitas (Priscilia Yunita Wijaya, 2004). Ide adalah modal utama bagi para desainer dalam mencari solusi untuk masalah desain yang dihadapinya. Ide dapat mengubah sesuatu yang sederhana menjadi sesuatu yang kompleks, sesuatu yang biasa menjadi luar biasa, yang bagus menjadi sangat indah. Desain busana pesta dapat diciptakan melalui sumber ide. Dimana sumber ide dapat diambil dari alam khayati (flora dan fauna), non khayati, kostum abad sebelum masehi. Dengan menggunakan sumber ide diharapkan akan dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain busana.

Geometri adalah ilmu di dalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti

bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain. Bentuk-bentuk tersebut selalu ada di sekitar kita, pada bidang busana ide ini sudah sering dipakai dan dapat menciptakan sebuah kombinasi yang indah dan unik

Desain busana pesta ini juga menggunakan teknik kolase, dimana teknik

kolase merupakan kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan menyusun dan merekatkan bagian-bagian bahan alam, bahan buatan, dan bahan bahan bekas pada kertas/bidang dasaran yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik dan menarik (Sumanto, 2005). Pemilihan teknik

kolase ini bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa, karena pada kegiatan ini siswa dapat berkreasi sesuai dengan kreativitasnya masing-masing, serta dalam memperoleh bahan tidak memerlukan banyak biaya, dapat menggunakan bahan dari alam sekitar dan bahan-bahan bekas yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Kegiatan ini juga dapat membantu mengembangkan daya motorik halus pada siswa.

Maka dari itu kemampuan mendesain sangatlah penting dalam pembelajaran desain busana di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa terlebih pada saat mendesain busana pesta, proses mendesain busana pesta memiliki tingkat kerumitan dan harga jual yang tinggi, sehingga untuk menemukan ciri khas dari desain perlu adanya originalitas karya. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kemampuan siswa SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa khususnya kelas XI yang sudah menempuh materi desain busana sehingga diketahui keunggulan beserta kekurangan yang nantinya diharapkan dapat ditindak lanjuti sesuai dengan temuan pada penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyadari penting melakukan penelitian dengan judul, “Analisis Kemampuan Mendesain Busana Pesta Di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa”.

Character Building
UNIVERSITY

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa hanya mencontoh desain yang ada di internet tanpa merubahnya.
2. Masih kurangnya kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta.
3. Masih kurangnya pemanfaatan sumber ide untuk mendesain busana pesta.
4. Belum adanya informasi kepada sekolah mengenai kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini:

1. Sumber ide yang digunakan adalah bentuk geometri yang mengacu pada busana dari perancang dunia yaitu Coco and Roc dengan bentuk segi empat.
2. Menggunakan teknik kolase.
3. Desain yang akan dibuat adalah desain busana pesta malam.
4. Menggunakan kertas origami sebagai bahan kolase.
5. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Tata Busana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah kemampuan mendesain busana pesta dengan sumber ide bentuk geometri di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa”?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan utama penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta dengan sumber ide bentuk geometri di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah membawa dampak positif:

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan informasi gambaran kemampuan
 - b. Memberikan motivasi kepada siswa dalam mendesain busana pesta
2. Bagi guru
 - a. Guru menjadi pengembang kemampuan sehingga memunculkan nilai originalitas desain siswa
 - b. Guru dapat meningkatkan kualitas profesionalnya dalam setiap proses pembelajaran
3. Bagi sekolah
 - a. Mempunyai gambaran kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta
 - b. Dapat membantu upaya perbaikan mutu sekolah melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menciptakan hasil yang original
4. Bagi peneliti
 - a. Dapat digunakan untuk penelitian berikutnya
 - b. Sebagai wahana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan

THE
Character Building
UNIVERSITY