

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membuat perubahan yang pesat dalam peradaban manusia. Pekerjaan secara manual yang dilakukan manusia kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Kemajuan pada bidang IPTEK mendorong manusia untuk lebih efisiensi dan efektifitasnya. Wahyudi dan Anggri (2020) mengemukakan bahwa teknologi informasi telah berkembang begitu pesatnya, sehingga segala sesuatunya menjadi lebih mudah, teknologi tersebut banyak mendukung segala aktifitas kita.

Perkembangan teknologi di bidang industri saat ini mulai memasuki society 5.0, gagasan society 5.0 adalah sesuatu yang baru dan merupakan kemajuan yang signifikan dari versi sebelumnya di masa mendatang, yakni industri 5.0. Revolusi Industri 5.0 idealnya akan menjadi revolusi dalam proses manufaktur modern yang memungkinkan manusia dan mesin melakukan pekerjaan dengan bersama, menggabungkan kemampuan kognitif pekerja dengan keahlian teknis robot yang akurat untuk menghasilkan budaya inovatif ke dalam dunia kerja (George, 2020).

Industri kreatif mendapatkan dampak dari revolusi 5.0, tidak terkecuali pada sub-sektor *fashion*. Hal ini diperkuat oleh Rizky dan Mein (2021) yang menyatakan industri kreatif *fashion* berpotensi menumbuhkan ekonomi kreatif, dengan menunjukkan industri kreatif *fashion* berada di urutan kedua penyumbang Produk Domestik Bruto atau PDB nasional terbesar diantara subsektor ekonomi kreatif lainnya, hal ini menunjukkan besarnya minat dan kebutuhan masyarakat dalam industri *fashion*. Era revolusi industri 5.0 menempatkan kecerdasan manusia lebih penting dimasa mendatang. Sumber daya manusia yang berketerampilan digital dan berketerampilan abad 21 sangat diminati oleh industri. Penyumbang terbesar sumber daya manusia yang tepat untuk industri kreatif *fashion* adalah lulusan yang mempelajari pendidikan jurusan tata busana. Pendidikan dengan jurusan tata busana dapat diperoleh di sekolah menengah kejuruan.

Sebagaimana sekolah menengah kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan pada profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Peran lembaga pendidikan sebagai institusi penyiapan tenaga kerja menjadi sangat berperan dan diharapkan memberi ilmu sesuai keterampilan abad 21, terutama pada teknologi digital dan internet. Hal ini sejalan dengan pendapat Uswatun Khasanah (2019) yang menyatakan bahwa menyiapkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global dan menguasai perkembangan teknologi merupakan hal yang penting untuk semua orang dan penting bagi masa depan suatu negara.

Siswa-siswi SMK Negeri 1 Beringin terkhususnya jurusan Tata Busana dalam menghadapi tantangan di dunia kerja dituntut mampu memanfaatkan teknologi untuk memasuki dunia kerja, baik sebagai pekerja maupun sebagai wirausaha. Jurusan Tata Busana memiliki berbagai macam kompetensi yang wajib dikuasai oleh siswa-siswi agar menjadi lulusan yang kompeten. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin yaitu siswa harus mampu membuat *figure* sesuai jenis kelamin dan umur. Kompetensi tersebut terdapat pada kurikulum yang digunakan selama ini yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum Merdeka diterapkan dengan meliputi penekanan pada pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan teknologi informasi serta penguatan keterampilan abad 21. Diciptakannya kurikulum merdeka untuk menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing global, berakhlak mulia, dan mampu menghadapi tantangan zaman (Hermawan, 2020). Pada kurikulum merdeka, siswa tata busana harus mampu membuat *figure* sesuai jenis kelamin dan umur yang diakomodasi dalam mata pelajaran Desain dan Produksi Busana pada elemen Gambar Mode. Kompetensi ini harus diwujudkan agar tujuan pembelajaran tercapai pada elemen Gambar Mode.

Kompetensi tersebut sangat bermanfaat dalam memfasilitasi baik dalam proses pembelajaran di lingkungan Tata Busana, maupun pada bidang pekerjaan, terutama pada era teknologi komputer saat ini. Menurut Winwin Wiana (2019), semakin banyak bidang usaha *fashion* yang memanfaatkan teknologi komputer pada proses perancangan busananya, karena desainer

dapat bebas bereksplorasi dan bereksperimen menciptakan desain - desain busana yang inovatif dan mewujudkan ide-ide lebih cepat. Hal ini sangat mendukung dalam mewujudkan target produksi dan efisiensi yang harus dipenuhi oleh suatu industri *fashion*.

Dunia industri kreatif *fashion* beberapa industri telah bertransformasi menggunakan teknologi digital, pada proses pembuatan produk jadi serta pada hubungan kepada calon konsumen. Transformasi digital menjadi topik hangat bagi semua perusahaan di seluruh dunia dan telah melihat betapa cepatnya teknologi digital mengubah industri kreatif (Rizky dan Mein, 2021). Proses produksi industri kreatif *fashion* tidak luput dari pemakaian teknologi digital sehingga sangat membantu meningkatkan kecepatan produksi, meningkatkan akurasi dan presisi dalam produksi, meningkatkan ergonomik dan mempermudah manajemen *lifecycle* produk. Pekerjaan pada sektor tata busana saat ini didominasi oleh ritel, dengan menurunnya penyediaan pelatihan di bidang seperti manufaktur dan kewirausahaan. Sehingga tenaga kerja memerlukan keterampilan digital abad 21 untuk menjalankan setiap proses produksi dalam industri kreatif *fashion*.

Salah satu dukungan dari keahlian bidang komputerisasi terhadap bidang busana yaitu dengan diterapkannya perangkat lunak CorelDraw pada proses perancangan (desain) busana (Winwin, 2019). Aplikasi CorelDraw cukup sederhana dalam pengoperasian, namun memiliki beberapa fasilitas yang dapat menunjang dalam pembuatan desain proporsi tubuh. Mengingat semakin meluasnya penggunaan teknologi yang berbasis komputer dan

sistem otomatisasi di industri maka sangat penting dalam pembelajaran di bidang tata busana perlu diperluas dengan kemampuan literasi digital. Maka, peneliti memberikan suatu solusi untuk mendesain digital menggunakan CorelDraw, dikarenakan CorelDraw memiliki kelebihan yaitu fitur-fitur yang lengkap dari pada aplikasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru desain ibu Novita Sari, S.Pd di SMK Negeri 1 Beringin pada 31 Januari 2024 dan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas dan sarana media seperti perangkat komputer, namun pihak sekolah belum sepenuhnya mengajarkan desain digital pada siswa. Pemanfaatan dari sarana tersebut sebagai penunjang pembelajaran tidak maksimal dilakukan di mata pelajaran desain dan produksi busana terkhususnya pada elemen gambar mode. Salah satu kendala dari tidak maksimalnya pemanfaatan sarana dikarenakan sebagian besar siswa belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengoperasikan aplikasi desain digital. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan materi dan minimnya praktik yang dilakukan selama proses pembelajaran. Guru masih belum mengoptimalkan teknologi dan cenderung memberikan materi menggambar manual, sehingga para siswa tidak memiliki keterampilan dalam mendesain digital. Mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat dan kebutuhan akan keterampilan dibidang desain digital yang cukup besar, akan memperlebar jurang kesenjangan antara tingkat keterampilan para siswa dengan kebutuhan dunia kerja di industri *fashion*.

Permasalahan-permasalahan tersebut tentu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang tidak memiliki *hardskill* di bidang desain digital dan nilai siswa pada elemen gambar mode yang masih belum maksimal. Berdasarkan data nilai formatif siswa kelas XI Tata Busana 2 tahun ajaran 2024/2025 berada pada rentang nilai 74-82 dan terdapat 8 siswa yang tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 78. Sesuai dengan tuntutan kurikulum yang mewajibkan siswa harus mampu membuat figure sesuai jenis kelamin dan umur maka diperlukan keterampilan atau pengetahuan yang lebih baik lagi untuk mendesain proporsi dengan aplikasi CorelDraw.

Penerapan mendesain proporsi secara digital dengan CorelDraw diterapkan dengan menggunakan materi proporsi dasar wanita dewasa dengan proporsi 1: 8^{1/2}. Peneliti memilih proporsi 1: 8^{1/2} dikarenakan bentuk perempuan dengan proporsi tersebut menghasilkan visual yang menarik berupa gambar ramping dan sesuai dengan perbandingan menurut desain busana. Penerapan ini juga dilakukan pada siswa kelas XI Tata Busana 2 dikarenakan, peneliti menyesuaikan jadwal penelitian dengan jadwal praktek kerja lapangan (PKL) yang telah ditentukan pihak sekolah. Sehingga penelitian ini tidak mengganggu proses pembelajaran sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Aplikasi CorelDraw Untuk Perancangan Gambar Proporsi Dasar Di SMK Negeri 1 Beringin”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan mendesain digital siswa dalam pembelajaran masih kurang sehingga perlu ditingkatkan dalam teknologi sesuai tuntutan kurikulum dan dunia kerja.
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di SMK Negeri 1 Beringin dalam kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal.
3. Belum diterapkannya desain proporsi secara digital khususnya materi proporsi dasar wanita dewasa dengan proporsi 1: $8\frac{1}{2}$.
4. Belum diterapkannya aplikasi CorelDraw dalam pembelajaran pada elemen gambar mode di SMK Negeri 1 Beringin
5. Terdapat kesenjangan antara tingkat keterampilan para siswa dengan kebutuhan dunia kerja yang nyata.

1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Maka perlu adanya batasan masalah yang jelas sehingga peneliti lebih berfokus pada masalah yang akan diteliti. Berikut penelitian ini dibatasi pada :

1. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah membuat proporsi dasar wanita dewasa dengan proporsi 1: $8\frac{1}{2}$ secara digital.
2. Layout berupa menggambar proporsi dasar wanita dewasa dengan proporsi 1: $8\frac{1}{2}$.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan aplikasi CorelDraw dapat meningkatkan hasil belajar gambar mode siswa kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar gambar mode siswa setelah aplikasi CorelDraw diterapkan di kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar gambar mode siswa kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Beringin dengan penerapan aplikasi CorelDraw.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar gambar mode siswa setelah aplikasi CorelDraw diterapkan di kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah
Sebagai bahan masukan dalam lembaga pendidikan untuk usaha peningkatan mutu pendidikan. Selain itu juga memberikan masukan

dalam meningkatkan kemampuan mendesain digital siswa serta memberikan gambaran informasi hasil belajar dalam gambar mode.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat berguna bagi guru sebagai alternatif bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil mutu proses belajar mengajar dalam mendesain digital. Diharapkan guru dapat juga terinspirasi untuk menerapkan strategi-strategi pembelajaran lainnya dalam kegiatan belajar mengajar gambar mode yang berlangsung.

3. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar gambar mode melalui penerapan aplikasi CorelDraw. Kemudian sebagai bahan masukan bekal ilmu pengetahuan dalam mendesain digital pada masa yang akan datang dan siswa tidak lagi merasa bahwa mendesain secara digital adalah pelajaran yang sulit dan rumit.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi sekaligus bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang. Kemudian sebagai bahan studi banding penelitian yang relevan dikemudian hari.