

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan sesuai dengan bidangnya masing-masing pada tingkat menengah. Sejalan dengan perkembangan menciptakan sebuah investasi pada bangsa, menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan bidangnya akan membawa bangsa kaearah kemajuan, menuntun tenaga kerja terdidik dan sekaligus terampil yang memiliki keterampilan untuk melaksanakan tugasnya dengan baik dan mampu mengembangkan dirinya untuk berprestasi.

SMK Putra Anda Binjai memiliki tujuan yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja yang memiliki kompetensi dan dapat mengembangkan diri secara profesionalisme serta meneruskan pendidikan ke jenjang lebih tinggi. Demi terwujudnya tujuan tersebut, SMK Putra Anda Binjai membangun visi dan misi yaitu mewujudkan SMK Putra Anda Binjai sebagai lembaga diklat yang unggul dalam menghasilkan tamatan berstandart nasional dan internasional. Di SMK Putra Anda Binjai terdapat banyak mata pelajaran dan salah satunya adalah mata pelajaran Desain Busana.

Dalam elemen desain busana siswa mampu membuat proporsi tubuh sampai mewarnai desain. Menurut Adlien, Taruna (2019) *Desain Mode* atau Desain Busana merupakan kumpulan informasi visual tentang suatu busana yang akan

dibuat. Hal ini berkaitan dengan kesempatan penggunaan, siapa penggunanya, berbagai elemen penyusun yang dibutuhkan, teknik pembuatan, persoalan pembiayaan hingga pada sistem pemasarannya. *Fashion* selalu mengadopsi konsep *modern* dalam perkembangannya, dimana *fashion* selalu berubah sesuai dengan berjalannya waktu. Padahal sesungguhnya perkembangan *fashion* itu cenderung hanya bergerak memutar. Seperti halnya sesuatu yang dulu pernah in pasti suatu saat juga akan kembali menjadi tren. Desain busana erat hubungannya dengan mode (*fashion*). 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 ide. Pada dasarnya dalam membuat sebuah desain busana membutuhkan 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 tidak hanya pada ranah sekolah melainkan pada ranah industri busana.

Mendesain sangat dibutuhkan didunia industri busana karena tahap pertama dari prosedur pembuatan busana adalah perancangan atau pembuatan desain. Berkaitan dengan jiwa kewirausahaan, tentu saja industri kreatif dibidang desain *fashion* memiliki perannya sendiri sebagai sebuah industri yang keberadaannya senantiasa dibutuhkan oleh masyarakat. Meskipun sebenarnya *fashion* sangat bergantung pada musim dan tren (Adlien Fadila dan Taruna Kusnayadi. 2019).

Hasil desain yang baik juga terdapat alternatif untuk pengajaran tersebut adalah dengan menerapkan sumber ide dengan *trend* busana pesta yang sedang berkembang. Sumber ide adalah suatu pemikiran, konsep, gambaran mental, yang

terkadang bersifat imajiner tanpa ada hubungannya dengan realitas. Ide adalah modal utama bagi pada dalam mencari solusi untuk masalah desain yang dihadapinya. Ide dapat mengubah sesuatu yang biasa menjadi luar biasa, yang bagus menjadi sangat indah. Desain busana dapat diciptakan melalui sumber ide. Dengan menggunakan sumber ide diharapkan dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain busana. *Trend* adalah suatu aliran atau gerakan yang cenderung naik turun dan berubah-ubah dalam kurun waktu yang singkat (Rahmawati, 2019). Kecenderungan tersebut salah satu dari penyebabnya yakni mode.

Teknik desain yang digunakan untuk mendesain busana terdapat banyak teknik salah satu nya adalah teknik Desain *flat drawing* secara manual, Pemilihan teknik Desain *flat drawing* Sketsa secara manual ini karena terdapat pada alur belajar yang ada di SMK Putra Anda Binjai. Kegiatan pembelajaran ini juga dapat membantu mengembangkan daya berfikir siswa agar tidak selalu monoton dengan teknik desain sketsa saja. Teknik *flat drawing* ini bisa dikatakan pendekatan desain yang bersifat minimalis. Ciri khasnya adalah penggunaan warna cerah, desain yang clean, hingga ilustrasi yang berdimensi dua, warna dan kontras bisa dimainkan hingga elemen-elemen desain dapat menonjol (Yusmerita, 2018). Dalam hal ini siswa harus memiliki kemampuan dalam menuangkan idenya pada desain busana. Minat pada bidang tata busana seringkali menjadi pendorong utama kenapa jurusan ini dipilih. Desain busana bukan hanya tentang seni dan keindahan, namun punya tujuan dan fungsi yang tak kalah penting. Busana untuk tujuan atau acara tertentu cenderung memiliki desain yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan desain busana pada kesempatan pesta. Menurut Adlien (2019) Busana adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit, yang dipakai atau disampirkan untuk menutupi tubuh seseorang. Dalam arti sempit, busana dapat diartikan sebagai bahan tekstil untuk penutup kulit ataupun tidak langsung menutup kulit, bisa juga diartikan dengan benda yang digunakan mulai dari kepala sampai dengan ujung kaki yang menampilkan keindahan. Busana pesta menurut Sri Widarti (2019) adalah sebuah busana yang dibentuk dengan nilai keindahan dan terdapat hiasan yang menarik.

Ideal nya dalam mendesain busana Menurut Sri Widarti (2019) Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Arifah Ariyanto (2019) Desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba. dapat diambil kesimpulan bahwa desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain yang dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dan wawancara dengan salah satu guru bidang studi desain busana di SMK Putra Anda Binjai dalam proses pembelajaran diketahui beberapa siswa memiliki kesulitan dan masalah dengan menggambar desain busana pesta secara manual. Hal ini diperkuat dari data nilai siswa kelas XI Tahun Ajaran 2023 – 2024 dari 32 siswa hanya 45% atau 14 orang

yang memperoleh nilai baik. Maka dari itu siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan bisa sampai 55% dari 32 siswa. Berdasarkan data hasil kemampuan dari siswa dari 1 tahun terakhir pada mata pelajaran desain busana nilai rata – rata cukup dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) nilai siswa yaitu 75. Nilai diatas adalah nilai yang diperoleh setelah remedial. Adapun Kesulitan yang dialami siswa menurut guru mata pelajaran desain busana diantaranya adalah terdapat 55% atau 18 siswa tidak mampu dalam mendesain busan, membuat proporsi tubuh wanita dewasa hingga mewarnai desain.

Berdasarkan analisis masalah diatas, untuk meneliti kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta pada siswa SMK Putra Anda Binjai ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan semua siswa dapat menguasai kompetensi terhadap materi desain busana serta dapat mendesain dengan baik dan siswa dapat mewarnai desain dengan menerapkan teknik gelap terang dan dapat membuat siluet, garis hingga detail, siswa juga diharapkan untuk dapat membuat desain manual dengan teknik *flat drawing (technical drawing)* pada bagian analisis desain. Maka dari itu saya tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “ Analisis Kemampuan Medesain Busana Pesta Dengan Teknik Flat Drawing Kelas XI Tata Busana Smk Putra Anda Binjai “

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Siswa mengalami kesulitan dalam membuat proporsi tubuh wanita dewasa

dengan proporsional yaitu $8 \frac{1}{2}$ x tinggi kepala.

2. Kesulitan siswa dalam mewarnai desain manual dengan menerapkan teknik gelap terang (*value*).
3. Kesulitan siswa dalam menentukan angle pada *croquis mode*.
4. Siswa kesulitan untuk mengaplikasikan detail hiasan pada desain.
5. Kesulitan siswa dalam menggambar dengan teknik *flat drawing*.
6. Penempatan desain fungsional pada desain tidak tepat.
7. Siswa tidak memahami analisis desain dengan *technical drawing*.
8. Rendahnya nilai siswa dalam pelajaran mendesain busana.

1.3 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. Menggunakan desain *flat drawing* secara manual dengan proporsi tubuh wanita dewasa yaitu $8 \frac{1}{2}$ x tinggi kepala dengan angle depan.
2. Warna yang digunakan pink cosmos dan little boy blue.
3. Menggunakan resleting pada bagian belakang sebagai desain fungsional.
4. Membuat detail hiasan pada desain dan analisis desain dengan *technical drawing*.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini

adalah Bagaimana kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta dengan teknik *flat drawing* secara manual di kelas XI SMK Putra Anda Binjai.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta dengan teknik *flat drawing* secara manual di kelas XI SMK Putra Anda Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi siswa

1. Mendapat informasi gambaran kemampuan mendesain busana pesta dengan teknik *flat drawing* secara manual.
2. Memberikan pengetahuan bagaimana mendesain dengan teknik *flat drawing*
3. Dapat meningkatkan hasil mendesain busana dengan teknik *flat drawing* secara manual

b. Bagi guru

1. Guru dapat mengembangkan kemampuan sehingga memunculkan originalitas desain siswa.

2. Guru dapat meningkatkan kualitas profesionalnya dalam setiap proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

1. Siswa dapat menjadi lulusan unggul dan langsung terjun ke dunia usaha.
2. Membantu upaya perbaikan mutu sekolah melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menciptakan hasil yang original.

d. Bagi peneliti

1. Dapat digunakan untuk penelitian berikutnya.
2. Sebagai wahana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama di perkuliahan.