

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan penggunaan teknologi meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang *fashion*. Teknologi merupakan satu dari sekian banyak hal yang dibutuhkan dalam perkembangan bisnis di dunia tanpa terkecuali Indonesia, bahkan kita dapat menyebutnya sebagai faktor pokok bagi perkembangan dunia bisnis saat ini (Hamidah, 2019).

Dunia bisnis di bidang busana telah terpengaruh dan mengalami perkembangan secara progresif dalam mempergunakan teknologi untuk membantu proses pembuatan desain busana hingga ke tahap pembuatan busana. Lebih jauh lagi, penggunaan teknologi dalam mendesain busana dapat membantu siswa membuat desain, membuat tekstur kain, menentukan warna, menentukan motif, dan menentukan jenis kain dengan cepat dan mudah tanpa mengulangi proses dari awal. Dengan memperkenalkan aspek teknologi ini akan memungkinkan siswa untuk memahami lebih baik dan mencoba berbagai kombinasi dalam desain mereka (Farkhatun, 2022).

Adanya perkembangan teknologi di bidang industri busana hal tersebut, memberi dampak pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif (Martinus, 2018). Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal yang

dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dalam upaya untuk menghasilkan tamatan SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, yang secara nyata terus berkembang dari waktu ke waktu, maka kurikulum SMK juga harus dirancang dan dilaksanakan untuk menyesuaikan dengan kompetensi dan keadaan yang sedang berkembang, khususnya di era teknologi dan pasar bebas. Permasalahan yang muncul seiring dengan dirancangnya kurikulum SMK yang mengikuti perkembangan teknologi adalah faktor penguasaan teknologi oleh para siswa. Oleh karena itu penguasaan teknologi oleh siswa sudah menjadi keharusan dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diharapkan kemampuan siswa dalam penguasaan teknologi yaitu mata pelajaran desain dan produksi busana pada kelas XI yaitu kemampuan dalam mendesain menggunakan teknologi. Pada mata pelajaran desain dan produksi di SMK Swasta Setia Budi Binjai aplikasi desain yang digunakan yaitu aplikasi ibis paint x.

Aplikasi desain memiliki fitur yang bervariasi dan dapat memudahkan dalam membuat suatu desain dengan bebas memilih garis, warna, tekstur dan lainnya. Aplikasi desain yang sering digunakan seorang desainer adalah aplikasi yang terdapat pada laptop/komputer, sehingga dalam penggunaannya terbatas oleh tempat dan waktu. Salah satu aplikasi desain yang dapat digunakan pada *Smartphone* ialah Ibis Paint X.. Menurut (Elfrida, 2019) Ibis Paint X merupakan aplikasi pada android yang memiliki beberapa fitur yang dapat memudahkan untuk membuat desain dan mengkreasikan desain Penggunaan aplikasi ibis paint x

diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam menggambar desain busana dengan bantuan fitur - fitur pada aplikasi ibis paint x.

Desain busana merupakan media yang diperlukan bagi seorang desainer dalam mewujudkan suatu busana. Suatu desain busana harus dapat mengilustrasikan dengan jelas apa yang ada di pikiran seorang desainer sehingga apa yang ada di dalam pikiran desainer tersebut dapat dibaca oleh pembacanya. untuk menciptakan sebuah desain yang baik diperlukannya desain yang mempertimbangkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, dan siluet (Sri, 2023). Dalam pembuatan desain digital pemanfaatan teknologi desain dapat membantu siswa membuat desain busana lebih mudah dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Ibis Paint X merupakan platform gambar digital yang membantu siswa belajar desain busana secara mudah karena aplikasi ini merupakan teknologi bagian dari bidang desain busana yang semakin berkembang. Mata pelajaran Desain dan Produksi Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan keterampilan tersebut, di mana siswa diharapkan mampu membuat rancangan busana secara digital menggunakan aplikasi seperti Ibis Paint X.

Jenis busana yang digunakan busana pesta. Busana pesta merupakan pakaian khusus yang dikenakan dalam acara formal atau semi-formal dan memiliki ciri khas seperti penggunaan bahan berkualitas, desain yang elegan, detail hiasan yang mewah, serta pewarnaan yang sesuai dengan momen (Indria, 2020).. Terdapat berbagai jenis busana pesta seperti busana pesta siang, sore, malam, dan malam

gala. Dalam konteks pembelajaran, busana pesta siang sering dijadikan objek desain karena menekankan pada penampilan yang anggun, sopan, dan feminin.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru yang mengajar pada mata pelajaran desain dan produksi busana kelas XI di SMK Swasta Setia Budi Binjai terdapat 80% siswa mengalami kesulitan dalam mendesain busana secara digital dan siswa masih kurang luwes dalam mendesain busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x, dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan siswa maupun guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar harian siswa yang menunjukkan bahwa sebagian dari siswa XI Tata busana masih belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Supaya mencapai nilai KKM maka diadakan peningkatan untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan nilai KKM yaitu 70.

Usaha yang dapat menjawab permasalahan di atas yaitu pemberdayaan siswa melalui pembelajaran tentang mendesain busana menggunakan aplikasi ibis paint x. Pembelajaran mendesain busana berbasis Ibis Paint X merupakan bagian dari kegiatan yang bermaksud memberikan pengetahuan dan teknologi bagi para siswa tata busana.

Siswa tata busana harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain busana berbasis aplikasi Ibis Paint X karena kompetensi tersebut merupakan bagian dari mata pelajaran busana yang harus semakin mengalami perkembangan. Dengan mengaplikasikan dan memanfaatkan android yang mereka miliki, mereka dapat menciptakan karya desain dengan mudah dan cepat.

Dengan menerapkan desain busana pada aplikasi Ibis Paint X dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam seni dan kreasi desain.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa pembelajaran desain dan produksi busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai mengenai mendesain busana secara digital masih banyak peserta didik yang merasa bingung menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Karena kurangnya penjelasan dari guru mengenai aplikasi Ibis Paint X dan penggunaan aplikasi Ibis Paint X sehingga membuat siswa kurang tertarik menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang membuat kurangnya minat siswa dalam pelajaran desain.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain lebih mudah dan memberikan dampak positif kepada siswa. Penelitian relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh (Mahfira, 2022) dengan judul “Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana” hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X dirasakan lebih fleksibel karena dapat digunakan dimanapun tanpa harus membawa alat bantu dalam mendesain busana. Penelitian yang dilakukan oleh (Mita, 2019) dengan judul “Efektivitas Pelatihan Desain Busana Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X” hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X terbukti efektif dalam pembuatan desain busana, oleh karena itu disarankan dapat diterapkan dalam pembelajaran praktek dan penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain busana dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian yang akan penulis beri judul **“ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MENDESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X SISWA KELAS XI DI SMK SWASTA SETIA BUDI BINJAI”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan identifikasi sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menggambar desain busana secara digital menggunakan aplikasi ibis paint x
2. Siswa masih kurang luwes dalam menggambar busana pesta menggunakan aplikasi ibis paint x sebagai teknologi digital
3. Kurangnya bimbingan atau pendampingan dari guru dalam pemanfaatan aplikasi desain secara digital sehingga penggunaan ibis paint x belum terlaksana dengan baik.
4. Hasil nilai belajar siswa dalam mendesain busana secara digital masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI Tata Busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai yang telah mengikuti mata pelajaran desain dan produksi busana

2. Aplikasi yang digunakan dalam mendesain busana pesta adalah Ibis Paint X
3. Jenis busana yang digunakan adalah busana pesta siang hari dengan tema feminine look.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X siswa kelas XI di SMK Swasta Setia Budi Binjai?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan utama penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam mendesain busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X siswa kelas XI di SMK Swasta Setia Budi Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan informasi tentang aplikasi Ibis Paint X.
 - b. Memberikan motivasi dalam penciptaan desain busana pesta.

2. Bagi guru

- a. Guru menjadi pengembang kreativitas sehingga memunculkan nilai originalitas desain siswa.
- b. Guru dapat meningkatkan kualitas profesionalnya dalam setiap proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

- a. Mempunyai gambaran kreativitas siswa dalam menciptakan busana pesta siang menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
- b. Dapat membantu upaya perbaikan mutu sekolah melalui peningkatan kemampuan siswa dalam menciptakan hasil yang original.

4. Bagi prodi pendidikan tata busana

- a. Dapat digunakan sebagai referensi.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan penelitian berikutnya.

5. Bagi peneliti

- a. Dapat digunakan untuk penelitian berikutnya.
- b. Sebagai wahana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

