

**PENGARUH MENGAJI SUMBER IDE TERHADAP PENINGKATAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA BAGI SISWA KELAS XII
DI SMKN 3 KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun oleh :
Astried Bramulia
04513241024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Mengkaji Sumber Ide Terhadap Peningkatan Kreativitas Menggambar Busana Bagi Siswa Kelas XII Di SMKN 3 Klaten”** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2012



Sri Widarwati, M.Pd
NIP. 19610622 198702 2 001



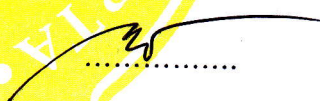
HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MENGAJAI SUMBER IDE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA BAGI SISWA KELAS XII DI SMKN 3 KLATEN

Oleh :
Astried Bramulia
04513241024

Telah dipertahankan di depan penguji Skripsi PTBB
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal: 28 Juni 2012
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

SUSUNAN PANITIA

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati, M. Pd	Ketua Penguji		17-07-2012
Kapti Asiatun, M. Pd	Sekretaris		18-07-2012
Triyanto, M. A	Penguji		17-07-2012

Yogyakarta, Juli 2012

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Astried Bramulia
NIM : 04513241024
Prodi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas : Teknik
Judul Tugas Akhir :

**“Pengaruh Mengkaji Sumber Ide Terhadap Peningkatan Kreativitas
Menggambar Busana Bagi Siswa Kelas XII Di SMKN 3 Klaten”**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi mengenai materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan untuk penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis,



Astried Bramulia
NIM. 04513241024

MOTTO

Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku.
(Filipi 4:13)

Bersukacitalah dalam pengharapan,
sabarlah dalam kesesakan, dan
bertekunlah dalam doa!
(Roma 12:12)

Dalam hati setiap orang ahli telah Kuberikan keahlian
(1 Raja-raja 20:6)

Telinga, mulut dan tangan seorang sahabat menyembuhkan luka dan
membangkitkan harapan bagi mereka yang lelah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupanjatkan syukur yang teramat dalam kepada Tuhan Yesus Kristus yang dengan kasih setia-Nya selalu memampukanku dalam pekerjaan yang diberkati-Nya. Dengan rasa terima kasih pula kupersembahkan karyaku ini untuk :

1. Mama dan papa, yang begitu menyayangiku dan selalu memberikan doa & kasih sayang di setiap langkahku.
2. Mas Christ, mbak Wida, Chaca dan Vanya yang memberi semangat.
3. Adit, you really a brother. Thanx 4 helpin me to stay alive.
4. Bertha, Pak Li, Ci Megi, Iona, Vonny, Titin, Dhani dan teman-teman Pra remaja, terima kasih untuk semua doanya sampai sekarang. You all are a good friends.
5. Katy, Septi, Tika, Rika, Retno, Didi, Cuwi, Muly, Umi, Maya, Rita dan juga teman – teman S1 Reguler Pendidikan Teknik Busana Angkatan 2004, terima kasih untuk semua semangat.
6. Pak Afif dan Bu Har, terimakasih sudah mengajarkan untuk melihat semua dengan sudut pandang lain dan tetap kreatif.
7. Teman-teman IASL, Moera, Nobita, Anggit, Tata Mas Cep dan teman-teman kos 3Gading, terima kasih untuk semua kegilaan penghilang stres selama skripsi.
8. Dosen–dosen Pendidikan Teknik Busana, bapak-bapak petugas pengajaran, terima kasih atas dukungan dan bimbingannya selama ini.
9. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

Selalu ingat bahwa Tuhan memberikan apa yang memang kalian butuhkan dan semuanya itu indah pada waktu-Nya.

ABSTRAK
PENGARUH MENKAKI SUMBER IDE TERHADAP PENINGKATAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR BUSANA BAGI SISWA KELAS XII
DI SMKN 3 KLATEN

Astried Bramulia
04513241024

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten, (2) kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten, (3) adanya pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana siswa kelas XII jurusan busana di SMKN 3 Klaten.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Klaten. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Jurusan Tata Busana SMKN 3 Klaten dengan jumlah 98 siswa, dengan sampel secara *purposive* dari 3 kelas sebanyak 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes unjuk kerja (*pretest-posttest*) berupa gambar desain busana, lembar observasi proses mengkaji dan lembar hasil kajian sumber ide. Validitas yang dipakai adalah validitas konstruk dengan meminta pendapat dari para ahli (*Judgement Expert*) dan sudah dinyatakan valid untuk digunakan. Reliabilitas yang digunakan adalah tes *antar rater* dengan r untuk tes unjuk kerja = 0.893, r lembar observasi = 0.876 dan r lembar hasil kajian = 0.817 sehingga sudah dinyatakan reliabel untuk digunakan. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan nilai 0.054 sebelum perlakuan dan nilai 0.072 sesudah perlakuan. Uji homogenitas menggunakan uji F dan diperoleh F_{hitung} sebesar 0.292. Analisis datanya menggunakan *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten sebesar 100% atau 31 siswa pada kategori tinggi dengan rentangan nilai 45 sampai 47 dan rerata 46.48, (2) kreativitas menggambar busana sesudah mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten sebesar 64.5% atau 20 siswa pada kategori sangat tinggi, 35.5% atau 11 siswa pada kategori tinggi dengan rentangan nilai 48 sampai 56 dan rerata 50.71, (3) ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten, ditunjukkan dengan hasil uji t dengan $t_{hitung} 10.207 > t_{tabel} 2.040$ dan taraf signifikansi 5%, 64.5% siswa meningkat kreativitasnya, sehingga proses mengkaji sumber ide turut berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas menggambar busana, khususnya pada materi pengembangan desain.

Kata kunci: kreativitas, mengkaji sumber ide, *Rococo*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan berkat-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Mengkaji Sumber Ide Terhadap Peningkatan Kreativitas Menggambar Busana Bagi Siswa Kelas XII Di SMKN 3 Klaten” ini dapat diselesaikan dengan baik, dimana skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Selama penulisan skripsi ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M. A, selaku Rektor UNY,
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik UNY,
3. Noor Fitrihana, M. Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana,
4. Kapti Asiatun, M. Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Busana,
5. Sri Widarwati, M. Pd, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi
6. Triyanto, M. A, selaku penguji Tugas Akhir Skripsi
7. Keluarga besar SMKN 3 Klaten,
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Dengan ketidaksempurnaan pembuatan karya dan penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca semua. Amin.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis,

Astried Bramulia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritis	11
1. Pembelajaran Menggambar Busana	11
a. Desain Busana	11
b. Unsur Dan Prinsip Desain	14
c. Langkah Mendesain Dan Mengembangkan Desain	15
d. Teknik Penyelesaian Dan Penyajian Gambar	16
2. Mengkaji Sumber Ide Busana Periode <i>Rococo</i>	17
a. Mengkaji Sumber Ide	17
b. Busana Periode <i>Rococo</i>	19
c. Mengkaji Sumber Ide Busana Periode <i>Rococo</i>	25
3. Kreativitas	26
a. Pengertian Kreativitas	26
b. Ciri-ciri Kreativitas	28
c. Tes Kreativitas	33
4. Kreativitas Menggambar Busana	34
B. Penelitian Yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Penelitian	40
E. Pertanyaan Penelitian	40
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	41
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	41

C. Variabel Penelitian	42
D. Definisi Operasional Variabel.....	42
E. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	43
F. Tahapan Penelitian.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	47
H. Instrumen Penelitian	49
I. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	62
J. Teknik Analisis Data	69
 BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	74
B. Pengujian Hipotesis	78
1. Pemilihan Sampel Secara Non Probability.....	78
2. Uji Prasyarat Analisis	78
3. Pengujian Hipotesis	80
C. Pembahasan	81
1. Kreativitas Menggambar Busana Sebelum Mengkaji Sumber Ide Bagi Siswa Kelas XII Di SMKN 3 Klaten	81
2. Kreativitas Menggambar Busana Sesudah Mengkaji Sumber Ide Bagi Siswa Kelas XII Di SMKN 3 Klaten	83
3. Pengaruh Mengkaji Sumber Ide Terhadap Peningkatan Kreativitas Menggambar Busana Bagi Siswa Kelas XII Di SMKN 3 Klaten	85
 BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi Penelitian.....	88
C. Saran-saran	89
 DAFTAR PUSTAKA	90
 LAMPIRAN	
 DOKUMENTASI	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Busana wanita periode <i>Rococo</i>	22
Gambar 2.	<i>Madame Pompadour</i>	23
Gambar 3.	Kelengkapan busana wanita periode Rococo	23
Gambar 4.	<i>Pannier, corsets, watteu pleats</i>	24
Gambar 5.	Rococo mintwiki-fashion mint museum collection	24
Gambar 6.	Detail busana wanita periode <i>Rococo</i>	25
Gambar 7.	Grafik kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide	76
Gambar 8.	Grafik kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide	77
Gambar 9.	Grafik peningkatan kreativitas menggambar busana sebelum dan sesudah mengkaji sumber ide	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Menggambar Busana	50
Tabel 2.	Kisi-kisi Instrumen Observasi Proses Mengkaji Sumber Ide	57
Tabel 3.	Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Hasil Kajian Sumber Ide .	60
Tabel 4.	Hasil uji validitas instrumen penilaian unjuk kerja.....	65
Tabel 5.	Hasil uji validitas instrumen lembar observasi Proses Mengkaji Sumber Ide	65
Tabel 6.	Hasil uji validitas instrumen lembar penilaian hasil kajian Sumber Ide	66
Tabel 7.	Tingkat keterandalan reliabilitas penelitian	68
Tabel 8.	Hasil uji reliabilitas instrumen	68
Tabel 9.	Distribusi frekuensi skor kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide	75
Tabel 10.	Distribusi frekuensi skor kreativitas menggambar busana sesudah mengkaji sumber ide	76
Tabel 11.	Rangkuman hasil uji normalitas	79
Tabel 12.	Rangkuman hasil uji homogenitas	80
Tabel 13.	Rangkuman hasil uji t (uji hipotesis)	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran	94
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	103
Lampiran 3. Validasi dan Reliabilitas	116
Lampiran 4. Hasil Penelitian	150
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah mempunyai visi mewujudkan SMK Bertaraf Internasional, memiliki tamatan yang memiliki jati diri bangsa, mampu mengembangkan keunggulan lokal dan mampu bersaing di pasar global. Visi ini kemudian didukung oleh tujuan-tujuan SMK, yaitu :

1. Mewujudkan lembaga pendidikan kejuruan yang akuntabel sebagai pusat pembudayaan kompetensi berstandar nasional
2. Mendidik sumber daya manusia yang mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional
3. Memberikan berbagai layanan pendidikan kejuruan yang permeabel dan fleksibel secara terintegrasi antara jalur dan jenjang pendidikan
4. Memperluas layanan dan pemerataan mutu pendidikan kejuruan
5. Mengangkat keunggulan lokal sebagai modal daya saing bangsa ([www.ditpsmk.net/?page=content; 3](http://www.ditpsmk.net/?page=content;3)).

SMKN 3 Klaten merupakan SMK Pariwisata yang mempunyai beberapa program studi keahlian yaitu perhotelan, tata busana, restoran dan tata kecantikan. Dalam program studi keahlian tata busana, kompetensi keahlian yang dihasilkan adalah busana butik yang bertujuan adalah sebagai berikut :

1. meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik
2. mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab
3. Mendidik peserta didik agar dapat menerapkan hidup sehat, memiliki wawasan, pengetahuan dan seni
4. Mendidik peserta didik dengan keahlian dan ketrampilan dalam Program Keahlian Tata Busana, agar dapat bekerja baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah
5. Mendidik peserta didik agar mampu memilih karir, berkompetisi dan mengembangkan sikap professional dalam Program Keahlian Tata Busana

6. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan ketrampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan (www.smknegeri3klaten.com/index.php?pilih=halid=8).

Siswa dalam mencari ilmu pengetahuan dan kemampuan melalui pengalaman di sekolah, dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam dan faktor yang berasal dari luar. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan terhadap faktor-faktor tersebut sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan kreativitas. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain. Faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah faktor yang berasal dari lingkungan belajar siswa seperti guru, sarana dan prasarana belajar, media belajar, fasilitas sekolah dan kondisi lingkungan sekolah. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang sampai saat ini masih kurang diperhatikan adalah kreativitas.

Kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru dan relatif berbeda dari yang sudah ada. Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda. Ciri-ciri kemampuan kreatif secara umum berupa kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan kemampuan mengelaborasi.

Salah satu mata diklat yang ada di SMKN 3 Klaten Kompetensi Keahlian Busana Butik adalah Menggambar Busana. Dalam mata diklat ini, siswa dilatih ketrampilannya dan kemampuannya dalam membuat suatu desain busana. Dengan demikian kreativitas yang dimiliki siswa sangat penting dalam mata diklat ini, yaitu untuk mewujudkan desain busana yang lebih bervariasi.

Kreativitas menggambar desain seseorang tidak hanya tergantung pada bakat yang ada dalam dirinya sendiri. Tetapi merupakan kemampuan yang harus terus diasah karena kreativitas adalah bagian dari pengembangan. Sehubungan dengan hal tersebut peran guru untuk meningkatkan kreativitas siswa menjadi sangat penting.

Dalam mata diklat Menggambar Busana di SMKN 3 Klaten, siswa diharapkan mampu membuat macam-macam desain busana mulai dari sketsa sampai *finishing* dengan menggunakan macam-macam media dan sumber ide. Maka dari itu diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung.

Pelaksanaan pembelajaran Menggambar Busana di SMKN 3 Klaten dilakukan secara kontekstual dengan metode ceramah, pemberian contoh desain baik oleh guru maupun media chart dan kadang dilakukan diskusi kelompok. Dari observasi yang dilakukan, peneliti mengamati sebagian besar siswa masih kurang memperhatikan guru sewaktu mengajar. Hasil diskusi juga kurang maksimal karena masih banyaknya siswa yang kurang mempersiapkan bahan diskusi.

Dari hasil observasi dan diskusi dengan guru mata diklat Menggambar Busana 3, siswa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik yang terlihat dari menumpuknya tugas gambar untuk beberapa minggu. Siswa kurang mampu menggambar desain busana secara detail terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian dan cenderung hanya meniru sampel gambar dari guru. Hal ini merupakan salah satu identifikasi kurangnya kreativitas siswa yang diperjelas dengan masih adanya siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (7,5) terutama untuk nilai kreativitasnya.

Hal ini tentunya bertentangan dengan kenyataan bahwa dalam proses membuat busana ada tiga langkah utama yaitu mendesain busana, membuat pola busana dan menjahit busana. Mendesain busana adalah salah satu proses penting yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa karena merupakan rancangan yang dibutuhkan untuk proses selanjutnya yang meliputi pembuatan pola, pemilihan bahan tekstil hingga penyelesaian busana tersebut.

Seperti yang sudah dituliskan di atas, dalam menggambar desain busana diperlukan kreativitas khususnya untuk mengembangkan sumber ide. Sumber ide adalah inspirasi seorang desainer untuk menciptakan busana. Sumber ide merupakan awal dari rangkaian pembuatan suatu desain busana sehingga siswa perlu memahami sumber ide yang dipilih. Mengkaji sumber ide menjadi penting karena membantu siswa dalam memunculkan suatu karya atau desain busana. Untuk bisa mengkaji sumber ide dibutuhkan referensi yang lengkap seperti siluet, warna, ciri khusus, tekstur, bahan tekstil, ukuran, motif, hiasan busana dan pelengkap busana tersebut. Perpustakaan yang dimiliki kurang memenuhi kebutuhan siswa dikarenakan kurangnya referensi tentang menggambar desain busana dan buku acuan yang lambat diperbaharui. Adanya laboratorium komputer juga kurang maksimal pemanfaatannya dikarenakan kurangnya SDM ahli yang mengoperasikan dan mengawasi. Kurangnya referensi dapat menghambat pencarian sumber ide dalam menggambar desain busana.

Secara umum SMKN 3 Klaten memberikan kebebasan maksimal kepada siswanya untuk memilih sumber ide yang akan dikembangkan dan mencari referensinya. Akan tetapi, guru kurang maksimal melatih siswa untuk mengkaji

sumber ide yang sudah dipilih. Tidak adanya proses mengkaji bersama membuat siswa kurang memahami sumber ide yang dipilihnya. Karena proses diskusi kurang maksimal antara siswa dan guru, hasil desain busananya masih kurang detailnya.

Berdasarkan masalah-masalah yang sudah disebutkan di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian di SMKN 3 Klaten khususnya mengenai kreativitas siswa dalam menggambar desain busana. Hal ini terutama karena kreativitas merupakan salah satu faktor penting dalam menggambar desain busana. Untuk mengetahui kreativitas siswa dan peningkatannya, peneliti menggunakan sumber ide untuk melihat pengaruhnya. Peneliti membatasi pada busana periode *Rococo* sebagai sumber ide yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta.

Busana periode *Rococo* lebih mengutamakan detail hiasan berupa bunga asli ataupun palsu, pita, *lace*, *ruffle* dan renda. Siluet rok pada gaun wanitanya menggunakan pannier yang mendominasi siluet pada periode ini. Tekstil yang digunakan berwarna terang dengan motif bunga, burung dan pita. Rambut mereka ditumpuk tinggi di kepala, kadang ditutupi oleh topi dengan hiasan yang rumit. Kelebihan dari busana periode *Rococo* adalah pada kompleksitas yang tinggi sebagai bahan kajian dilihat dari tekstil, detail busana, aksesoris dan pelengkap busana yang lain. Kelebihan inilah yang dijadikan pertimbangan memilih sumber ide ini. Selain itu pada masa inilah terjadi kemajuan pesat di bidang seni dan sastra juga tata cara berpakaian di Eropa dikarenakan perubahan gaya hidup yang terutama banyak terpengaruh oleh busana raja, ratu dan bangsawan Perancis.

Mengkaji adalah proses memeriksa, menelaah dan menyelidiki suatu bahan kajian. Proses ini dilakukan setelah mengumpulkan semua bahan yang relevan dari berbagai sumber dengan bahan yang akan dikaji. Mengkaji sumber ide berarti mengumpulkan semua bahan yang relevan dengan sumber ide yang dipilih, dalam hal ini adalah busana periode *Rococo*, kemudian memeriksa, menyelidiki, mencari spesifikasi yang ada dalam tiap pengertian atau bahan dan merangkum bahan-bahan tersebut sehingga mendapat data-data yang detail tentang busana periode *Rococo* untuk kemudian digunakan sebagai acuan dalam menggambar desain busana. Mengkaji sumber ide membuat siswa lebih memahami sumber ide yang dipilih sehingga diharapkan siswa dapat mendesain busana dengan lancar, luwes, orisinal dan elaboratif, yang merupakan ciri-ciri kemampuan kreatif secara umum.

Berdasarkan ciri-ciri umum kreativitas yang kemudian dihubungkan dengan hasil kajian sumber ide nantinya, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana. Kreativitas siswa yang meningkat dapat menghasilkan produk-produk yang lebih kreatif dari sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi bahwa masalah-masalah yang dapat mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa dalam mengkaji untuk menggambar desain busana diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya referensi dari perpustakaan dan kurangnya pemanfaatan laboratorium komputer yang ada di lingkungan sekolah menyebabkan kurangnya sumber belajar.
2. Siswa kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan cenderung hanya meniru contoh desain yang diberikan oleh guru tanpa banyak merubah desain tersebut.
3. Dalam proses pembelajaran, siswa masih menunjukkan sikap kurang perhatian.
4. Hasil diskusi juga kurang maksimal karena masih banyaknya siswa yang kurang mempersiapkan bahan diskusi
5. Tidak adanya proses mengkaji bersama terhadap pemilihan sumber ide yang dilakukan di dalam kelas menyebabkan siswa kurang terarah dan kurang maksimal dalam mengembangkan desain busana

C. Batasan Masalah

Dengan melihat adanya beberapa masalah yang dapat dibahas dalam proses pembelajaran mata diklat Menggambar Busana, maka disini akan dibatasi pada masalah pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten. Dalam mengkaji terdapat proses adalah mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, menyelidiki dan mempertimbangkan. Yang akan diambil sebagai kajian adalah busana Eropa abad 18 periode *Rococo*. Sumber ide ini dipilih dengan pertimbangan tingkat komplektivitas yang tinggi sebagai bahan kajian dilihat dari tekstil, detail busana, aksesoris dan pelengkap busana yang lain. Desain yang dibuat dibatasi pada busana pesta *cocktail*, teknik penyajian *Fashion Illustration* dan penyelesaiannya menggunakan teknik pewarnaan kering. Peneliti ingin mengetahui kreativitas siswa dalam menggambar busana sebelum dan setelah mengkaji sumber ide. Selain itu peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana. Dengan mengkaji sumber ide, siswa diharapkan memahami detail sumber ide sehingga mampu untuk mengembangkannya menjadi gambar desain busana secara lebih lancar, luwes, orisinal dan lebih elaboratif.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan secara lebih spesifik yaitu:

1. Bagaimana kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten?
2. Bagaimana kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten?
3. Adakah pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten
2. Untuk mengetahui kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi SMK 3 Klaten, yaitu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan lebih lanjut yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam meningkatkan kreativitas dan mutu hasil desain siswa
2. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan serta sebagai ajang latihan dalam menerapkan teori-teori yang pernah dipelajari di bangku kuliah
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu dapat digunakan untuk menambah koleksi pustaka yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Pembelajaran Menggambar Busana 3

Pembelajaran Menggambar busana 3 adalah salah satu mata diklat wajib tempuh pada kompetensi keahlian busana butik jurusan Tata Busana SMKN 3 Klaten bagi siswa kelas XII. Materi yang diajarkan pada Menggambar Busana 3 adalah menggambar busana kerja dan rekreasi, busana berdasarkan kesempatan, busana berdasarkan bahan tekstil, pengembangan desain, desain tiga dimensi dan busana pesta khusus tiga dimensi. Penelitian ini akan dikhususkan pada materi pengembangan desain dimana siswa diharapkan mampu membuat desain busana dengan mengacu pada suatu sumber ide.

Sebelum menempuh materi ini, siswa diharapkan sudah memahami tentang pengertian desain busana, unsur desain, prinsip desain , bagian-bagian busana, mampu membuat proporsi, mampu menyelesaikan desain dengan teknik kering maupun basah yang sudah dipelajari pada mata diklat Menggambar Busana 1 dan 2. Berikut akan dijelaskan secara singkat tentang dasar-dasar dalam menggambar busana.

a. Desain Busana

Desain adalah rancangan model busana yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk siluet, ukuran dan tekstur

yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana (Arifah A Riyanto, 2003:2).

Menurut Soekarno & Lanawati, (2003:2) desain busana adalah rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk warna, dan tekstur. Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, berbagai pertimbangan, perhitungan, dan tidak boleh meninggalkan diri dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya, desain yang dituangkan diatas kertas berwujud gambar, dengan mudah dapat ditangkap pengertian dan maksudnya oleh orang lain sehingga dengan mudah dapat diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Secara umum desain dibagi menjadi dua garis besar, yaitu desain struktur dan desain hiasan;

1) Desain Struktur

Desain struktur adalah desain yang berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut dengan siluet (Sri Widarwati, 1993:2). Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana. Siluet adalah garis luar dari suatu busana, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun apabila detail ini ditemukan pada desain struktur, fungsinya hanyalah

sebagai pelengkap. Berdasarkan garis-garis yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf, yaitu siluet A, Y, I, S, T dan L.

2) Desain Hiasan

Desain hiasan pada busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi nilai keindahan desain strukturnya. Desain busana hiasan ini dapat berbentuk krah, saku, renda-renda, pita hias, biku-biku, kancing-kancing, lipit-lipit, sulaman dan lain-lain (Sri Widarwati, 1998:5). Berdasar pengertian tersebut desain hiasan adalah bagian-bagian yang terdapat pada busana yang fungsinya untuk memperindah bentuk busana yang dibuat. Sifat desain hiasan tidaklah wajib seperti desain struktur. Desain hiasan tidak harus ada di setiap busana. Sebagai contoh, setiap baju tidak harus mempunyai krah atau saku, namun harus jelas siluetnya.

Desain hiasan yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut :

- a) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d) Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya (Ernawati, 2008:196).

b. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam membuat suatu desain, perlu diketahui unsur-unsur dan prinsip desain. Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang akan dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati 1993:7). Unsur – unsur desain tersebut akan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan mode dan sesuai pula dengan hal – hal yang disukai masyarakat. Yang termasuk dalam unsur desain adalah :

- 1) Garis, yaitu himpunan/kumpulan titik-titik yang ditarik dari 1 titik ke titik lain sesuai arah tujuan (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1986:35)
- 2) Arah, yaitu wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa (Atisah Sipahelut & Petrus Sumadi, 1991)
- 3) Bentuk, yaitu suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional (Widjiningsih, 1982:4)
- 4) Ukuran, yaitu yang dipergunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti rok panjang, besar kecilnya blus dan lain – lain (Sri Widarwati 1993:7)
- 5) Nilai gelap terang (Value), berhubungan dengan warna, yaitu warna tergelap hingga warna yang paling terang (Arifah A. Riyanto, 2003:240)
- 6) Warna, yaitu hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan (Chodiyah & Moh. Alim Zaman, 2001)
- 7) Tekstur, yaitu sifat permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain, kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/transparan (Sri Widarwati, 2000:14)

Sedangkan prinsip desain adalah satu cara untuk menyusun unsur-unsur desain sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu

(Sri Widarwati, 1993:19). Prinsip-prinsip desain tersebut meliputi :

- 1) Keselarasan (*Harmony*), yaitu suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesenadaannya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide (Widjiningsih, 1982:11)
- 2) Perbandingan (*Proportion*), yaitu hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan (Widjiningsih, 1982:13)

- 3) Keseimbangan (*Balance*), yang akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas (Widjiningih, 1982)
- 4) Irama (*rhythm*), yaitu pada suatu desain yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya (Arifah A. Riyanto, 2003:57)
- 5) Pusat perhatian (*center of interest*), yaitu suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lain (Arifah A. Riyanto, 2003:66)

Hal yang terpenting untuk mendapatkan model busana yang serasi dan indah adalah ketepatan dalam memilih dan mengkombinasi unsur desain, prinsip desain serta bagian-bagian busana tersebut.

c. Langkah-langkah Mendesain dan Mengembangkan Desain

Berikut adalah langkah-langkah mendesain busana seperti yang dikemukakan oleh Sri Widarwati (1993:64), yaitu :

- 1) Menetapkan sumber ide yang akan dijadikan sebagai dasar pembuatan desain busana.
- 2) Menggambar perbandingan tubuh, proporsi tubuh disesuaikan dengan model busana yang akan dibuat (bagian busana yang menjadi pusat perhatian harus dapat diperlihatkan dengan jelas). Tentukan garis keseimbangan, garis pinggang, garis panggul dan garis lutut tepat pada tempatnya.
- 3) Menggambar bagian-bagian busana sesuai ide atau gagasan kita. Setiap garis pada bagian busana harus jelas dan digambar secara kasar terlebih dahulu.
- 4) Menghapus garis-garis pertolongan yang tidak diperlukan lagi, sehingga tinggal garis-garis desain yang diperlukan. Garis-garis desain yang belum baik diperbaiki, seperti garis kerut, garis lipit dan bagian yang menjadi pusat perhatian.
- 5) Memberi tekstur pada desain, sehingga gambar kelihatan lebih hidup, selain itu juga untuk memberi gambaran mengenai bahan yang digunakan.

Sedangkan untuk mengembangkan suatu desain, menurut Sicilia Sawitri (2000:32-47) langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah membuat sket bagian-bagian busana. Untuk mendapatkan desain yang bermacam-macam perlu membuat variasi dari bagian-bagian busana dari bentuk yang paling sederhana menjadi bentuk yang beraneka

ragam. Dapat pula dikembangkan dari desain busana yang sudah jadi. Selanjutnya yang dapat dilakukan adalah meniru dan menata desain busana. Dari suatu desain busana dengan kombinasi-kombinasinya dapat diciptakan berbagai desain busana yang diinginkan yaitu dengan mengganti warna bagian-bagian busana, kemudian bagian tersebut diganti coraknya. Pada akhirnya bagian-bagian busana tersebut diganti bentuknya dan menghasilkan desain busana baru.

Langkah-langkah dalam meniru dan menata busana yaitu :

- 1) Menentukan gambar desain busana (dapat berupa foto, gambar ilustrasi atau gambar busana dari majalah)
- 2) Mencermati gambar tersebut dan menemukan bagian-bagian yang akan diubah
- 3) Menggambar desain busana sesuai dengan aslinya (menggambar dengan contoh)
- 4) Menggambar desain busana tersebut dengan mengubah warna atau corak pada bagian-bagian tertentu
- 5) Menggambar desain busana yang sudah diubah warna dan corak tersebut dengan siluet yang lain
- 6) Menggambar desain busana yang baru yang telah diubah warna, corak dan siluetnya
- 7) Menyelesaikan gambar sesuai dengan teksturnya

d. Teknik Penyelesaian dan Penyajian Gambar

Teknik penyelesaian gambar dibagi menjadi dua, yaitu secara kering dan basah. Alat desain utama untuk teknik penyelesaian kering diantaranya adalah pensil biasa dan pensil sket, pensil warna / *aquarel*, *crayon* / *pastel*, spidol dan *Marvy*, *Conte*, pena dan *marker*, spidol emas dan perak. Sedangkan alat desain utama untuk teknik penyelesaian basah adalah cat air (*compact/box*), cat air *liquid (tube)* dan cat poster.

Dalam membuat desain, perlu juga diperhatikan teknik penyajiannya karena hal ini mempengaruhi tujuan penggunaan desain tersebut. Teknik penyajian gambar adalah cara yang digunakan oleh desainer untuk menunjukkan karya-karyanya kepada konsumen sesuai dengan tujuan yang berbeda-beda (Sri Widarwati, 1996). Teknik penyajian gambar ini dibagi menjadi 5, yaitu *Design Sketching*, *Production Sketching*, *Presentation Drawing*, *Fashion Illustration* dan *Three Dimension Drawing*.

2. Mengkaji Sumber Ide Busana Periode Rococo

a. Mengkaji Sumber Ide

Menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (2008:508), mengkaji adalah mempelajari, memeriksa, menyelidiki, memikirkan atau mempertimbangkan, menguji dan menelaah. Mengkaji adalah suatu proses penyelidikan terhadap suatu pertanyaan yang membutuhkan kejelasan.

Proses ini meliputi pengumpulan data-data yang relevan dari berbagai sumber seperti jurnal penelitian, desertasi, tesis, skripsi, laporan penelitian, buku teks, makalah, laporan seminar dan diskusi ilmiah atau terbitan-terbitan resmi pemerintah dan lembaga-lembaga lain, termasuk data dari internet (Nurul Zuriah, 2006:).

Setelah data terkumpul, dilakukan pemeriksaan dan penelaahan secara cermat dan teliti untuk mendapatkan sintesis agar diperoleh legitimasi konseptual terhadap yang akan diteliti (Pedoman Tugas

Akhir Skripsi UNY 2003:12). Sintesis merupakan paduan atau campuran berbagai pengertian atau hal sehingga merupakan kesatuan yang selaras. Sintesis inilah yang menjadi acuan dalam melakukan tindakan selanjutnya yang dibutuhkan.

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang timbulnya suatu kreasi (Widjiningih, 1990), sedangkan menurut Sri Widarwati (1996:58), sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan sumber informasi oleh disainer untuk menciptakan disain-disain yang baru.

Secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan, yaitu:

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia, seperti kebaya jawa, kimono Jepang, pakaian penduduk Cina, dan lain-lain.
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna tumbuh-tumbuhan, binatang, dan bentuk geometris.
- 3) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional, seperti PON, Olimpiade, Sea Games, Asean Games, aupun Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus 1945, dan lain-lain (Sri Widarwati, 1996).

Bagian-bagian yang dapat diambil untuk dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1996) dapat diambil dari :

- 1) Ciri khususnya, misalnya kimono jepang yang diambil pada bagian kerah atau lengan
- 2) Warnanya, bunga matahari yang berwarna kuning
- 3) Bentuk dan siluetnya, misalnya bentuk burung merak.
- 4) Teksturnya, misalnya busana khas wanita Bangkok bahan yang menggunakan bahan sutera.

Menurut Mark Mooring dalam Kamil yang dikutip oleh Sri Widarwati (1996), dalam menciptakan model suatu busana yang baru melalui beberapa langkah, yaitu:

- 1) membuat busana asli dengan bahan-bahan tekstil masa kini dan disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan;
- 2) mengambil ide dari salah satu bagian yang asli dan diperbaharui. Misalnya, pada bagian lengan, garis leher (*neckline*), atau sebagian dari suatu *embroidry*;
- 3) mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Setelah itu detail-detail yang pasti dilupakan. Kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru model aslinya.

Mengkaji sumber ide berarti mengumpulkan semua bahan yang relevan dengan sumber ide yang dipilih, kemudian memeriksa, menyelidiki, mencari spesifikasi yang ada dalam tiap pengertian atau bahan dan merangkum bahan-bahan tersebut sehingga mendapat data-data yang detail tentang busana berupa siluet, warna, ciri khusus, tekstur, bahan tekstil, ukuran, motif, hiasan busana dan pelengkap busana untuk kemudian digunakan sebagai acuan dalam mendesain busana. Sintesis dari mengkaji sumber ide ini kemudian disesuaikan dengan teknik pengambilan sumber ide yaitu baik dari siluet, ciri khusus, warna maupun teksturnya untuk menciptakan suatu desain baru.

b. Busana Periode *Rococo*

Periode *Rococo* berkisar antara tahun 1715-1774. Kata *Rococo* diambil dari kombinasi bahasa Perancis *rocaille*, yang berarti batu, dan *coquilles*, yang berarti kerang. Rococo juga mungkin diartikan dari kombinasi kata "*barocco*" (mutiara yang mempunyai bentuk yang

tidak beraturan, kemungkinan merupakan asal kata "*baroque*") dan bahasa Perancis "*rocaille*" (bentuk hiasan interior atau taman yang menggunakan kerang dan koral yang populer saat itu), dan mungkin digunakan untuk menggambarkan gaya yang meriah yang menjadi tren di Eropa selama abad 18 (<http://en.wikipedia.org/wiki/Rococo>).

Pakaian perempuan pada periode *rococo* memiliki leher persegi. Gaun terdiri dari suatu rok dalam (*jupe*) dan gaun luar yang terbuka. Lengan tiga per empat yang ketat dilengkapi dengan kerutan-kerutan renda (*engageantes*). Rok lebar yang sedianya berbentuk kubah berubah bentuk menjadi gepeng pada bagian belakang dan depan namun sangat membengkak ke samping (*panniers a coudes*). Pada bagian bawah yaitu bagian yang menyentuh lantai, lebar rok dapat mencapai lebih dari 4 meter (Moh. Alim Zaman, 2001).

Periode *Rococo* menggunakan warna yang lebih terang dan lebih banyak hiasan bahkan daripada *Baroque* yang mempunyai banyak hiasan atau periode Louis XIV. Perbedaan pertama yang paling jelas adalah warna putih baik untuk rambut atau wig pria maupun wanita. Di awal periode *Rococo*, rambut wanita memakai bedak dan disanggul rendah dekat kepala dengan keriting kecil. Di kemudian waktu, model rambut berbedak ini menjadi sangat digemari, disusun tinggi dan wig putih atau abu-abu terang menjadi tren. Wanita memakai pita-pita dan bunga asli atau buatan di kepala mereka. Topi termasuk *mob cap*, yaitu topi putih kecil dengan tepian *ruffle* dan mahkota sulaman. Wanita memakai topi tersebut secara langsung atau di bawah mahkota pendek, topi jerami berpinggir rata yang diikatkan di bawah dagu. Wajahnya berbedak putih, dengan pemerah pipi dan *lipstick* yang sedang tren.

Garis lehernya lembut dan biasa dihiasi *ruffle* kecil atau *lace* atau pita. Korset dalam yang sempit dan bertulang dengan bagian depan

yang rata dan pinggang yang sempit. Garis dadanya ditekan ke atas untuk membentuk potongan leher yang sangat rendah. Gaunnya terbuka di depan. Pembentuk perut yang dihiasi terletak di bawah atau atas bagian depan yang terbuka dan menampilkan deretan pita sutra bertingkat. Lubang tangannya kecil dan lengannya pas. Lengannya hanya sepanjang di atas siku dimana dua atau tiga baris *ruffle* atau *lace* atau renda lebar jatuh dengan anggun di lengan terbawah. Sepasang pita atau gelang yang sesuai menghiasi pergelangan tangan. Bentuk garis lehernya persegi atau jantung hati, dan garis pinggangnya berbentuk V yang ramping. Gaunnya banyak menggunakan lipit *watteau*, yaitu lipatan dalam pada bahan dari garis leher sampai keliman di bagian belakang.

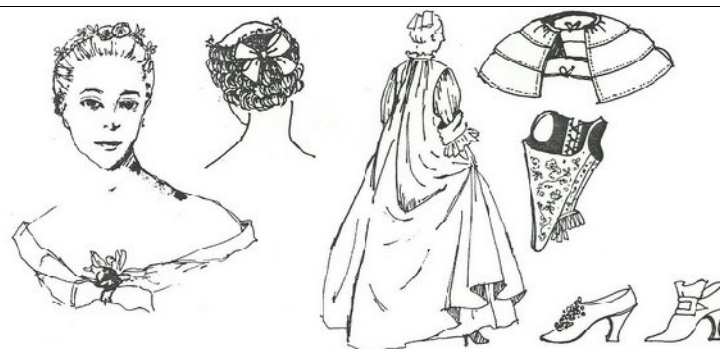
Roknya mendominasi siluet pada periode ini. Rata di bagian depan dan belakang dan ditopang *pannier*, keranjang atau struktur bertulang yang pas di sisi badan. *Pannier* menopang rok beberapa *inchi* dari sisi badan. Rok luar mengembang keluar di atas *pannier* dan terbuka di depan untuk menampilkan rok dalam yang bersulam rumit atau ornamental. Rok dalam biasanya membuka jalan di depan dan rok luar menyapu dengan *train* di belakang. Sepatu *brocade* sutra dengan ujung lancip dan hak tinggi yang melengkung dibuat sama rumitnya dengan gaunnya. Hak tumitnya setinggi tiga *inchi* (Georgia O'Daniel Baker, 2000:98-101).



Gambar 1. Busana wanita periode *Rococo*
(Georgia O'Daniel Baker, 2000: 99)



Gambar 2. *Madame Pompadour*
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pompadour.jpg>



Gambar 3. Kelengkapan busana wanita periode *Rococo*
 (Georgia O'Daniel Baker, 2000:98-101)



Gambar 4. *Pannier, corsets dan watteu pleats*



Gambar 5. *Rococo mintwiki-fashion mint museum collection*
 (<http://weheartit.com/entry/>)



Gambar 6. Detail busana wanita periode *Rococo*

c. Mengkaji Sumber Ide Busana Periode *Rococo*

Mengkaji adalah proses memeriksa secara cermat dan dengan teliti setelah mengumpulkan kelengkapan data untuk mendapatkan sintesis. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber informasi yang dapat merangsang timbulnya suatu kreasi oleh desainer untuk menciptakan desain-desain yang baru. *Rococo* merupakan salah satu busana penduduk dunia, yaitu busana Eropa abad 18, tepatnya pada tahun sekitar 1715-1774.

Mengkaji sumber ide berarti mengumpulkan semua bahan yang relevan dengan sumber ide yang dipilih, dalam hal ini adalah busana

periode *Rococo* kemudian memeriksa, menyelidiki, mencari spesifikasi yang ada dalam tiap pengertian atau bahan dan merangkum bahan-bahan tersebut sehingga mendapat data-data yang detail tentang busana periode *Rococo* berupa siluet, warna, ciri khusus, tekstur, bahan tekstil, ukuran, motif, hiasan busana dan pelengkap busana untuk kemudian digunakan sebagai acuan dalam mendesain busana. Sintesis dari mengkaji sumber ide ini kemudian disesuaikan dengan teknik pengambilan sumber ide yaitu baik dari siluet, ciri khusus, warna maupun teksturnya untuk menciptakan suatu desain baru.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan mengkombinasi berdasarkan data dan informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban (Utami Munandar, 1985:48). Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Utami Munandar, 1990:221). Sedangkan menurut Dedi Supriadi (1994:7), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru,

baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Rhodes menyatakan, umumnya kreativitas didefinisikan sebagai Person, Process, Press, Product. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu Pribadi (Person) kreatif yang melibatkan diri dalam proses (Process) kreatif, dan dengan dorongan dan dukungan (Press) dari lingkungan, menghasilkan produk (Product) kreatif.

Menurut Drevdal yang dikutip oleh Hurlock (2004:4), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Berdasarkan pengertian tersebut, kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya. Proses untuk menghasilkan hal baru tersebut dapat berasal dari proses imajinatif dari penciptanya sendiri, dapat juga berasal dari informasi dan pengalaman sebelumnya mengenai hal yang akan diciptakan, kemudian pencipta melakukan penggabungan dan pembaharuan dari karya maupun gagasan yang pernah ada untuk menghasilkan karya maupun gagasan yang baru, dan berbeda dengan karya yang telah ada sebelumnya.

Basuki dalam Utami Munandar (1992:52) mengungkapkan kreativitas sebagai sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Pengertian ini lebih menekankan aspek proses perubahan (inovasi dan variasi).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru dan relative berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang tersedia yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi. Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Moh Amin (1981:56) menyatakan ciri-ciri kreatif adalah hasrat ingin tahu, bersifat terbuka terhadap pengalaman baru, berkeinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung melakukan tugas yang berat dan sulit, bergairah, aktif dan mempunyai dedikasi dalam melakukan tugas, berpikir fleksibel, menanggapi pertanyaan dan kebiasaan untuk memberikan jawaban yang lebih banyak.

Menurut Guilford yang tertulis dalam buku karangan Utami Munandar, kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen, yaitu

bentuk pemikiran terbuka, yang menjajaki bermacam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah. Proses berpikir divergen merupakan kemampuan berpikir dengan menganalisis seluruh permasalahan yang ada, mencari sintesisnya dan kemudian melakukan evaluasi. Seseorang yang berpikir divergen lebih peka terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi, lancar dan orisinal dalam proses berpikir, fleksibel dalam mendefinisikan dan mengelaborasi berbagai macam persoalan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri kemampuan kreatif secara umum berupa kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan kemampuan mengelaborasi. Teori Guilford berupa empat komponen dan indikatornya ini banyak digunakan oleh para ahli di Indonesia. Adapun penjelasan dari keempat komponen beserta indikatornya adalah sebagai berikut :

1) Ketrampilan Berpikir Lancar

Kelancaran berpikir merupakan proses di mana seseorang mampu menghasilkan banyak gagasan atau pemecahan masalah dalam waktu yang cepat. Adapun indikator kelancaran berpikir menurut Guilford meliputi kemampuan untuk :

- a) mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan
- b) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal
- c) selalu memberikan lebih dari satu jawaban (Utami Munandar, 1999:88)

Indikator di atas berlaku sebagai tolok ukur kreativitas ditinjau dari segi kelancaran. Seseorang dikatakan mempunyai kelancaran

berpikir apabila mampu menghasilkan gagasan, jawaban dan penyelesaian masalah, maupun dalam menyelesaikan sebuah karya dalam waktu yang cepat.

Seorang desainer yang kreatif mampu memberikan banyak saran atau jawaban ketika menyelesaikan masalah pada desain yang dibuat untuk para konsumennya yaitu ketepatan penerapan unsur dan prinsip desain, penerapan bagian busana dan juga pelengkap busana. Kelancaran juga dapat diwujudkan ketika desainer menggambarkan atau mewujudkan dalam suatu desain yang bervariasi bentuk motif atau warna motifnya dan menggunakan teknik pengambilan sumber ide yang sesuai.

2) Keluwesan

Keluwesannya merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.

Indicator dari keluwesan dari teori Guilford meliputi kemampuan :

- a) menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi
- b) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
- c) mencari banyak alternative
- d) mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran (Utami Munandar 1999:88-89)

Indikator tersebut merupakan tolok ukur kemampuan seseorang dalam hal keluwesan berpikir. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan umum seseorang yang mempunyai keluwesan berpikir adalah mampu menyelesaikan permasalahan dengan berbagai macam cara atau alternative yang baru. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir luwes cenderung meninggalkan cara-cara

lama yang telah umum dilakukan oleh masyarakat kebanyakan, dan selalu mencari alternative baru dengan cara mengubah cara pemikiran dari suatu permasalahan.

Banyak sekali penerapan konsep keluwesan sebagai salah satu komponen kreativitas. Kemampuan ini dapat ditunjukkan dalam hal pembuatan proporsi yang luwes antara wajah, tubuh, tangan dan kaki, efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar yang benar dan lengkap.

3) Orisinalitas

Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan atau penyelesaian tentang suatu permasalahan dengan cara yang asli, gagasan tersebut sangat jarang atau bahkan belum pernah diungkapkan sebelumnya. Definisi ketrampilan berpikir orisinal menurut Guilford dalam buku karangan Utami Munandar antara lain :

- a) mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik
- b) memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
- c) mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur (Utami Munandar, 1999:89)

Orisinalitas adalah tentang keaslian suatu gagasan atau produk yang dihasilkan seseorang, dimana gagasan atau produk tersebut bukanlah hasil jiplakan dari karya atau penemuan orang lain. Sehingga dapat dikatakan orisinal apabila karya tersebut benar-benar sesuatu yang sangat berbeda dari karya-karya sebelumnya. Seperti halnya indikator orisinalitas di atas, makna dari

kemampuan berpikir orisinal lebih menekankan pada kemampuan untuk menghasilkan karya yang baru, unik dan tidak biasa ditemukan di lingkungan umum berupa desain yang berbeda dari yang lain dan pusat perhatian yang unik dan menarik.

4) Ketrampilan Mengelaborasi

Mengelaborasi merupakan kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan mengurai secara terperinci. Adapun indikator dari ketrampilan mengelaborasi dapat disebutkan sebagai berikut :

- b) mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
- c) menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik (Utami Munandar, 1999:90)

Elaborasi, secara umum merupakan kemampuan untuk memperinci permasalahan untuk dicari jalan penyelesaiannya, serta kemampuan untuk memperkaya detail dari gagasan atau produk sehingga lebih bervariasi. Sedangkan pengertian dari menambah detail dari obyek, gagasan atau situasi adalah kemampuan untuk memperkaya, atau lebih mudahnya adalah menambah variasi dari suatu obyek agar terlihat lebih menarik. Hubungannya dengan konsep desain busana dapat juga ditunjukkan dengan menghasilkan bermacam-macam kombinasi warna, detail busana yang ditampilkan dibuat secara terperinci dan jelas dengan menggunakan sumber ide, memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber ide sehingga lebih menarik dan ketepatan dalam teknik penyelesaian gambar. Dengan begitu, maka akan

terciptalah suatu produk yang baru atau relative berbeda dari produk yang sudah ada sebelumnya.

c. Tes Kreativitas

Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, hanya saja bagaimana orang tersebut mengembangkannya sehingga kemampuan tersebut berbeda-beda. Seperti pendapat Devito (1971:213-216) yang dikutip oleh Dedi Supriadi bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk (1994:15).

Kreativitas seseorang dapat diukur menggunakan tes kreativitas yang telah ditetapkan kriteria pengukurannya. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur tinggi rendahnya kreativitas seseorang dengan melihat aspek-aspek tertentu. Banyak sekali alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kreativitas seseorang, di mana masing-masing alat ukur tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan tergantung dari aspek mana kita akan mengukur kreativitas seseorang.

Tes yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kreativitas seseorang dalam membuat desain busana dapat berupa tes verbal, dapat juga berupa tes figural tergantung tujuan dari penguji yang akan menilai kreativitas itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Utami Munandar bahwa tes kreativitas dapat bersifat verbal, jika tugas yang dituntut diungkapkan dengan kata-kata, atau bersifat figural jika tugas yang dituntut diungkapkan dalam bentuk gambar (1990:35-36). Tes

kegiatan dalam penelitian ini berupa tes kreativitas figural yang masing-masing butir penilaiannya mempunyai hubungan dalam hal pembuatan desain busana pesta dengan mengkaji sumber ide busana periode Rococo. Pada penelitian ini tes figuralnya adalah sebuah tes yang berisi tugas pengembangan sumber ide ke dalam bentuk busana pesta, yang meminta jawaban dalam bentuk gambar utuh desain busana pesta atau yang disebut tes unjuk kerja menggambar busana.

Untuk dapat mengukur tingkat kreativitas siswa, maka dalam pembuatan instrumen tes tidak lepas dari komponen kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan juga kemampuan mengelaborasi. Begitu juga pada saat membuat pedoman penilaian untuk mengukur tes kreativitas, tentu saja menggunakan komponen kreativitas, sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana baik secara umum maupun dari masing-masing komponen kreativitas.

4. Kreativitas Menggambar Busana

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru yang relatif berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi.

Desain busana atau gambar busana adalah rancangan model busana yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran dan tekstur yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana.

Kreativitas menggambar busana berarti kemampuan seseorang dalam membuat rancangan model busana yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran dan tekstur yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana baru yang relatif berbeda, berdasarkan data yang ada dan mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi.

Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru, tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda. Data-data yang sudah ada sebelumnya adalah desain-desain busana yang telah ada yang juga berkembang seiring kemajuan zaman. Sedangkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dapat berupa bagian busana itu sendiri yaitu macam-macam garis leher, bentuk krah, garis desain, lengan serta bermacam-macam bentuk rok dan celana. Menggambar busana secara kreatif berarti membuat desain busana dari paduan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dengan cara yang kreatif sehingga menjadi desain busana baru yang relative berbeda dari sebelumnya.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dapat berupa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian

dengan judul “Kreativitas Mendesain Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Bunga Kebun Bagi Siswa SMKN 2 Godean Yogyakarta”, disusun oleh Retno Dewiningsih. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas mendesain siswa baik ditinjau dari ketrampilan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan ketrampilan mengelaborasi berada pada kategori cukup kreatif. Sedangkan tingkat kreativitas siswa secara umum berada pada kategori kurang kreatif.

Penelitian berikutnya yang relevan adalah “Efektivitas Pelatihan KRK (Ketrampilan Yang Relevan Dengan Kreativitas) Terhadap Kelancaran Ide” oleh Ni Made Taganing Kurniati. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dengan mengembangkan pelatihan KRK dan menguji efektivitasnya terhadap kelancaran ide siswa kelas xi SMU Budaya Wacana Yogyakarta. Tes ini diberikan pada siswa dengan kecerdasan pada tingkat 2 atau 3 berdasarkan tes Standard Progressive Matrice dan yang kelancaran idenya berada pada kategori sedang atau rendah berdasarkan tes kelancaran ide dari Munandar (1997). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis diterima pada tingkat signifikansi 0,01 dengan pengajuan satu sisi ($u < 42$ pada $p = 0,001$).

Penelitian pada Skripsi Pengaruh Mengkaji Sumber Ide Terhadap Peningkatan Kreativitas Menggambar Busana Bagi Siswa Kelas Xii Di SMKN 3 Klaten bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide, setelah mengkaji sumber ide dan untuk mengetahui adakah pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana. Sumber ide yang dipilih adalah

busana Eropa abad 18 periode *Rococo*, dengan teknik kajian dilihat dari warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, hiasan busana, pelengkap busana dan ornamen busana. Hasil kajian kemudian dihubungkan dengan komponen kreativitas yaitu lancar, luwes, orisinal dan elaboratif.

C. Kerangka Berpikir

Menggambar busana merupakan mata diklat yang menjadi dasar dari pembuatan sebuah busana. Desain-desain yang dihasilkan pada mata diklat ini merupakan rancangan yang dibutuhkan untuk proses selanjutnya yang meliputi pembuatan pola, pemilihan bahan tekstil hingga penyelesaian suatu busana. Dalam menggambar busana diperlukan sumber ide yang menjadi patokan.

Sumber ide merupakan bahan mentah dari suatu desain. Sumber ide tersebut dikaji untuk mengetahui secara detail bagian-bagian yang harus ada atau bisa diambil untuk kemudian dituangkan ke dalam bentuk desain busana. Mengkaji adalah proses memeriksa, menelaah dan menyelidiki suatu bahan kajian. Proses ini dilakukan setelah mengumpulkan semua bahan yang relevan dengan bahan yang akan dikaji yang didapat dari berbagai sumber untuk mendapatkan sintesis agar diperoleh legitimasi konseptual terhadap yang akan diteliti.

Mengkaji sumber ide berarti mengumpulkan semua bahan yang relevan dengan sumber ide yang dipilih, dalam hal ini adalah busana periode *Rococo*, kemudian memeriksa, menyelidiki, mencari spesifikasi yang ada dalam tiap pengertian atau bahan dan merangkum bahan-bahan tersebut sehingga

mendapat data-data yang detail tentang busana periode *Rococo* berupa siluet, warna, ciri khusus, tekstur, bahan tekstil, ukuran, motif, hiasan busana dan pelengkap busana untuk kemudian digunakan sebagai acuan dalam menggambar busana. Sintesis dari mengkaji sumber ide ini kemudian disesuaikan dengan teknik pengambilan sumber ide yaitu baik dari siluet, ciri khusus, warna maupun teksturnya untuk menciptakan suatu desain baru.

Busana periode *Rococo* lebih mengutamakan detail hiasan. Baik busana wanita maupun pria pada periode ini menggunakan banyak sekali detail hiasan berupa bunga asli ataupun palsu, pita, *lace*, *ruffle* dan renda. Siluet rok pada gaun wanitanya menggunakan *pannier* yang mendominasi siluet pada periode ini. Tekstil yang digunakan berwarna terang dengan motif bunga, burung dan pita. Dalam menggambar busana tersebut diperlukan kreativitas yang akan menghasilkan sesuatu yang baru.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru yang relatif berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang sudah ada. Hal ini berarti produk kreatif yang dihasilkan tersebut bisa berasal dari produk kreatif lain yang sudah ada. Kreativitas seseorang bisa dilihat dari empat komponen, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi. Empat komponen kreativitas tersebut kemudian dihubungkan dengan mendesain busana.

Kemampuan berpikir lancar pada saat menggambar busana ditunjukkan dengan kemampuan siswa menghasilkan desain busana, penerapan unsure dan prinsip desain, penerapan bagian busana dan juga pelengkap busana. Kelancaran juga dapat diwujudkan ketika desainer menggambarkan atau

mewujudkan dalam suatu desain yang bervariasi bentuk motif atau warna motifnya dan menggunakan teknik pengambilan sumber ide yang sesuai. Ketrampilan berpikir luwes ditunjukkan dengan pembuatan proporsi yang luwes antara wajah, tubuh, tangan dan kaki, efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar yang baik. Ketrampilan berpikir orisinal ditunjukkan dengan kemampuan untuk menghasilkan desain yang baru, unik dan tidak biasa ditemukan di lingkungan umum berupa desain yang berbeda dari yang lain dan pusat perhatian yang unik dan menarik. Ketrampilan mengelaborasi ditunjukkan dengan menampilkan detail busana secara terperinci dan jelas dengan menggunakan sumber ide, memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber ide sehingga lebih menarik dan ketepatan dalam teknik penyelesaian gambar.

Berdasarkan komponen kreativitas menggambar busana yang kemudian dihubungkan dengan hasil kajian sumber ide nantinya, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar busana. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh siswa, siswa akan mendapat rangsangan untuk terdorong melakukan eksperimen dan eksplorasi sehingga semakin baik dasar untuk mencapai kreativitas. Kreativitas siswa yang meningkat dapat menghasilkan produk-produk yang lebih kreatif dari sebelumnya.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berpikir seperti yang telah tertulis di atas maka hipotesis penelitian yang dapat disusun adalah ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa XII di SMKN 3 Klaten.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari deskripsi teoritis yang telah diungkapkan, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten ?
2. Bagaimana kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten ?
3. Adakah pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten ?

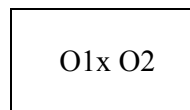
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperiment* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini menggunakan satu kelompok subyek yang dilakukan pengukuran di awal (*pre-test*), lalu dikenakan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = perlakuan (treatment) dengan mengkaji sumber ide

O2 = nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

(Sugiyono 2001: 111)

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Klaten yang terletak di Jl. Merbabu no. 11 Klaten Jawa Tengah. Adapun pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2012. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII Jurusan Tata Busana.

Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan adanya materi pengembangan desain bagi siswa kelas XII sehingga dapat dilaksanakan penelitian tentang pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2001 :2).

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah variabel terikat yaitu peningkatan kreativitas menggambar busana dan variabel bebas yaitu mengkaji sumber ide.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berguna untuk memperjelas pengertian variabel dalam penelitian ini sehingga terhindar dari salah tafsir, yaitu sebagai berikut:

1. Mengkaji sumber ide

Mengkaji sumber ide berarti mengumpulkan semua bahan yang relevan dengan sumber ide yang dipilih, dalam hal ini adalah busana periode *Rococo* kemudian memeriksa, menyelidiki, mencari spesifikasi yang ada dalam tiap pengertian atau bahan dan merangkum bahan-bahan tersebut sehingga mendapat data-data yang detail tentang busana periode *Rococo* berupa siluet, warna, ciri khusus, tekstur, bahan tekstil, ukuran, motif, hiasan busana

dan pelengkap busana untuk kemudian digunakan sebagai acuan dalam mendesain busana. Sintesis dari mengkaji sumber ide ini kemudian disesuaikan dengan teknik pengambilan sumber ide yaitu baik dari siluet, ciri khusus, warna maupun teksturnya untuk menciptakan suatu desain baru.

2. Kreativitas menggambar busana

Kreativitas menggambar busana berarti kemampuan seseorang dalam membuat rancangan model busana yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran dan tekstur yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana yang baru yang relative berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi.

E. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sutrisno Hadi (2001 : 100), populasi dapat diidentifikasi sebagai jumlah individu atau produk yang memiliki sifat sama. Sedangkan Sugiyono (2001 : 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yng mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Suharsimi Arikunto (2006 : 130) mengungkapkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Jadii populsi dapat diartikan sebagai keseluruhan individu yng menjadi sasaran penelitian.

Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas XII Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Klaten, yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah keseluruhan 98 siswa dengan XII Busana I sebanyak 29 siswa, XII Busana II sebanyak 36 siswa dan XII Busana III sebanyak 33 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2001 : 56), sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 131) menyatakan, sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2001 : 120). Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2001 : 121). Teknik sampling ini dipilih dengan pertimbangan diharapkan didapat sampel yang cukup sepadan sehingga cukup meyakinkan bahwa perbedaan yang terjadi sesudah eksperimen dapat dihubungkan dengan perlakuan eksperimental tersebut.

Dalam hal ini sampel yang digunakan diambil berdasarkan nilai kreativitas rata-rata tugas di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) Menggambar Busana 3 yaitu 7,5. Standar ini dipilih sebagai patokan dengan pertimbangan tingkat kreativitas siswa. Berdasarkan standar tersebut didapat rincian XII Busana I sebanyak 10 siswa, XII Busana II

sebanyak 12 siswa dan XII Busana III sebanyak 9 siswa. Jadi jumlah sampelnya adalah 31 siswa.

F. Tahapan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, tahap-tahap yang dilakukan yaitu :

1. Langkah penelitian

- a. Penyiapan bahan ajar berupa hand out dan chart sesuai dengan materi sumber ide yang akan diajarkan yaitu busana wanita periode rococo dan instrumen penelitian berupa lembar penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo* dan lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo*
- b. Melakukan validasi terhadap instrumen penelitian berupa lembar penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo* dan lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo* yang akan digunakan
- c. Melakukan pre-test dengan lembar penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana
- d. Treatment berupa mengkaji sumber ide secara klasikal, yaitu :
 - 1) Siswa menyimak penjelasan melalui teori maupun gambar-gambar dari hand out dan chart yang berisi sumber ide busana periode Rococo
 - 2) Siswa mengamati data yang ada tentang sumber ide busana periode *Rococo*

- 3) Siswa mengidentifikasi data sumber ide busana periode *Rococo* meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana
 - 4) Siswa membandingkan data sumber ide busana periode *Rococo* dengan data busana periode lain
 - 5) Siswa menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode *Rococo*
 - 6) Siswa mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan
 - 7) Siswa berdiskusi dalam menguji data sumber ide busana periode *Rococo*
- e. Melakukan pengamatan dengan lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo*
 - f. Melakukan post-test ditambah dengan tugas lembar hasil kajian
2. Prosedur pelaksanaan
 - a. Persiapan materi sumber ide dan media
 - b. Persiapan instrumen penelitian berupa lembar penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo* dan lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo*
 - c. Penyampaian materi dan proses mengkaji secara klasikal

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja (*pre-test dan post-test*), observasi proses mengkaji dan penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo*.

Tes unjuk kerja yang digunakan dalam pengambilan data dalam penelitian ini adalah tes menggambar busana. Hal ini sesuai dengan pendapat Utami Munandar (1997: 25), bahwa untuk mengukur tingkat kreativitas anak, dapat digunakan tes kreativitas verbal dan tes kreativitas figural guna menilai kemampuan berpikir divergen. Menurut Dr. Dedi Supriadi (1994: 28), tes kreativitas mengukur kemampuan berpikir menyebar atau divergen dan tidak ada jawaban benar atau salah.

Kualitas respon seseorang terutama diukur dari kemampuan berpikir lancar pada saat menggambar busana ditunjukkan dengan kemampuan siswa menghasilkan desain busana, penerapan unsur dan prinsip desain, penerapan bagian busana dan juga pelengkap busana. Kelancaran juga dapat diwujudkan ketika seseorang menemukan ide baru, maka dengan cepat orang tersebut mampu menggambarannya atau mewujudkannya dalam suatu karya nyata yang bervariasi dan menggunakan teknik pengambilan sumber ide yang sesuai. Ketrampilan berpikir luwes ditunjukkan dengan pembuatan proporsi yang luwes antara wajah, tubuh, tangan dan kaki, efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar yang baik. Ketrampilan berpikir orisinal ditunjukkan dengan kemampuan

untuk menghasilkan karya yang baru, unik dan tidak biasa ditemukan di lingkungan umum berupa desain yang berbeda dari yang lain dan pusat perhatian yang unik dan menarik. Ketrampilan mengelaborasi ditunjukkan dengan memperinci detail busana, memperkaya detail busana, menghasilkan bermacam-macam kombinasi warna dan ketepatan dalam teknik penyelesaian gambar.

Akibatnya meskipun sudah ada norma penyekorannya, hasil tes kreativitas sangat tergantung pada penyekor. Untuk memperoleh data berupa nilai, maka aspek-aspek penilaian disusun berdasarkan indikator kreativitas menggambar busana yang kemudian disusun menjadi 15 butir penilaian.

Pre-test adalah tes yang diberikan pada saat pelajaran menggambar busana belum dilakukan mengkaji sumber ide dalam proses belajar mengajar dan bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas sebelum dilakukan mengkaji sumber ide dalam proses belajar mengajar. Post-test adalah tes yang diberikan pada saat pelajaran menggambar busana sudah dilakukan mengkaji sumber ide dalam proses belajar mengajar dan bertujuan mengetahui tingkat kreativitas menggambar busana setelah dilakukan mengkaji sumber ide dalam proses belajar mengajar. Tes awal (pre-test) digunakan untuk memperoleh data awal kemampuan siswa sekaligus untuk matching (mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan), dan tes akhir (post-test) digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah diberi perlakuan (treatment).

Observasi proses mengkaji adalah melakukan pengamatan secara langsung terhadap subyek sample ketika melakukan proses mengkaji sumber ide. Aspek-aspek penilaiannya berisi indikator-indikator yang digunakan untuk

mengetahui proses siswa dalam mengkaji sumber ide busana periode Rococo berupa 6 butir pernyataan. Sedangkan penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo* berisi 3 butir pernyataan yang digunakan untuk menilai hasil kajian siswa terhadap sumber ide busana periode *Rococo*.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi, 2002: 136). Selanjutnya Sugiyono (2004: 148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati.

Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 149), instrumen penelitian adalah alat yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang tepat dan cepat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen harus dibuat sebagai alat atau fasilitas untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Selain itu, instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah diolah, sehingga pembuatan instrumen sangat penting karena mempunyai kegunaan sebagai sarana dalam pengambilan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen berupa lembar penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo* dan lembar penilaian hasil

kajian sumber ide busana periode *Rococo* yang digunakan untuk menilai peningkatan kreativitas dalam menggambar busana. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau generalisasi.

Di bawah ini adalah tabel kisi-kisi instrumen penelitian kreativitas menggambar busana dengan sumber ide busana periode *Rococo*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Menggambar Busana

No.	Indikator	Sub indikator	No. item
1.	Ketrampilan berpikir lancar (fluency)	1. Desain yang ditampilkan menerapkan unsur desain (garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai gelap terang)	1
		2. Desain yang ditampilkan menerapkan prinsip desain (keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian)	2
		3. Desain yang ditampilkan menerapkan bagian-bagian busana (garis leher, blus, krah, lengan, saku, rok, gaun dan trimming)	3
		4. Desain yang ditampilkan menggunakan pelengkap busana (hiasan rambut, kalung, anting, gelang, sepatu) yang sesuai dengan busana yang ditampilkan	4
		5. Desain yang ditampilkan mempunyai variasi motif maupun warna motif sesuai dengan sumber ide busana periode <i>Rococo</i>	5
		6. Desain yang ditampilkan menggunakan sumber ide busana periode <i>Rococo</i> dengan teknik pengambilan sumber ide yang benar (siluet, warna, tekstur atau ciri	6

		husus)	
2.	Ketrampilan berpikir luwes (flexibility)	1. Desain yang ditampilkan menggunakan proporsi yang luwes antara tubuh, wajah, tangan dan kaki 2. Efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan 3. Desain yang ditampilkan dibuat dengan teknik penyajian gambar <i>Fashion Illustration</i> yang benar dan lengkap	7 8 9
3.	Ketrampilan berpikir orisinal (originality)	1. Desain yang ditampilkan berbeda dengan desain siswa lain 2. Desain yang ditampilkan menggunakan pusat perhatian yang unik dilihat dari bentuk, sesuai dengan desain busana, proporsional, penempatan yang pas sesuai fungsi dan pemilihan warna	10 11
4.	Ketrampilan mengelaborasi (elaboration)	1. Desain yang ditampilkan dibuat dengan kombinasi warna 2. Detail busana yang ditampilkan dibuat secara terperinci dan jelas dengan menggunakan sumber ide busana periode <i>Rococo</i> 3. Memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber ide busana periode <i>Rococo</i> sehingga lebih menarik 4. Desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering yang tepat baik untuk tubuh, tekstur bahan dan motif busana	12 13 14 15

Indikator Kriteria Penilaian

Unjuk Kerja Kreativitas Menggambar Busana

Indikator I Ketrampilan Berpikir Lancar (fluency)

a. Desain yang ditampilkan menerapkan unsur desain (garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai gelap terang)

Nilai 4 : jika menerapkan 7 unsur desain

3 : jika menerapkan 5 unsur desain

2 : jika menerapkan 3 unsur desain

1 : jika menerapkan 1 unsur desain

b. Desain yang ditampilkan menerapkan prinsip desain (keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian)

Nilai 4 : jika menerapkan 5 prinsip desain

3 : jika menerapkan 4 prinsip desain

2 : jika menerapkan 3 prinsip desain

1 : jika menerapkan 2 prinsip desain

c. Desain yang ditampilkan menerapkan bagian-bagian busana (garis leher, blus, krah, lengan, saku, rok, gaun dan trimming)

Nilai 4 : jika menerapkan kombinasi minimal 5 bagian-bagian busana

3 : jika menerapkan kombinasi 4 bagian-bagian busana

2 : jika menerapkan kombinasi 3 bagian-bagian busana

1 : jika hanya menerapkan kombinasi 2 bagian-bagian busana

d. Desain yang ditampilkan menggunakan pelengkap busana (hiasan rambut, kalung, anting, gelang, sepatu) yang sesuai dengan busana yang ditampilkan

Nilai 4 : jika menerapkan 4 pelengkap busana

3 : jika menerapkan 3 pelengkap busana

2 : jika menerapkan 2 pelengkap busana

1 : jika hanya menerapkan 1 pelengkap busana

e. Desain yang ditampilkan mempunyai variasi motif maupun warna motif sesuai dengan sumber ide busana periode *Rococo*

Nilai 4 : jika desain yang ditampilkan mempunyai variasi motif maupun warna motif, sesuai dengan sumber ide

3 : jika desain yang ditampilkan mempunyai variasi motif namun tidak mempunyai variasi warna motif

2 : jika desain yang ditampilkan tidak mempunyai variasi motif namun mempunyai variasi warna motif

1 : jika desain yang ditampilkan tidak mempunyai variasi motif maupun warna motif sehingga tampak sama dengan sampel gambar sumber ide

- f. Desain yang ditampilkan menggunakan sumber ide busana periode *Rococo* dengan teknik pengambilan sumber ide yang benar (siluet, warna, tekstur atau ciri khusus)**

Nilai 4 : jika desain yang ditampilkan menggunakan sumber ide dengan teknik pengambilan sumber ide yang benar

3 : jika desain yang ditampilkan menggunakan sumber ide dengan teknik pengambilan sumber ide yang kurang benar

2 : jika desain yang ditampilkan menggunakan sumber ide dengan teknik pengambilan sumber ide yang tidak benar

1 : jika desain yang ditampilkan tidak menggunakan sumber ide dengan teknik pengambilan sumber ide yang tidak benar

Indikator II Ketrampilan Berpikir Luwes (flexibility)

- a. Desain yang ditampilkan menggunakan proporsi yang luwes antara tubuh, wajah, tangan dan kaki**

Nilai 4 : jika proporsi desain yang ditampilkan keempat bagiannya luwes, yaitu antara tubuh, wajah, tangan dan kaki

3 : jika proporsi desain yang ditampilkan hanya 3 bagian yang luwes

2 : jika proporsi desain yang ditampilkan hanya 2 bagian yang luwes

1 : jika proporsi desain yang ditampilkan hanya 1 bagian yang luwes

- b. Efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan**

Nilai 4 : jika efek desain yang dihasilkan sesuai dengan pose dan karakter bahan

3 : jika efek desain yang dihasilkan kurang sesuai dengan pose dan karakter bahan

2 : jika efek desain yang dihasilkan hanya sesuai dengan salah satu, yaitu pose atau karakter bahan saja

1 : jika efek desain yang dihasilkan tidak sesuai dengan pose dan karakter bahan

- c. Desain yang ditampilkan dibuat dengan teknik penyajian gambar *Fashion Illustration* yang benar dan lengkap**

Nilai 4 : jika desain yang ditampilkan secara *Fashion Illustration*, dibuat dengan benar dan lengkap yaitu tampak muka, gambar semenarik mungkin dari segi pose dan pewarnaan dan pusat perhatiannya ditampilkan

3 : jika desain yang ditampilkan secara *Fashion Illustration*, dibuat dengan benar namun kurang lengkap yaitu hanya dari 3 kriteria saja

2 : jika desain yang ditampilkan secara *Fashion Illustration*, dibuat dengan benar namun kurang lengkap yaitu hanya dari 2 kriteria saja

1 : jika desain yang ditampilkan secara *Fashion Illustration*, dibuat dengan benar namun kurang lengkap yaitu hanya dari 1 kriteria saja

Indikator III Ketrampilan Berpikir Orisinal (Originality)

a. Desain yang ditampilkan berbeda dengan desain siswa lain

Nilai 4 : jika desain yang ditampilkan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain, baik pada bagian-bagian busana, hiasan dan pelengkap (3 bagian) meskipun sumber ide yang ditentukan sama

3 : jika desain yang ditampilkan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain namun hanya 2 bagian saja

2 : jika desain yang ditampilkan mempunyai ciri khas sendiri, berbeda dengan siswa lain namun hanya 1 bagian saja

1 : jika desain yang ditampilkan tidak berbeda dengan siswa lain

b. Desain yang ditampilkan menggunakan pusat perhatian yang unik dilihat dari bentuk, sesuai dengan desain busana, proporsional, penempatan yang pas sesuai fungsi dan pemilihan warna

Nilai 4 : jika menggunakan pusat perhatian yang unik dilihat dari semua bagian

3 : jika menggunakan pusat perhatian yang unik, tetapi hanya dari 3 bagian

2 : jika menggunakan pusat perhatian yang unik, tetapi hanya dari 1 bagian

1 : jika menggunakan pusat perhatian yang biasa dan sama dengan siswa lain

Indikator IV ketrampilan Mengelaborasi (Elaboration)

a. Desain yang ditampilkan dibuat dengan kombinasi warna

- Nilai 4 : jika desain yang ditampilkan dibuat dengan kombinasi 4 warna, baik secara analogus, monokromatis, serasi ataupun kontras dilihat dari bagian busana, motif, hiasan maupun pelengkap busana
- 3 : jika menggunakan kombinasi 3 warna
- 2 : jika menggunakan kombinasi 2 warna
- 1 : jika hanya menggunakan 1 warna

b. Detail busana yang ditampilkan dibuat secara terperinci dan jelas dengan menggunakan sumber ide busana periode *Rococo*

- Nilai 4 : jika detail busana yang ditampilkan sewarna dan selaras dengan busananya dan terperinci dengan menggunakan sumber ide
- 3 : jika detail busana yang ditampilkan menggunakan warna kontras tetapi selaras dengan busananya dan terperinci dengan menggunakan sumber ide
- 2 : jika terdapat detail busana tetapi tidak selaras dengan busananya walaupun menggunakan sumber ide
- 1 : jika tidak ada detail busana

c. Memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber ide busana periode *Rococo*

- Nilai 4 : jika memperkaya detail busana dengan berbagai hiasan renda, sulaman atau pita dengan menggunakan sumber ide
- 3 : jika memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber ide namun hanya dengan 2 macam hiasan saja
- 2 : jika memperkaya detail busana dengan menggunakan sumber ide namun hanya dengan 1 macam hiasan
- 1 : jika tidak memperkaya detail busana

d. Desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering yang tepat baik untuk tubuh, tekstur bahan dan motif busana

- Nilai 4 : jika desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering yang benar untuk tubuh, tekstur bahan dan motif busana

- 3 : jika desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering yang benar hanya bagian tubuh dan tekstur bahan saja
- 2 : jika desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering tetapi hanya bagian tekstur bahan saja yang benar
- 1 : jika desain yang ditampilkan diselesaikan dengan teknik pewarnaan kering yang tidak benar untuk ketiganya

Keterangan Nilai : 4 : Sangat Tinggi

3 : Tinggi

2 : Sedang

1 : Rendah

Sedangkan berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen observasi proses mengkaji dan lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo*.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Proses Mengkaji Sumber Ide Busana Periode Rococo

Indikator	Sub indikator	No. item
Proses mengkaji	1. Siswa mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode Rococo	1
	2. Siswa mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode Rococo meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana	2
	3. Siswa membandingkan komponen sumber ide busana periode Rococo dengan data busana periode lain	3
	4. Siswa menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode Rococo	4
	5. Siswa mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan	5
	6. Siswa berdiskusi dalam menguji komponen sumber ide busana periode Rococo	6

Indikator Kriteria Penilaian

Proses Mengkaji Sumber Ide Busana Periode Rococo

1. Siswa mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode Rococo

- Nilai 4 : jika siswa terlihat selalu mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode Rococo
- 3 : jika siswa terlihat sering mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode Rococo
- 2 : jika siswa terlihat kadang-kadang mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode Rococo

1 : jika siswa terlihat tidak pernah mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode Rococo

2. Siswa mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode Rococo meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana

Nilai 4 : jika siswa terlihat selalu mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode Rococo meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana

3 : jika siswa terlihat sering mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode Rococo meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana

2 : jika siswa terlihat kadang-kadang mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode Rococo meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana

1 : jika siswa terlihat tidak pernah mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode Rococo meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana

3. Siswa membandingkan komponen sumber ide busana periode Rococo dengan komponen busana periode lain

Nilai 4 : jika siswa terlihat selalu membandingkan komponen sumber ide busana periode Rococo dengan komponen busana periode lain

3 : jika siswa terlihat sering membandingkan komponen sumber ide busana periode Rococo dengan komponen busana periode lain

2 : jika siswa terlihat kadang-kadang membandingkan komponen sumber ide busana periode Rococo dengan komponen busana periode lain

1 : jika siswa terlihat tidak pernah membandingkan komponen

sumber ide busana periode Rococo dengan komponen busana periode lain

4. Siswa menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode Rococo

- Nilai 4 : jika siswa terlihat selalu menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode Rococo
- 3 : jika siswa terlihat sering menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode Rococo
- 2 : jika siswa terlihat kadang-kadang menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode Rococo
- 1 : jika siswa terlihat tidak pernah menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode Rococo

5. Siswa mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan

- Nilai 4 : jika siswa terlihat selalu mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan
- 3 : jika siswa terlihat sering mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan
- 2 : jika siswa terlihat kadang-kadang mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan
- 1 : jika siswa terlihat tidak pernah mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan

6. Siswa berdiskusi dalam menguji komponen sumber ide busana periode Rococo

- Nilai 4 : jika siswa terlihat selalu berdiskusi dalam mempertimbangkan atau menguji komponen sumber ide busana periode Rococo
- 3 : jika siswa terlihat sering berdiskusi dalam mempertimbangkan atau menguji komponen sumber ide busana periode Rococo

- 2 : jika siswa terlihat kadang-kadang berdiskusi dalam mempertimbangkan atau menguji komponen sumber ide busana periode Rococo
- 1 : jika siswa terlihat tidak pernah berdiskusi dalam mempertimbangkan atau menguji komponen sumber ide busana periode Rococo

Keterangan Nilai :

4 : Sangat Tinggi

3 : Tinggi

2 : Sedang

1 : Rendah

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Hasil Kajian Sumber Ide Busana Periode Rococo

Indikator	Sub indikator	No. item
Hasil kajian (sintesis)	1. Siswa merangkum dan menyebutkan komponen tentang sumber ide busana periode <i>Rococo</i> dari berbagai bahan yang dimiliki	1
	2. Siswa menjelaskan tentang sumber ide busana periode <i>Rococo</i> secara terperinci (warna, ciri khusus, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana)	2
	3. Siswa menyebutkan bagaimana teknik pengambilan sumber ide busana periode <i>Rococo</i>	3

Indikator Kriteria Penilaian

Hasil Kajian Sumber Ide Busana Periode Rococo

- 1. Siswa merangkum dan menyebutkan komponen tentang sumber ide busana periode *Rococo* dari berbagai bahan yang dimiliki**

Nilai 4 : jika siswa merangkum dan menyebutkan 10 komponen tentang

sumber ide busana periode Rococo

- 3 : jika siswa merangkum dan menyebutkan 8 komponen tentang sumber ide busana periode Rococo
- 2 : jika siswa merangkum dan menyebutkan 6 komponen tentang sumber ide busana periode Rococo
- 1 : jika siswa merangkum dan menyebutkan 4 komponen tentang sumber ide busana periode Rococo

2. Siswa menjelaskan tentang sumber ide busana periode *Rococo* secara terperinci (warna, ciri khusus, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana)

- Nilai 4 : jika siswa menjelaskan 10 komponen tentang sumber ide busana periode *Rococo* secara terperinci (warna, ciri khusus, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana)
- 3 : jika siswa hanya menjelaskan 8 komponen tentang sumber ide busana periode *Rococo* secara terperinci
 - 2 : jika siswa hanya menjelaskan 6 komponen tentang sumber ide busana periode *Rococo* secara terperinci
 - 1 : jika siswa hanya menjelaskan 4 komponen tentang sumber ide busana periode *Rococo* secara terperinci

3. Siswa menyebutkan bagaimana teknik pengambilan sumber ide busana periode *Rococo*

- Nilai 4 : jika siswa menyebutkan 4 teknik dan penerapannya dengan benar dan lengkap
- 3 : jika siswa hanya menyebutkan 3 teknik dan penerapannya dengan benar dan lengkap
 - 2 : jika siswa hanya menyebutkan 2 teknik dan penerapannya dengan benar dan lengkap
 - 1 : jika siswa hanya menyebutkan 1 teknik dan penerapannya dengan benar dan lengkap

Keterangan Nilai : 4 : Sangat Tinggi
 3 : Tinggi
 2 : Sedang
 1 : Rendah

I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto menyatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (2005 : 167). Sedangkan menurut Sugiyono (2007 : 348), valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Sugiyono (2009 : 177-183) mengemukakan validitas instrumen terbagi tiga, antara lain :

a. Pengujian validitas konstruk (construct validity)

Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat ahli (judgement expert). Jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Para ahli dapat memberikan keputusan instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan atau bahkan dirombak total.

b. Pengujian validitas isi (content validity)

Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur.

c. Pengujian validitas eksternal

Pengujian dengan cara membandingkan untuk mencari kesamaan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi di lapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrumen tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dengan menggunakan pendapat dari para ahli (*judgement expert*). Peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran menggambar busana SMKN 3 Klaten tentang instrumen yang telah disusun untuk kemudian meminta pertimbangan dari para ahli (*judgement expert*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli yang diminta pendapatnya adalah ahli bidang desain busana, antara lain: 2 orang dosen Jurusan Teknik Busana di Universitas Negeri Yogyakarta dan 1 orang guru mata pelajaran menggambar busana di SMKN 3 Klaten selaku ahli desain dan pembelajaran menggambar busana.

Berdasarkan hasil validasi instrumen penilaian unjuk kerja, maka indikator kriteria penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana meliputi penerapan unsur desain, prinsip desain, bagian-bagian busana, pelengkap busana, variasi motif maupun warna motif, penggunaan sumber ide busana periode *Rococo* dengan teknik pengambilan sumber ide yang benar, proporsi yang luwes antara tubuh, wajah, tangan dan kaki, efek desain yang sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan, teknik penyajian gambar *Fashion Illustration* yang benar dan lengkap, desain yang berbeda dengan desain siswa lain, pusat perhatian yang unik dilihat dari bentuk, sesuai dengan desain busana, proporsional, penempatan yang pas sesuai fungsi dan pemilihan warna, kombinasi warna, detail busana terperinci dan jelas dengan sumber ide busana periode *Rococo*, memperkaya detail busana menggunakan sumber ide busana periode *Rococo*, dan yang terakhir adalah penyelesaian dengan teknik pewarnaan kering yang tepat baik untuk tubuh, tekstur bahan dan motif busana.

Untuk proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo*, indikator yang digunakan untuk mengobservasi meliputi mengamati komponen yang ada tentang sumber ide busana periode *Rococo*, mengidentifikasi komponen sumber ide busana periode *Rococo* (warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana), membandingkan komponen sumber ide busana periode *Rococo* dengan komponen busana periode lain, menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode *Rococo*, mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat

digunakan dan yang terakhir adalah diskusi dalam menguji komponen sumber ide busana periode *Rococo*.

Sedangkan untuk instrumen penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo* meliputi merangkum dan menyebutkan komponen tentang sumber ide busana periode *Rococo* dari berbagai bahan yang dimiliki, menjelaskan tentang sumber ide busana periode *Rococo* secara terperinci (warna, ciri khusus, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana) dan yang ketiga adalah menyebutkan bagaimana teknik pengambilan sumber ide busana periode *Rococo*

Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel-tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil uji validitas instrumen penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana

No.	Ahli Desain Busana	Hasil Uji Validitas	Catatan/Saran
1.	Ahli 1	Ahli menyatakan sudah valid	-
2.	Ahli 2	Ahli menyatakan sudah valid	-
3.	Ahli 3	Ahli menyatakan sudah valid dengan catatan	- Indikator dimasukkan dalam kolom - Kalimat “busana periode <i>Rococo</i> ” disebutkan sebagai keterangan sumber ide yang dimaksud

Tabel 5. Hasil uji validitas instrumen lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo*

No.	Ahli Desain Busana	Hasil Uji Validitas	Catatan/Saran
1.	Ahli 1	Ahli menyatakan sudah valid	-
2.	Ahli 2	Ahli menyatakan sudah valid	-
3.	Ahli 3	Ahli menyatakan sudah valid dengan catatan	- Indikator dimasukkan dalam kolom

Tabel 6. Hasil uji validitas instrumen lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode Rococo

No.	Ahli Desain Busana	Hasil Uji Validitas	Catatan/Saran
1.	Ahli 1	Ahli menyatakan sudah valid	-
2.	Ahli 2	Ahli menyatakan sudah valid	-
3.	Ahli 3	Ahli menyatakan sudah valid dengan catatan	- Indikator dimasukkan dalam kolom

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel-tabel di atas, dapat diketahui bahwa instrumen penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, instrumen lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo* dan instrumen lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo*, dua orang ahli menyatakan sudah valid, sedangkan satu orang ahli menyatakan sudah valid dengan catatan indikator dimasukkan dalam kolom dan kalimat “busana periode *Rococo*” disebutkan sebagai keterangan sumber ide yang dimaksud. Setelah dilakukan revisi, instrumen penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, instrumen lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode *Rococo* dan instrumen lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode *Rococo* dalam penelitian ini sudah valid untuk digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2002 : 154), reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Setelah melakukan uji validitas instrumen, maka selanjutnya untuk mengetahui keajegan instrumen yang akan digunakan maka dilakukan uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk memperoleh instrumen yang benar-benar dapat dipercaya keajegannya. Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes antar rater, yaitu instrumen dinilai keajegannya dengan dikonsultasikan dan meminta pendapat dari para ahli yang menguasai bidang desain busana. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain: 2 orang dosen Jurusan Teknik Busana di Universitas Negeri Yogyakarta dan 1 orang guru mata pelajaran menggambar busana di SMKN 3 Klaten selaku ahli desain dan pembelajaran menggambar busana.

Menurut Saifuddin Azwar (2010 : 105), ratings adalah prosedur pemberian skor berdasarkan judgement subjektif terhadap aspek atau atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung. Dalam penelitian ini rating dilakukan oleh beberapa orang rater maka reliabilitas hasil rating lebih ditekankan pengertiannya pada konsistensi antarraters (interrater reliability). Berikut adalah rumus penghitungan reliabilitas antarrater menurut Saifuddin Azwar (2010 : 105):

$$r_{xx'} = \frac{s_s^2 - s_e^2}{s_s^2 + (k-1) s_e^2}$$

Dimana:

s_s^2 = varians antar subyek yang dikenai rating

s_e^2 = varians error, yaitu varian interaksi antar subyek (s) dan rater (r)

k = banyaknya rater yang memberikan rating

Dalam proses penghitungan menggunakan spss 16.0 didapatkan bahwa reliabilitas penilaian unjuk kerja 0.893, reliabilitas lembar observasi 0.876 dan reliabilitas lembar hasil kajian sebesar 0.817.

Untuk menentukan kriteria tinggi rendahnya reliabilitas suatu instrumen disajikan tabel berikut:

Tabel 7. Tingkat keterandalan reliabilitas penelitian

Interval Koefisien	Tingkat keterandalan
0.800 – 1.000	Sangat Tinggi
0.600 – 0.799	Tinggi
0.400 – 0.599	Cukup Tinggi
0.200 – 0.399	Rendah
0.000 – 0.199	Sangat rendah

Dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas unjuk kerja sebesar 0.893 dikategorikan sangat tinggi, reliabilitas lembar observasi 0.876 dikategorikan sangat tinggi dan reliabilitas lembar hasil kajian sebesar 0.817 juga dikategorikan sangat tinggi. Berikut adalah tabel hasil reliabilitas dari penilaian unjuk kerja, reliabilitas lembar observasi dan reliabilitas lembar hasil kajian.

Tabel 8. Hasil uji reliabilitas instrumen

Instrumen	Reliabilitas	Tingkat keterandalan	Keterangan
Penilaian unjuk kerja	0.893	Sangat tinggi	Reliabel
Lembar observasi	0.876	Sangat tinggi	Reliabel
Lembar hasil kajian	0.817	Sangat tinggi	Reliabel

Berdasarkan hasil reliabilitas pada tabel, dapat diketahui bahwa instrumen penilaian unjuk kerja kreativitas menggambar busana, instrumen lembar observasi proses mengkaji sumber ide busana periode Rococo dan instrumen lembar penilaian hasil kajian sumber ide busana periode Rococo sudah reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dimaksudkan untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian atau tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik yang hasilnya dijelaskan secara deskriptif atau sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Setelah data terkumpul, maka selanjutnya data tersebut dianalisis. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas xii di SMKN 3 Klaten.

Dalam penelitian ini langkah teknik analisis data yang dilakukan meliputi pengkajian asumsi yang terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas dan penetapan teknik analisis data untuk pengujian hipotesis.

a. Uji normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini yang digunakan untuk menguji normalitas adalah teknik Kolmogorov-Smirnov dengan rumus:

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Dimana:

KD = harga K-Smirnov yang dicari
n1 = jumlah sampel yang diperoleh
n2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2007: 35)

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi = 0,05 ($p > 0,05$).

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varian yang homogen atau tidak.

Pada penelitian ini, teknik analisis yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji F, dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sugiyono, 2008: 275)

Data dikatakan berdistribusi normal apabila f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} dan $P \text{ signifikan} > 0,05$

c. Penetapan teknik analisis data untuk pengujian hipotesis

Data yang terkumpul berupa nilai tes awal (*pre-test*) dan nilai tes akhir (*post-test*). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t yaitu untuk membuktikan apakah ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten.

Langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model *pre-test – post-test design* adalah :

1. mencari rerata nilai tes awal (O1)
2. mencari rerata nilai tes akhir (O2)
3. menghitung perbedaan rerata dengan *paired sample t-test* dengan rumusnya adalah:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{s1^2}{n1} + \frac{s2^2}{n2}}} \quad 2r\left(\frac{s1}{\sqrt{n1}}\right)\left(\frac{s2}{\sqrt{n2}}\right)$$

Keterangan:

- X1, X2 : nilai rata-rata hasil kelompok
 N1 : jumlah kasus dalam kelompok 1
 N2 : jumlah kasus dalam kelompok 2
 X1² : jumlah skor yang dikuadratkan dalam kelompok 1
 X2² : jumlah skor yang dikuadratkan dalam kelompok 2
 (Sugiyono, 2007: 138)

Kelemahan dari penggunaan model one group pre-test – post-test adalah :

1. Tidak ada jaminan bahwa X adalah satu-satunya faktor atau bahkan faktor utama yang menimbulkan perbedaan antara X1 dan X2
2. Ada beberapa hipotesis tandingan yang mungkin diajukan (atau yang merupakan “*probable error*”, yaitu *history, maturation, testing effect, changing effect of instrumentation, stastistical regression, selection biases and mortality*).

Keuntungan dari penggunaan model pre-test – post-test desain adalah pre-test itu memberikan landasan untuk membuat komparasi subyek yang sama sebelum dan setelah dikenai X (eksperimental treatment). Rancangan ini juga memungkinkan untuk mengontrol selection variable dan mortality variable, jika subyek yang sama mengambil X1 dan X2 kedua-duanya.

Setelah perbedaan rerata diperoleh, data diklasifikasikan untuk mengetahui apakah data tersebut sangat tinggi, tinggi, sedang atau rendah. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 132), data tersebut dapat dianalisis dengan rumus:

- a. $(M + 1,5 \text{ SD})$ sampai nilai max
- b. M sampai $(M + 1,5 \text{ SD})$
- c. $(M - 1,5 \text{ SD})$ sampai M
- d. Nilai min sampai $(M - 1,5 \text{ SD})$

Selanjutnya menghitung persentase dengan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dengan p = persentase, f = frekuensi data, N = jumlah sampel

([http : //eprints.undip.ac.id/24051/3/skripsi_BAB_III.pdf](http://eprints.undip.ac.id/24051/3/skripsi_BAB_III.pdf))

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Klaten yang terletak di Jl. Merbabu No. 11 Klaten Jawa Tengah. SMKN 3 Klaten merupakan sekolah menengah kejuruan dengan bidang studi keahlian seni, kerajinan dan pariwisata. Sekolah ini memiliki 4 program studi yaitu, Tata Busana, Restoran, Perhotelan dan Tata Kecantikan. Pada program studi keahlian Tata Busana memiliki 3 kelas per tingkat dengan kompetensi keahlian Busana Butik. Menggambar Busana 3 merupakan salah satu mata pelajaran dalam kompetensi keahlian Busana Butik yang diberikan pada siswa tingkat 3 atau kelas XII. Kelas XII dibagi menjadi XII Busana 1, XII Busana 2 dan XII Busana 3 yang berjumlah 98 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam pembelajaran Menggambar Busana 3 khususnya pada materi pembuatan gambar pengembangan desain busana. Materi pembuatan gambar pengembangan desain busana dilaksanakan pada semester 6 dengan alokasi waktu 2 x 3 x 45 menit.

Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada pertimbangan adanya materi pengembangan desain bagi siswa kelas XII sehingga dapat dilaksanakan penelitian tentang pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan purposive sampling dan mendapatkan 31 siswa sebagai sampel. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2012 dengan 1 kali pertemuan di luar jam pelajaran dalam 3 x 45 menit. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja

(*pretest-posttest*) berupa gambar desain busana, lembar observasi proses mengkaji dan lembar hasil kajian sumber ide.

A. Hasil penelitian

Deskripsi data hasil penelitian unjuk kerja yaitu hasil penilaian tes kreativitas yaitu berupa gambar desain busana diukur dengan penilaian sebanyak 15 kriteria penilaian dengan skor 1 rendah, 2 sedang, 3 tinggi, 4 sangat tinggi. Dari hasil penelitian diperoleh data penilaian kreativitas menggambar busana sebagai berikut: rerata penilaian kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide yaitu 46.48 dan rerata penilaian kreativitas menggambar busana sesudah mengkaji sumber ide yaitu 50.71. Deskripsi data merupakan gambaran status data untuk menjelaskan hasil penelitian, data penelitian yang disajikan dalam hal ini meliputi harga mean (M) dan standar deviasi dan data frekuensi dari masing-masing variabel.

Data yang dihasilkan dari hasil penilaian tes kreativitas yaitu berupa gambar desain busana dengan busana periode rococo sebagai sumber ide yang harus dikaji dengan jumlah sampel 31 siswa, diperoleh skor tertinggi 56 dan skor terendah 48. Setelah dianalisa diperoleh rerata atau mean (M) sebesar 50.71 dan standar deviasi (SD) sebesar 2.355, perhitungan selengkapnya dapat dilihat di lampiran.

Data yang diperoleh dari penelitian dideskripsikan menjadi sebelum dan setelah mengkaji sumber ide.

1. Sebaran skor kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide

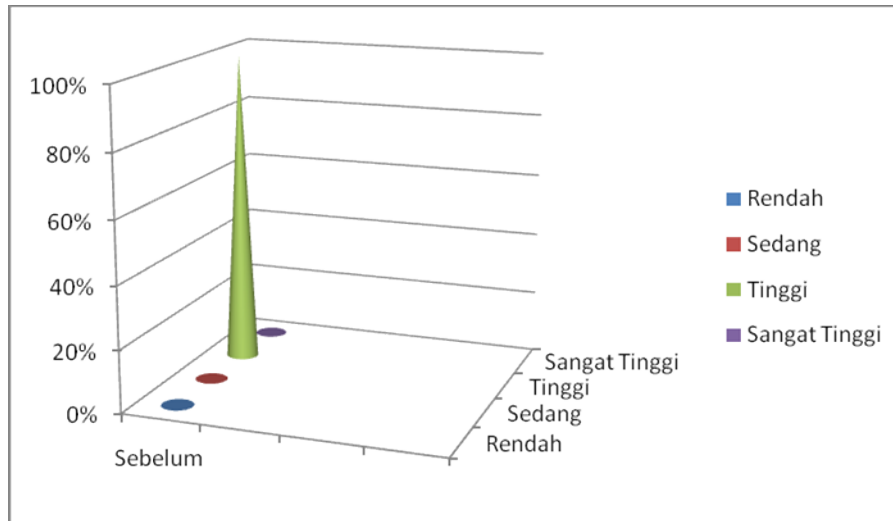
Skor menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide berdasarkan data yang terkumpul diperoleh rentangan skor antara 45 sampai 47 dengan rerata 46.48 dan standar deviasi (SD) = 0.677. Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran dan data tersebut kemudian disusun dalam daftar distribusi frekuensi.

Tabel 9. Distribusi frekuensi skor kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide

Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase%
Sangat Tinggi	48,76 – 60,00	0	0%
Tinggi	37,51 – 48,75	31	100%
Sedang	26,26 – 37,50	0	0%
Rendah	15,00 – 26,25	0	0%
Jumlah		31	100%

Dari tabel tersebut dapat dilihat tidak ada siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori sangat tinggi, sedang maupun rendah. Semua siswa mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori tinggi, yaitu sebanyak 31 siswa atau 100%. Dengan demikian frekuensi paling banyak adalah pada kategori tinggi dengan kata lain siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide masuk kategori tinggi.

Berikut adalah grafik kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide.



Gambar 7. Grafik kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide

2. Sebaran skor kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide

Skor menggambar busana setelah mengkaji sumber ide berdasarkan data yang terkumpul diperoleh rentangan skor antara 48 sampai 56 dengan rerata 50.71 dan standar deviasi (SD) = 2.355. Data selengkapnya dapat dilihat di lampiran dan data tersebut kemudian disusun dalam daftar distribusi frekuensi.

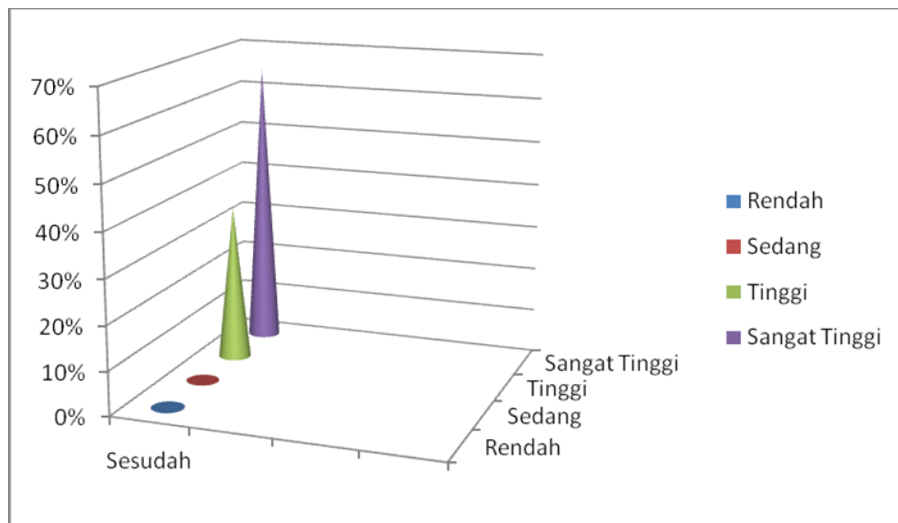
Tabel 10. Distribusi frekuensi skor kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide

Kategori	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase%
Sangat Tinggi	48,76 – 60,00	20	64,5%
Tinggi	37,51 – 48,75	11	35,5%
Sedang	26,26 – 37,50	0	0%
Rendah	15,00 – 26,25	0	0%
Jumlah		31	100%

Dari tabel tersebut dapat dilihat siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori sangat tinggi sebanyak 20 siswa

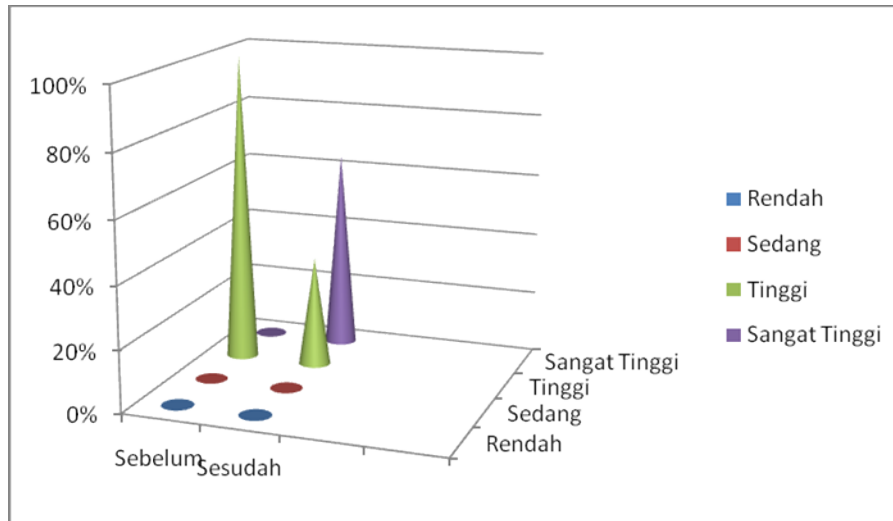
atau 64,5%, siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori tinggi sebanyak 11 siswa atau 35,5% dan tidak ada siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori sedang dan kategori rendah. Dengan demikian frekuensi paling banyak adalah pada kategori sangat tinggi, dengan kata lain siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide masuk kategori sangat tinggi.

Berikut adalah grafik kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide.



Gambar 8. Grafik kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide

Berikut adalah grafik peningkatan kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide dan setelah mengkaji sumber ide.



Gambar 9. Grafik peningkatan kreativitas menggambar busana sebelum dan setelah mengkaji sumber ide

B. Pengujian hipotesis

1. Pemilihan sampel secara non probability

Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan secara purposive yaitu diambil berdasarkan nilai kreativitas rata-rata tugas di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) Menggambar Busana 3 yaitu 7,5. Standar ini dipilih sebagai patokan dengan pertimbangan tingkat kreativitas siswa.

2. Uji prasyarat analisis

Sebelum menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak.

Pada penelitian ini yang digunakan untuk menguji normalitas adalah teknik Kolmogorov-Smirnov dengan rumus :

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n1+n2}{n1 \cdot n2}}$$

Dimana:

KD = harga K-Smirnov yang dicari
n1 = jumlah sampel yang diperoleh
n2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2007: 35)

Tabel 11. Rangkuman hasil uji normalitas

Kreativitas Menggambar Busana	Normalitas	Keterangan
sebelum mengkaji sumber ide	0.054	Normal
setelah mengkaji sumber ide	0.072	Normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi = 0,05 ($p > 0,05$). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS for window 12. Dari hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel penelitian pada nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal dan dapat disimpulkan bahwa semua variabel penelitian berdistribusi normal dan selanjutnya dapat digunakan untuk uji hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varian yang homogen atau tidak.

Pada penelitian ini, teknik analisis yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah uji F, dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS for window 12.

Tabel 12. Rangkuman hasil uji homogenitas

Sumber	f _{hitung}	f _{tabel}	p	Keterangan
Nilai kompetensi	0.292	2,70	0.749	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} dan P signifikan > 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel mempunyai varian yang homogen.

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk membuktikan apakah ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan *paired sample t-test* dengan rumus:

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{s1^2}{n1} + \frac{s2^2}{n2} - 2r\left(\frac{s1}{\sqrt{n1}}\right)\left(\frac{s2}{\sqrt{n2}}\right)}}$$

Keterangan:

X1, X2 : nilai rata-rata hasil kelompok

N1 : jumlah kasus dalam kelompok 1

N2 : jumlah kasus dalam kelompok 2

X1² : jumlah skor yang dikuadratkan dalam kelompok 1

X^2 : jumlah skor yang dikuadratkan dalam kelompok 2
(Sugiyono, 2007: 138)

Tabel 13. Rangkuman hasil uji t (uji hipotesis)

Kompetensi	t_{hitung}	t_{tabel}	df	p	Keterangan
Sebelum dan setelah perlakuan	10.207	2,040	30	0,000	signifikan

Berdasarkan hasil uji t tersebut diketahui besarnya t_{hitung} kreativitas menggambar busana sebesar 10.207 dengan nilai taraf signifikansi sebesar 0,000 kemudian nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan df 30, diperoleh t_{tabel} 2,040. Nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} dan nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 5% ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima. Dengan kata lain, hipotesis penelitian terbukti “ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten”. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas menggambar busana sebelum dan sesudah mengkaji sumber ide dan untuk mengetahui pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten.

1. Kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten

Berdasarkan hasil penilaian tes unjuk kerja menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide, diperoleh skor rerata (M) sebesar 46.48,

dengan demikian kreativitas menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide masuk pada kategori tinggi. Dari jumlah sampel 31 siswa, tidak ada siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori sangat tinggi, sedang ataupun rendah. Semua siswa mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori tinggi yaitu sebanyak 31 siswa atau 100% dari jumlah subyek. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu untuk berpikir secara lancar dalam menerapkan unsur desain, prinsip desain, bagian-bagian busana, pelengkap busana, variasi motif maupun warna motif dan penggunaan sumber ide busana periode *Rococo* dengan teknik pengambilan sumber ide yang benar. Begitu juga berpikir luwes dalam membuat proporsi yang luwes antara tubuh, wajah, tangan dan kaki, efek desain yang sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar *Fashion Illustration* yang benar dan lengkap. Begitu juga dari segi orisinalitas dalam membuat desain yang berbeda dengan desain siswa lain dan pusat perhatian yang unik dilihat dari bentuk, sesuai dengan desain busana, proporsional, penempatan yang pas sesuai fungsi dan pemilihan warna. Kemudian dari kemampuan mengelaborasi yaitu dalam kombinasi warna, detail busana terperinci dan jelas dengan sumber ide busana periode *Rococo*, memperkaya detail busana menggunakan sumber ide busana periode *Rococo*, dan penyelesaian dengan teknik pewarnaan kering yang tepat baik untuk tubuh, tekstur bahan dan motif busana.

2. Kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten

Berdasarkan hasil dari penilaian tes unjuk kerja menggambar busana setelah mengkaji sumber ide, diperoleh skor rerata (M) sebesar 50.71, dengan demikian kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide masuk pada kategori sangat tinggi. Dari jumlah sampel 31 siswa, siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori sangat tinggi sebanyak 20 siswa atau 64,5%, siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori tinggi sebanyak 11 siswa atau 35,5% dari jumlah subyek dan tidak ada siswa yang mendapat skor kreativitas menggambar busana dengan kategori sedang dan kategori rendah.

Karena skor rerata siswa setelah mengkaji sumber ide lebih besar daripada sebelum mengkaji sumber ide, berarti ada peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten.

Peningkatan kreativitas menggambar busana terdapat pada ketrampilan berpikir lancar yaitu dalam menerapkan unsur dan prinsip desain, bagian busana, pelengkap busana, variasi motif maupun warna motif dan penggunaan sumber ide busana periode *Rococo* dengan teknik pengambilan sumber ide yang benar mengalami peningkatan skor dari sebelum mengkaji sumber ide menjadi lebih tinggi setelah mengkaji sumber ide.

Pada kemampuan berpikir luwes hampir tidak terdapat peningkatan. Hal ini dilihat dari komponen membuat proporsi yang luwes antara

tubuh, wajah, tangan dan kaki, efek desain yang sesuai dengan pose dan karakter jenis bahan dan teknik penyajian gambar *Fashion Illustration* yang benar dan lengkap.

Dari segi orisinalitas dalam membuat desain yang berbeda dengan desain siswa lain dan pusat perhatian yang unik dilihat dari bentuk, sesuai dengan desain busana, proporsional, penempatan yang pas sesuai fungsi dan pemilihan warna, terdapat peningkatan yang paling tinggi di antara komponen kreativitas yang lain.

Peningkatan juga terdapat pada komponen indikator ketrampilan mengelaborasi yang dapat dilihat dari kombinasi warna, detail busana terperinci dan jelas dengan sumber ide busana periode *Rococo*, memperkaya detail busana menggunakan sumber ide busana periode *Rococo*, dan penyelesaian dengan teknik pewarnaan kering yang tepat baik untuk tubuh, tekstur bahan dan motif busana yang mengalami peningkatan skor dari sebelum mengkaji sumber ide menjadi lebih tinggi setelah mengkaji sumber ide.

Kreativitas siswa setelah mengkaji sumber ide mempunyai skor yang lebih tinggi dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan siswa mendapat waktu khusus untuk mengkaji sumber ide yang akan digunakan dalam menggambar desain busana. Proses mengkaji sumber ide meliputi mengamati data yang ada tentang sumber ide busana periode *Rococo*, mengidentifikasi data sumber ide busana periode *Rococo* meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana, membandingkan data sumber ide busana periode

Rococo dengan data busana periode lain, menyelidiki dan menelaah ciri khusus sumber ide busana periode *Rococo*, mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang dapat digunakan, berdiskusi dalam menguji data sumber ide busana periode *Rococo*, sehingga mendapat data-data yang detail tentang busana berupa siluet, warna, ciri khusus, tekstur, bahan tekstil, ukuran, motif, hiasan busana dan pelengkap busana untuk kemudian digunakan sebagai acuan dalam menggambar busana. Sintesis dari mengkaji sumber ide ini kemudian disesuaikan dengan teknik pengambilan sumber ide yaitu baik dari siluet, ciri khusus, warna maupun teksturnya untuk menciptakan suatu desain baru.

Dengan adanya peningkatan skor rerata kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide daripada sebelum mengkaji sumber ide, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang positif dari mengkaji sumber ide.

3. Pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten

Hasil penelitian ini diperoleh dari penilaian unjuk kerja. Dari analisis data maupun pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat diketahui bahwa ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggambar busana terutama materi pengembangan

desain, hasilnya lebih baik ketika siswa mengkaji sumber ide daripada tidak mengkaji sumber ide. Hasil tersebut dapat dilihat dari peningkatan kreativitas menggambar busana setelah mengkaji sumber ide. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten. Dari analisis data maupun hasil pengujian hipotesis di atas dapat dilihat sumbangan dari proses mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana dengan melihat hasil uji t didapatkan t_{hitung} pada kreativitas menggambar busana diperoleh t_{hitung} sebesar 10.207 dengan t_{tabel} 2,040 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Hal ini berarti bahwa 20 dari jumlah siswa yang diambil sebagai sampel meningkat kreativitasnya dibanding sebelum mengkaji sumber ide yang berarti mengkaji sumber ide turut berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Kreativitas siswa yang meningkat dapat menghasilkan produk-produk yang lebih kreatif dari sebelumnya. Dengan demikian proses mengkaji sumber ide dalam materi pengembangan desain dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar desain busana bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data yang telah diuraikan di depan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas sebelum mengkaji sumber ide diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi dengan rerata 46.48 dan standar deviasi (SD) = 0.677. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu dalam berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal dan dalam mengelaborasi.
2. Kreativitas sesudah mengkaji sumber ide diklasifikasikan ke dalam kategori sangat tinggi dengan rerata 50.71 dan standar deviasi (SD) = 2.355. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mampu dalam berpikir lancar berpikir luwes, berpikir orisinal dan dalam mengelaborasi.
3. Ada pengaruh mengkaji sumber ide terhadap peningkatan kreativitas menggambar busana. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji t yaitu diperoleh harga $t_{hitung} 10.207 > t_{tabel} 2,040$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 20 dari jumlah siswa yang diambil sebagai sampel meningkat tingkat kreativitasnya sesudah mengkaji sumber ide yang berarti mengkaji sumber ide turut berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa bagi siswa kelas XII di SMKN 3 Klaten.

B. Implikasi Penelitian

Dengan dasar hasil penelitian ini, maka ditemukan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai kreativitas siswa dalam menggambar busana sesudah mengkaji sumber ide masuk pada kategori sangat tinggi dan nilai kreativitas siswa dalam menggambar busana sebelum mengkaji sumber ide masuk pada kategori tinggi, maka diperlukan proses mengkaji sumber ide untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar desain busana. Hal ini berdasarkan dari hasil penelitian yang diketahui bahwa dengan mengkaji sumber ide dalam materi pengembangan desain dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar desain busana.

Proses mengkaji sumber ide dalam materi pengembangan desain pada pembelajaran menggambar busana mempunyai pengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar desain busana. Kelengkapan data yang diperlukan dalam proses mengkaji sumber ide hendaknya lebih diperhatikan sehingga didapat data yang mencukupi untuk menjadi acuan dalam menggambar desain busana.

C. Saran-Saran

1. Sebaiknya dilakukan proses mengkaji sumber ide dalam materi pengembangan desain. Kelengkapan data saat proses mengkaji hendaknya lebih diperhatikan sehingga didapat data yang mencukupi untuk menjadi acuan.
2. Guru sebaiknya memberikan tugas-tugas seperti kliping baik dari majalah maupun internet tentang tren mode atau dengan spesifikasi tertentu yang bisa digunakan untuk menjadi bahan kajian sumber ide dan tugas tersebut juga bisa untuk menambah koleksi perpustakaan.
3. Sebaiknya melengkapi referensi dari perpustakaan seperti buku dan majalah mode dan memanfaatkan laboratorium komputer yang ada di lingkungan sekolah untuk memaksimalkan bahan sumber ide sehingga dapat digunakan untuk proses mengkaji yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Daftar Pustaka

- Arifah A Riyanto. (2003). *Disain Busana*. Bandung : YAPEMDO Bandung.
- Atisah Sipahelut & Petrus Sumadi. (1991). *Mendisain Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Chodiyah & Moh. Alim Zaman. (2001). *Desain Busana*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Elizabeth B. Hurlock. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Enny Zuhni K. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Ernawati dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Georgia O'Daniels Baker. (2000). *A Handbook Of Costume Drawing second edition a guide to drawing the period figure*. USA : Focal Press.
- Margono. (1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Moh. Alim Zaman. (2001). *Kostum Barat Dari Masa Ke Masa*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.
- Moh. Amien. (1981). *Peranan Kreativitas Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Nurul Zuriah. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prapti K & Sicilia S. (1986). *Pengetahuan Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- S.C. Utami Munandar. (1985). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : GRAMEDIA Jakarta.
- _____. (1992). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah Menengah*. Jakarta : Gramedia.
- _____. (1990). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- _____. (1997). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

- _____. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : Gramedia.
- Sicilia Sawitri. (1994). *Istilah-istilah dalam Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. (2000). *Ilustrasi Desain*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sipahelut Atisah, dkk. (1991). *Mendesain Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Soekarno & Lanawati B. (2003). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- _____. (1998). *Desain Busana I*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- _____. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- _____. (2000). *Diktat Desain Busana II*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : ALFABETA.
- _____. (2007). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2008). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2004). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Supriadi Dedi. (1994). *Kreativitas Kebudayaan Dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno Hadi. (2001). *Statistika*. Yogyakarta : Andi.
- Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- _____. (1990). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- W.J.S. Poerwadarminta. (2008). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Balai Pustaka.

UNY. (2003). Pedoman Tugas Akhir Skripsi UNY, Yogyakarta: UNY.

Dewiningsih Retno. (2009). Kreativitas Mendesain Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Bunga Kebun Bagi Siswa SMKN 2 Godean Yogyakarta. Skripsi. UNY.

Kurniati Ni Made Taganing. (1998). Efektivitas Pelatihan KRK (Ketrampilan Yang Relevan Dengan Kreativitas) Terhadap Kelancaran Ide. Jurnal Ilmiah Penelitian Psikologi. Universitas Gunadharma.

www.ditpsmk.net/?page=content; 3

www.smknegeri3klaten.com/index.php?pilih=hal_id=8

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kreativitas>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Rococo>

<http://en.wikipedia.org/wiki/File.jpg>

<http://www.fashionhistory.zeesonlinespace.net/rococo.html>

<http://weheartit.com/entry/>

<http://media.photobucket.com>

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pompadour.jpg>

http://eprints.undip.ac.id/24051/3/skripsi_BAB_III.pdf

<http://library.gunadarma.ac.id/journal/view/727/efektifitas-pelatihan-krk-ketrampilan-yang-relevan-dengan-kreativitas-terhadap-kelancaran-ide.html>